

Universidad de los Andes
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación Mención "Preescolar"
Mérida Estado Mérida

**EI JUEGO Y LA AUTONOMIA DEL NIÑO EN
EDAD PREESCOLAR**

www.bdigital.ula.ve

Tesista:
Nava C. María G.
Tutora:
Prof. Josefina Peña

Noviembre, 2010

Universidad de los Andes
Facultad de Humanidades y Educación
Departamento de Educación Preescolar
Mérida Edo. Mérida

El juego y la autonomía del niño en edad

preescolar

www.bdigital.ula.ve

Memoria de grado presentada ante el Consejo de Escuela de Educación para
optar a la Licenciatura en Educación mención Educación Preescolar

Tesista:

Nava C. María G.

Tutora:

Prof. Josefina Peña

Noviembre, 2010

Índice

	pág.
Resumen.....	1
Introducción.....	2
Capítulo I: El problema	
1.1 -Planteamiento del problema.....	5
1.2– Justificación.....	6
1.3- Objetivos.....	7
1.3.1- Objetivo General.....	7
1.3.2 -Objetivos Específicos.....	7
Capítulo II: Marco Teórico	
2.1- Antecedentes.....	8
2.2 -Fundamentación Teórica.....	10
2.2.1- Algunas funciones del juego.....	11
2.2.1.2-El juego y las áreas del desarrollo socioemocional.....	13
2.3-El juego y el desarrollo personal/ social.....	16
2.3.1-Desarrollo de la sociabilidad.....	17
2.4- Juego según el espacio.....	21
Capítulo III: Metodología	
3.1-Tipo de investigación.....	24
3.2-Instrumentos de recolección de la información.....	27

3.3-Unidad de análisis.....	28
3.3.1-Procedimiento.....	28
3.3.1.2.-Juegos Observados y registrados.....	30
a-Juego “Falta un amigo”	30
b- Juego “Mi carita expresa sentimientos”.....	30
c- Juego “Soy un personaje de mi pueblo”.....	31

Capítulo IV: Resultados y discusión

4.1- Presentación de las áreas de aprendizaje.....	32
4.2-Escala de Estimación. Juego observado Falta un amigo.....	36
4.2.1-Discusiones del juego.....	37
4.3 Escala de estimación. Juego observado Mi carita expresa sentimientos.....	41
4.3.1- Discusiones del juego.....	42
4.4- Escala de estimación. Juego observado Soy un personaje de mi pueblo...47	
4.4.1- Discusiones del juego.....	48

Conclusiones y Recomendaciones.....	53
--	-----------

Bibliografía.....	56
--------------------------	-----------

Anexos

Anexo 1 Resultado Juego “Falta un amigo”.....	59
Anexo 1.1.....	60

Anexo 2 Resultado Juego “Mi carita expresa sentimientos”	61
Anexo 2.1.....	62
Anexo 2.1.1.....	63
Anexo 2.1.1.2.....	64
Anexo 2.1.1.3.....	65
Anexo 3 Resultado Juego “Soy un personaje de mi pueblo”	66

www.bdigital.ula.ve

Dedicatoria

A Dios y a la virgen por iluminarme día tras día, por abrirme los caminos y pensamientos cuando más lo necesitaba, por escuchar esas oraciones que con tanta fé realizaba, por ser esa fuente de energía positiva que siempre me acompañan y que han sido mi guía y protección para no caer y seguir hacia delante.

A mi padre por creer en mí por ser fuente de inspiración, apoyo y estímulo, por preocuparse, por estar siempre allí cuando más lo necesitaba, por darme todo su amor y cariño, por enseñarme que la clave del éxito solo se logra con perseverancia, dedicación y constancia. Gracias por ser como eres, este triunfo es tuyo.

A mi madre por brindarme su amor en todo momento, por ayudarme cuando más lo he necesitado, por infundirme valores de responsabilidad, honestidad, lealtad y dedicación que me ayudaron a lograr una vez más otra de mis metas trazadas, por ser motivo de inspiración y respeto, porque contigo he compartido anécdotas de mi carrera buenas y malas y que gracias a ti he logrado solucionarlas enfrentándolas sin desmayar, por eso y muchas cosas más eres una madre excepcional que se merece este triunfo y muchos más.

A mi único hermano, por ser mi amigo y compañero a lo largo de mi vida, juntos hemos compartido innumerables momentos al lado de nuestro padres maravillosos y hoy quiero decirte que soy afortunada de tener la dicha de que dios me haya mandado un hermano como tú.

Al amor de mi vida, a ti bebé que llegaste en el momento indicado, dios te puso en mi camino para darme fuerzas, ánimo y esperanza, llenando mi vida de cariño y amor, me has brindado palabras de aliento motivándome y dándome ánimo para seguir luchando por lo que realmente quiero, te has preocupado por mí en todo momento, irradiando luz con esa llama intensa y resplandeciente que te caracteriza llenando mi vida de dicha y amor.

A ti, profe Josefina, por tenderme esa mano amiga cuando más lo necesitaba, te dedico este logro porque te lo mereces ya que sin ti no hubiese sido posible conseguirlo, gracias por tus consejos, esfuerzo, dedicación, tolerancia y paciencia, por transmitirme tus valiosos conocimientos, por enseñarme que el éxito solo se alcanza cuando el trabajo es realizado de corazón y cuando realmente se está dispuesto a hacerlo , enseñándome que para conseguirlo hay que atravesar un arduo camino de aprendizaje en el cual la clave está en tener constancia, saber aprender a caer y levantarse las veces que sean necesarias mejorando y renovando día a día los conocimientos aprendidos, aceptando sugerencias, reconociendo errores y aprovechando a personas tan valiosas como tú de quienes podemos aprender un sin fin de conocimientos.

María Gabriela Nava Cegarra

Resumen

El juego y la autonomía del niño en edad preescolar

La siguiente investigación tuvo como objetivo principal estudiar: “El juego y la autonomía del niño en edad preescolar”, para ello fue necesaria la práctica de diversas actividades lúdicas dirigidas primordialmente al desarrollo de la personalidad autónoma. Los juegos fueron desarrollados dentro del aula y permitieron las observaciones para concretar el estudio. La investigación se enmarca dentro del paradigma cualitativo ya que se utilizó el estudio de casos.

Se desarrolló en cinco (5) meses, tiempo que exige la Práctica Profesional III y otras asistencias que fueron necesarias para completar las observaciones. Para el estudio de casos se tomó una muestra de cinco (5) niños del grupo. La recolección de la información requirió de anotaciones diarias en el cuaderno de registros, las cuales permitieron realizar con precisión cada registro no focalizado. Por otra parte, por cada juego desarrollado se diseñó una escala de estimación pertinente al contenido en el cual cada ítem evaluado se relacionó con la autonomía. Los resultados y la discusión de los juegos realizados evidenciaron de forma positiva la importancia que le adjudica el niño al juego ya que al practicarlo va erigiendo su personalidad autónoma.

Palabras clave: autonomía, juego, preescolar.

Introducción

Todo niño desde el momento de su nacimiento es potencialmente un triunfador, ya que trae consigo un potencial bio-psico-social que si se despliega, de un modo pleno y armónico, lo pondrá en el camino de su realización personal. El niño al nacer necesita de su madre y de otros seres que le rodean para satisfacer sus primeras necesidades fisiológicas como comida, vestido entre otras, pero primordialmente necesita satisfacer una de las más importantes, como lo es el afecto. El adulto encargado de su cuidado deberá crear un espacio armónico y seguro para que el niño se sienta amado, querido y protegido, por otra parte deberá motivarlo con cantos y sonajeros entre otros, a fin de que reconozca sonidos y se familiarice con su medio natural, solo así irá ganando confianza en sí mismo y con su entorno, poco a poco irá creciendo y mostrará formas de comportamiento ajustadas de cierto modo a su lazo materno.

Desde la edad preescolar el niño ya es capaz de elegir por sí mismo no solo formas de juego, sino que también está preparado para tomar decisiones ante ciertas circunstancias y/u opciones que se le puedan presentar en su vida cotidiana; el juego es en parte un factor eficaz para que el niño se desenvuelva fácilmente cuando juega con otros expresa sus intereses, emociones, sentimientos y preferencias, entre otras actitudes que lo van induciendo a definir su personalidad autónoma dentro del ámbito social.

El juego y la autonomía están estrechamente vinculados, porque el niño cuando juega lo hace por placer y diversión siendo este su mejor instrumento para expresarse mostrando su yo interno a través de sentimientos, toma de decisiones, opiniones, formulación de hipótesis y búsqueda de posibles soluciones ante diversos conflictos presentados, entre otras formas de comportamiento las cuales, emergen en sus momentos de juego, potenciales que el niño posee y que son observables y característicos desde temprana edad, los cuales son beneficiosos para ellos, al momento de demostrar sus formas de juego el niño esta fortaleciendo su autonomía que debe ser vista como un factor relevante puesto que ésta será la que próximamente formará las bases de defensa y sobrevivencia para toda su vida, todo lo cual si es

adquirido debidamente le servirá al niño para defenderse y para luchar por lo que quiere y desea enfrentando los altibajos que nos ofrece la vida.

Debido a lo antes expuesto y siendo el juego y la autonomía del niño en edad preescolar, uno de los determinantes más valiosos e importantes para lograr su desarrollo como ser bio-psico- social, cabría preguntarse, por qué muchas veces el juego dentro del aula es visto como un medio de distracción para que el infante drene toda su energía, desconociendo sus características, su utilidad y lo beneficioso que podría llegar a resultar para que adquiera su autonomía. Es necesario la toma de conciencia por parte del docente quien deberá atribuirle al juego la importancia que realmente le corresponde, basándose en una pedagogía correcta al momento de practicarlo, dejándolo expresarse totalmente, manifestando sus formas de ser, ya que en muchos casos el juego contribuye, sin duda alguna, a superar obstáculos los cuales impiden el desarrollo de su autonomía, como lo son los temores y frustraciones en los que se pueda sentir atrapado. Ahora bien, si el juego encamina al niño a la adquisición de su autonomía y es la forma más fácil de ayudarlo a conseguirla ¿por qué no ofrecerle actividades lúdicas de su interés que al mismo tiempo le proporcionen su desarrollo personal, a fin de que logre alcanzar su autonomía partiendo de lo que realmente le apasiona “jugar”?

Para constatar que el juego aporta al niño elementos para el desarrollo de su autonomía, se usaron procesos observables que dan fé de los innumerables beneficios que se pueden lograr en el niño cuando se emplea un repertorio de actividades lúdicas acertadas y destinadas a lograr resultados acordes al estudio realizado.

Siguiendo una secuencia se presentaran los estudios, los procesos, metodologías, resultados y análisis obtenidos de dicho estudio, los cuales se desglosan a continuación por capítulos.

En el capítulo I se presenta el planteamiento del problema, justificación, objetivo general y específicos. El capítulo II está referido a los antecedentes de la investigación, sustentado por diversas teorías que enriquecen el estudio. En el capítulo III se suministra información relacionada con la metodología a utilizar en la investigación, instrumentos de recolección de la información y la unidad de análisis. En el capítulo IV se describen los resultados y discusión, luego de la aplicación de los instrumentos empleados.

Finalmente se encuentran las conclusiones y recomendaciones, bibliografía y algunos anexos del estudio realizado.

www.bdigital.ula.ve

Capítulo I

El Problema

1.1 Planteamiento del problema.

El juego es una actividad considerada como un ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. Según Díaz (1997), “el juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de períodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples, en pinturas se ven infantes en actividades lúdicas” (p.140).

El juego es elemental para el desarrollo de la capacidad motriz, cognitiva, psicológica y corporal del niño, porque no sólo le ayuda a su desarrollo físico y mental sino también social, además le permite la interacción con los demás, lo cual es fundamental para alcanzar su desarrollo bio-psico-social.

En el aspecto socioemocional, el juego ha contenido un valor que destaca en la formación del niño y se refiere a la autonomía. Según Alonso (1985), “la autonomía es un proceso de educación social que enseña al individuo a colaborar con los demás y a respetar las reglas sociales, así como a favorecer el desarrollo de la personalidad y de la conciencia de solidaridad entre los individuos” (p.16). Por ello es imprescindible destacar que el niño expresa en todo momento sus sentimientos a través del juego, puesto que al practicarlo se socializa con los demás, refleja su yo interno y exterioriza sus diversos estados de ánimo.

A partir de las actitudes de juego mostradas por parte del niño, el docente de aula tendrá la oportunidad de contribuir en el proceso de su autonomía por medio de muestras de afecto y libertades con ciertas normas, basando su pedagogía en un aprendizaje placentero para formar las bases primarias de su personalidad de forma adecuada y dinámica, que le permita ser él mismo en todo momento, haciendo uso de sus propios intereses, expresando lo que le gusta y lo que no, tomando sus propias decisiones.

A pesar de la importancia del juego y de los beneficios que le aporta al niño muy poco uso se hace del mismo, en los espacios dentro del aula. El docente no aprovecha al máximo la oportunidad que le ofrece el juego como recurso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de sus habilidades, destrezas, toma de decisiones y expresión de sentimientos, los cuales son los que irán formando las primeras bases para que el niño adquiera su pronta autonomía.

1.2 -Justificación

La autonomía en el niño de edad preescolar debe ser vista y estudiada minuciosamente, ya que esa es la etapa que marca los inicios de su escolaridad, desde que comienza a tener sus propias percepciones del mundo guiándose por su patrón de cómo lo concibe. Por tal razón, el docente de aula tendrá la ardua labor de educar con una pedagogía centrada en el juego, acertada y precisa que estimule los deseos del niño de poder “ser”.

El niño de educación preescolar logra asimilar y comprender el mundo que le rodea en parte por el juego, ya que éste es esencial para su vida, no obstante, el docente no puede ser ajeno a su proceso de aprendizaje porque debe contribuir con su orientación facilitando el juego, con miras a que logre alcanzar un progreso bio-psico-social.

Los juegos favorecen el desarrollo de las habilidades y actitudes, dan paso a la expresión de sus emociones de forma natural y espontánea, contribuye al niño a expresar con un sentido particular lo que realmente quiere, reconociendo sus errores y destrezas, fortaleciendo sus debilidades, formándose en todos los sentidos como ser crítico, racional, pensante y optimista.

Por lo antes expuesto se infiere la importancia que lleva consigo el “juego”, no sólo como un instrumento de recreación que ayude al equilibrio biológico y social, sino como un instrumento de aprendizaje más bien para la vida misma que facilita crecer en sociedad, establecer y alcanzar metas. Es aquí donde se refleja la autonomía, aquella que se debe fortalecer desde la niñez, donde

cobra vida y ayuda a tomar las decisiones adecuadas frente a diferentes circunstancias.

A fin de determinar la influencia del juego infantil en el desarrollo de la autonomía de el niño de edad preescolar, se realizarán varias observaciones a los niños de Educación Preescolar en un Jardín de Infancia ubicado en la avenida las Américas Urbanización Humboldt, calle principal s/n, con la finalidad de conocer, mediante el juego, las actitudes de los niños respecto a su autonomía y la búsqueda de posibles soluciones ante diversos conflictos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Estudiar la influencia del juego en el desarrollo de la autonomía del niño en edad preescolar.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Describir las actividades lúdicas que proporciona a los niños libertad para expresar sus sentimientos.
- Analizar las respuestas de los niños ante los juegos practicados.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1- Antecedentes

Se han revisado diversos trabajos de carácter documental, los cuales demuestran la importancia de la actividad lúdica en diversos planos, entre estos el que se pretende estudiar como lo es el alcance para el desarrollo de la autonomía del niño en edad preescolar. A continuación se citarán algunos trabajos que sustentan el estudio:

Puentes(1998), en su trabajo de carácter documental planteó dar a conocer la importancia de **“El juego, medio Pedagógico y didáctico en la educación infantil”**, fijando su objetivo en el problema de qué, cómo y por qué el enseñar concierne al educador y, el qué, cómo y por qué aprender se lo plantea el educando; no obstante, estos procesos no pueden asignarse como exclusivos de uno u otro sujeto, es un problema de ambos y cuya solución está en los aportes de la pedagogía y de la didáctica. Concluye que el juego como medio pedagógico, refiere que la acción del docente es determinante en la formación del niño. A partir de ello surge la necesidad de una pedagogía centrada en el niño, con miras al logro de educar su intelecto y facilitar el desarrollo de las facultades cognoscitivas; educar sus sentidos para estimular las capacidades perceptivas, educar su psicomotricidad con el propósito de desarrollar destrezas tanto en el plano motriz como mental y, por último, educar al niño en el campo de la estética, el cual le proporcionará un crecimiento armónico capaz de favorecerlo para la formación de su personalidad.

La autora en su trabajo considera que el docente de aula debe velar por los intereses y necesidades de los niños, a través de una pedagogía efectiva mediante el juego, puesto que este último educa y aporta al niño la conducción hacia su formación bio-psico-social.

Puentes (2001), realizó una investigación de carácter documental cuyo objetivo fue determinar **“la influencia del juego infantil en el desarrollo del proceso de socialización del niño en edad preescolar”**, dado que quienes

se interesan en el progreso de la personalidad infantil, lo conciben como el elemento fundamental a través del cual el niño se desarrolla y se expresa, lo que permite conocerle y así encauzarlo hacia estudios superiores en su formación bio-psico-social. Ello implica que el juego ocupa un amplio espacio en la vida del infante y, por ende, en la educación de éste; así, vale conocer parte de su historia socioeducativa y a partir de ello determinar su influencia en el desarrollo socioemocional del niño.

Como puede observarse en el estudio anterior la autora encuentra que el juego infantil favorece el desarrollo biológico, psicológico y cultural del niño, ya que el juego inserta al niño a la sociedad y éste le ayuda a comprender los esquemas ya establecidos del entorno al cual pertenece, adquiriendo conocimiento de las normas, hábitos y costumbres, las cuales le permiten el desarrollo de sus habilidades y actitudes para así poder fortalecer su personalidad emocional e individual.

Siguiendo con el trabajo anterior, en un mismo orden de ideas, la autora enfatizó la importancia del juego infantil y sus áreas para el desarrollo socioemocional, afirmando que el niño poco a poco va evolucionando de una condición heterónoma a otra autónoma, apto para gobernarse a sí mismo.

La autora concluye que para el logro de la autonomía, el niño necesita tanto de la interacción con el adulto, como de vivir experiencias que le permitan desarrollar actitudes positivas y confianza en sí mismo y en los demás.

Nieto(1995), fundamentó su estudio en una investigación de tipo documental, en la cual da a conocer **“La importancia de los juegos no reglados en el desarrollo social y emocional del niño en su etapa pre operacional”**, con el fin de explicar que el juego es considerado no solo como una alternativa para el desarrollo armónico de la personalidad, sino como una función socializadora puesto que favorece al niño en su intercambio de ideas y opiniones con adultos – niños que se encuentran en su mismo entorno. La autora destaca que el docente es quien debe estimular mediante juegos sociales la participación del niño, a fin de que éste obtenga un intercambio verbal y a su vez logre adquirir un aprendizaje social basado en sus propias experiencias.

Duque y Lobo (2006), realizaron un trabajo de tipo documental enmarcado en la importancia que tienen “**Los juegos para estimular los sentidos de los niños en edad preescolar**”, el cual tuvo como objetivo primordial mostrar que el juego sirve de estimulante para el desarrollo de sus cinco sentidos como lo son: el tacto, la vista, el olfato, oído y gusto; los cuales en parte ayudan al desarrollo de su personalidad autónoma. Las autoras para apoyar dicha afirmación, presentan una propuesta con diversas actividades lúdicas en la cual están contenidos el sistema sensorial y la estimulación temprana, con ello aspiran contribuir en un aprendizaje significativo para el niño, el cual sea un recurso valioso que sirva de estímulo para su proceso de enseñanza a nivel preescolar.

2.2 -Fundamentación Teórica

Estudiar el juego y la autonomía en el niño de edad preescolar, ha sido y es en la actualidad un factor imprescindible debido a que la etapa de la niñez es en la que el niño se desarrolla a través del juego. Es el docente quien lo debe orientar, cuando realiza sus actividades lúdicas, para ello debe utilizar como herramienta pedagógica el juego para encaminarlo hacia el alcance de su personalidad autónoma. Puentes (2008), afirma que:

El juego es una de las actividades más importantes para el niño de cualquier edad. Ocupa la mayor parte de su tiempo y su espacio, pues juega en todo momento y en cualquier lugar; convierte en juego todo lo que hace y en juguete todo lo que encuentra a su alrededor. Expresa de esta forma, su mundo interior y asimila el mundo exterior, convirtiéndose todo ello en aprendizaje. (p.9)

Es por lo dicho anteriormente que el juego se ha considerado a lo largo de la humanidad una actividad vital para el niño, capaz de propiciar su participación activa interpersonal debido a que es la forma de expresar lo que realmente siente de una forma espontánea. El infante cuando juega lo hace por placer y necesidad siendo ésta una de las maneras de descargar en el juguete sus propias impresiones del mundo.

Gamboa (1995) destaca la importancia del juego cuando señala que, “el juego parte de la vida, es una de las formas básicas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con su medio” (p.14). Lo cual le permite al niño desarrollarse inicialmente en sus actividades habituales como lo son comer, dormir, expresarse, sentir, hacer, entre otros aspectos importantes.

Por otra parte, el juego lo conduce a la convivencia con otros interactuando con su medio, sus formas de juego las realiza por el hecho de hacerlo, no por lo que de ello pueda conseguir, Cortes y Sanvy (1983), mencionan en uno de los capítulos de su libro titulado “Juegos educativos para el desarrollo de la personalidad”, que el juego es la actividad infantil que el niño aprende jugando y la realiza de forma espontánea, lo cual favorece su comunicación y creatividad, que en parte contribuyen al desarrollo de sus habilidades personales.

A través del juego el niño se prepara para la vida, acumula experiencias, hábitos y destrezas, puesto que trata de extraer del medio natural o cultural todas aquellas cosas que llaman su atención para asociarlas en su quehacer lúdico, para Mariotti (2004), “el juego es la ocupación que tiene el niño en su proceso de desarrollo. Se manifiesta como su principal medio de expresión, de comunicación y se convierte en una buena forma de resolución de conflictos” (p.2).

2.2.1- Algunas funciones del juego

El juego cumple un papel indispensable para el desarrollo de las habilidades y capacidades del infante; en la vida diaria se suele considerar el juego como una de las actividades más importantes para el desarrollo humano puesto que varios expertos le atribuyen una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad.

La actividad lúdica consiste principalmente en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de

esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiado por su práctica en el juego.

El infante es considerado como un espectador pasivo dentro de su entorno social, sometido a percibir y acomodar en su interior las impresiones que el mundo externo le va proporcionando, cuando juega expresa por medio de acciones lúdicas sus experiencias reales, especialmente si estas han sido desagradables y lo han impresionado intensamente. El niño al revivir estas experiencias en su fantasía lejos de la presencia de los acontecimientos reales, llega a dominar la angustia que estas le produjeron originalmente.

Por ello, el juego infantil si es usado de forma adecuada por el docente puede ayudar a alcanzar en los niños innumerables logros del desarrollo bio-psico-social puesto que es considerado como un instrumento poderoso para la modificación de algunas impresiones.

El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde varias perspectivas, Puentes (2008), concibe el juego desde un punto de vista educativo ya que el niño cuando juega pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, lo transforma a su modo y desarrolla su creatividad sin dejar de lado la interacción con otros niños y/o adultos, de los cuales aprende en parte, cuando realiza sus juegos.

Otras de las razones para considerar la importancia del juego en niños de preescolar, radica en que constituye una de las actividades principales que realizan los mismos, no solo porque les proporciona esparcimiento, distracción y entretenimiento, sino porque contribuye a la formación de su carácter. Según De Armas (1986), “a través del juego el niño se expresa de forma libre, revelando su carácter social independiente, pues él representa y reproduce activamente los fenómenos y sucesos del medio social, en correspondencia con sus posibilidades e interpretaciones” (p.17).

En este mismo orden de ideas se puede inferir que el juego favorece en el niño, el desarrollo de sus actitudes, interactúa con el medio que lo rodea, expresa sus sentimientos y emociones, participa en forma activa dentro del marco social y adquiere diversas actitudes producto de sus propias experiencias, forjando su desarrollo bio-psico-social. La socialización del niño(a) es un factor en el cual influye el hecho lúdico, que en parte ayuda al desarrollo de su personalidad autónoma.

Para Sánchez y Gordon (2008):

La personalidad del niño va a verse afectada positiva o negativamente por el desarrollo de diversos procesos que configuran al ser humano (cognitivos, del lenguaje, psíquico, motor y socioemocional). El área socioemocional se destaca entre ellos, pues se considera que el buen desarrollo de los elementos que componen esta área incidirá en la evolución satisfactoria del resto de los procesos. (p.18)

En el proceso del desarrollo socioemocional la clave principal es la afectividad, debido a que el niño antes de ser un ser social, necesita afecto, amor y estímulos, es necesario que la familia lo llene de afecto, pues a partir de ello podrá sentirse cómodo, protegido, querido y seguro para luego insertarse en el mundo social, Según el Currículo de Educación Inicial (2005), “el área socioemocional se refiere a la expresión, identificación y regulación de emociones y sentimientos para lograr la adaptación social y el alcance de un objetivo” (p.174).

2.2.1.2-El juego y las áreas del desarrollo socioemocional

El niño, a través de sus formas de juego, consigue exteriorizar su estado socioemocional, expresa todo tipo de sensaciones, emociones y comunica a las demás personas de su entorno lo que siente, quiere y desea, se expresa de manera autónoma e individual. Las actividades lúdicas afirman su yo interno y sirven para demostrar y reafirmar su personalidad, por ello se dice que el juego infantil se considera un factor influyente en las áreas del desarrollo socioemocional.

Por lo antes expuesto, es preciso definir cada una de las áreas que comprenden el desarrollo socioemocional: identidad y/o género, integración social, autoestima, expresión de sentimientos, creatividad y autonomía (Sánchez y Gordon, 2008, p.18)

❖ Identidad y/o género: es la capacidad que tiene el niño de reconocer su sexo, su cuerpo, sus capacidades motrices, sus cualidades, destrezas y limitaciones, capaz de valorarse y reconocer sus actitudes positivas y negativas dentro de un ámbito social, teniendo conocimiento y estableciendo diferencias de su pertenencia a un grupo familiar y/o miembro de una sociedad.

❖ Integración Social: Se inicia desde el nacimiento del niño, momento en el cual pasa a ser, un “ser” social, interactuando con miembros de su entorno (padres, hermanos, entre otros, que conforman el grupo familiar), los cuales atienden a todas sus necesidades biológicas, manifestándole muestras de amor y afecto que ayudarán a fortalecer sus principios y valores, reconocer sus deberes y derechos y afianzar su confianza.

❖ Autoestima: Se presenta en el niño, cuando sabe lo que quiere, aprende a valorarse y a aceptarse, Según Yagosesky (2000), la autoestima:

Es el resultado del proceso de valoración profunda, íntima y personal que cada quien hace de sí mismo en todo momento, esté o no consciente de ello. Este resultado es observable, se relaciona con nuestros sentidos de valía, capacidad y merecimiento y es a la vez causa de todos nuestros comportamientos. (p.14)

❖ Expresión de sentimientos: es un fenómeno interno, caracterizado por una serie de emociones y sentimientos capaces de manifestarse en alegría, tristeza, optimismo, rabia, temor entre otros, es parte natural de su ser.

❖ Creatividad: es la capacidad que tiene el niño de expresar sus intereses y necesidades mediante actividades libres, desarrollando potencialidades en las que pone de manifiesto su espíritu ingenioso y creador.

❖ **Autonomía:** La adquisición de la autonomía se manifiesta cuando el niño pasa de la condición de ser heterónimo a otra de ser autónomo, capaz de satisfacer por sí solo ciertas actividades como: decidir cómo, con quién y con qué objeto jugar, comer, vestirse, entre otras conductas, que afirman su individualidad y lo impulsan hacia el desarrollo de su personalidad. El reconocimiento de sus características individuales, así como las de sus compañeros, es una condición básica para su desarrollo y para la adquisición de actitudes no discriminatorias. Yagosesky (2000) con respecto a la autonomía afirma que: “tiene que ver con la independencia para pensar, decidir, actuar y dirigirse actuando con autenticidad y criterio” (p.44).

Es relevante destacar que las áreas del desarrollo socioemocional están intrínsecamente relacionadas con el juego. Si se observa detalladamente el juego proporciona un buen desarrollo de cada área, puesto que el niño a través de sus diversas formas de juego logra comprender su propia realidad y aprende a tener conocimiento de ¿quién es? solo así puede valorarse, aceptarse, expresando sentimientos, mostrando actitudes positivas y negativas dentro de un grupo social, lo que le permite reconocer sus habilidades y destrezas.

Superadas estas etapas el niño consigue el logro de su autonomía; en uno de los capítulos del Currículo de Educación Inicial (2005) se menciona que:

La autonomía es la capacidad de independizarse gradualmente en sus áreas motoras, expresiva, intelectual, y sensitiva del control del adulto, para tomar decisiones propias, explorando y buscando soluciones al mundo que lo rodea. Considerándose de esta forma la autonomía como el componente más importante del desarrollo socioemocional puesto que es el complemento de todos los demás elementos anteriormente descritos, dando paso a una toma de decisiones adecuadas, que van a definir la personalidad individual a lo largo de la vida. (p.173)

2.3-El juego y el desarrollo personal/ social

El niño posee una gran cantidad de conocimiento social que se manifiesta en sus interacciones sociales, para ello emplea el juego, el cual le permite interactuar con su entorno de tal manera que se exprese de una forma afectiva y social, que le permite intercambiar opiniones y experimentar nuevas vivencias que posteriormente le servirán para desarrollar su personalidad. Para Bolaños (2002), “el desarrollo personal se refiere primordialmente al desarrollo del “yo” factor que influye en su desarrollo emocional y que finalmente sentará las bases para que el niño se realice como persona” (p.34).

En una misma secuencia Bolaños (2002) menciona en uno de los capítulos de su libro titulado “Aprendiendo a estimular al niño” que en los primeros años de vida el niño podrá desarrollar su “yo”, al alcanzar su conciencia corporal identificada por sus principales logros como lo son:

- 1- Adquirir independencia física y emocional
- 2- Aprender a controlar su cuerpo y su comportamiento
- 3- Ser capaz de relacionarse con niños y adultos
- 4- Aceptar las expectativas adultas
- 5- Aprender a auto respetarse

El niño de edad preescolar comienza a tener noción del mundo en que habita, a partir de sus interacciones con los demás, él mismo necesita satisfacer ciertas necesidades fisiológicas como alimento, vestido, abrigo entre otros, además también requiere de afecto y cariño para sentirse amado y protegido, condición que favorecerá su desarrollo personal pasando de una situación dependiente a otra independiente, por ser la integración social indispensable en su aprendizaje adaptativo.

El infante al comenzar a sentir muestras de afecto por parte de sus seres amados, empieza a sentir estímulo para satisfacer por sí mismo sus necesidades habituales dando inicio al fortalecimiento de su capacidad autónoma. Sin embargo, en un principio el niño debe superar su egocentrismo,

a fin de reconocer que no solo sus acciones son válidas y correctas sino también pueden serlo las de los demás, una vez superado su ego se abre un abanico de oportunidades que dan paso a adquirir su propia autonomía.

Una vez que el niño se va independizando se inicia una de las etapas cruciales del desarrollo socioemocional como lo es la de su autonomía, para Erickson (1980):

La autonomía es un proceso que el niño inicia de autocontrol, toma de responsabilidades en varios aspectos de su comportamiento, iniciando una etapa en la que el niño por un lado desea seguir teniendo la atención y cuidado de sus padres y por otro, empieza a mostrar que el ya puede ser independiente y puede resolver los problemas sin ayuda de los adultos, por lo que frecuentemente entrará en conflicto con ellos. (p.44)

El niño cuando aprende a decidir por sí mismo, es capaz de elegir el elemento de juego con el que quiere jugar; qué hacer con él; cuánto tiempo quiere jugar, cómo y cuándo terminarlo, a su vez es capaz de establecer sus propias reglas de juego, estas actitudes adquiridas forman parte de su placer y espontaneidad producto de la confianza que le ofrece el juego. Además, el juego también ayuda al desarrollo social del niño porque lo inserta en la sociedad, le aporta el conocimiento de diversos valores y lo beneficia en sus formas de comportamientos.

2.3.1-Desarrollo de la sociabilidad

Las relaciones sociales en el juego del niño se pueden observar no solo en las diferentes etapas del desarrollo cognitivo por el que está pasando con respecto a su conocimiento del objeto, del espacio, sino también los diferentes cambios que se dan en cuanto al área social (Bolaños, 2002, p.37)

La etapa del desarrollo cognitivo incluye:

La Etapa del desarrollo sensoriomotriz (0 a 2 años), el juego del infante es solitario, centra su atención en el descubrimiento del objeto, ignorando de alguna manera el resto de su entorno, incluyendo en algunas oportunidades a los niños que estén jugando a su alrededor. De 2 a 5 años de edad el niño incorpora en su repertorio de juegos el juego simbólico, actividad que se empezara a expandir a medida que disfruta de la compañía de otros, sin dejar de lado su interés por el juego, actividad que se denomina como juego paralelo, puesto que aparte de jugar comparte con otros niños.

A los 6 años entra en la propia etapa de su desarrollo cognitivo en la cual el niño es capaz de descentrarse, es decir logra asumir la posición del otro y acepta las reglas impuestas desde afuera. Esta etapa requiere de tiempo, constancia y paciencia por parte del adulto para que el niño posteriormente se pueda ir integrando hacia una personalidad adulta sana.

Para comprender un poco más sobre el desarrollo evolutivo del juego y su relación con respecto a la autonomía del niño se hace necesario conocer su clasificación (Puentes, 2008, p.74)

Según las Etapas Evolutivas existen:

- a- Juegos Funcionales
- b- Juegos Simbólicos o de imitación
- c- Juegos de Construcción o adquisición
- d- Juegos de Reglas

a- Juegos funcionales

Se inicia en la primera infancia en un período comprendido entre los (0 a 2 meses) esta etapa es la que define los primeros movimientos del niño. En un principio el niño necesita de estímulos ya sea con sonidos auditivos como la voz de la madre, canciones, sonajeros entre otros, o por la manipulación de algunos elementos como juguetes, dependiendo de la confianza suministrada

por parte de su familia y demás personas de las que recibe afecto, poco a poco desarrollará esa capacidad para realizar descubrimientos por sí mismo.

Algunas de las conductas de juego mostradas cuando el niño alcanza aproximadamente sus 2 años y que pronto contribuirán al logro de su autonomía son:

- ❖ El niño se estira, realiza movimientos continuos con sus manos y pies moviéndolos de un lado a otro, se voltea y se apoya de su cuerpo; movimientos que le ofrecen confianza y seguridad, con los que más tarde se dispondrá a caminar.
- ❖ Comienza a balbucear y a gorgear; pasos que lo llevarán próximamente a articular el lenguaje.
- ❖ Al tocar y agarrar objetos con sus manos, ejerciendo la acción de tomarlos y tirarlos, repitiendo este ejercicio una y otra vez; logra la manipulación de sus manos.

Estos pequeños movimientos corporales que el niño realiza en sus primeros meses y dos años de vida, se consideran juegos funcionales denominados así por su búsqueda de placer, al sentir que puede controlar su propio cuerpo.

b- Juegos simbólicos o de imitación

Se inicia a partir de (2 a 4 años), se caracteriza por brindar al niño la oportunidad de asumir roles de la vida real al empezar a conocer el mundo de los adultos, llamado también juego de ficción es considerado como el más típico de todos, el que reúne características sobresalientes, y sin duda es el que más nos interesa por tener que ver con la edad preescolar, es el juego que se caracteriza por pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes, para las autoras Linaza y Maldonado (1987), “el niño cuando finge al jugar ya sea solo o en compañía de otros niños, abre un modo de relacionarse con la realidad , de distorsionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta a su imaginación” (p.26). De tal modo que el niño al jugar logra superar esa realidad, por la que se siente continuamente dominado.

Cuando el niño imita personajes reales o fantásticos, logra la expresión de sus sentimientos inconscientes, exteriorizando sus impresiones existentes de la situación en la que se encuentra.

c- Juegos de construcción o adquisición

Los juegos de construcción comienzan desde temprana edad (2 a 6 años), comienzan a percibirse cuando el niño realiza sus primeras manipulaciones con objetos o cualquier material lúdico. En principio de sus 2 años los juegos realizados por el niño suelen ser de tipo abstracto, sin significación alguna, lo hacen simplemente por el placer que sienten al realizar alguna acción mas no por lo que de ello puedan conseguir.

Cuando el niño avanza y adquiere los 4 años va reflejando en sus juegos cierta intencionalidad, al realizar sus juegos intenta comprenderlos dando alguna explicación lógica de lo que está haciendo, esto es fácil de observar cuando realiza juegos tales como memoria, rompecabezas, legos, armar torres, entre otros.

En su etapa preescolar de (5 a 6 años), el niño realiza juegos con cierta precisión, los acabados de sus trabajos se asemejan más a su realidad, trata de darle una explicación lógica a los juegos que realiza, posee la capacidad de perfeccionar sus actividades lúdicas.

d- Juegos de reglas

Son los que surgen una vez finalizada la edad preescolar desde los (7 a 12 años), siendo aquellos en donde el niño aprende a dar y recibir, a esperar su turno y a trabajar en grupo, a conocer reglas y límites, su inicio depende del medio en el que se encuentra el niño y de los modelos que tenga a su disposición, es decir la familia, el docente de aula entre otros adultos significativos que estén a su alrededor; para la realización de este tipo de juegos es necesario que el niño haya comprendido la existencia de ciertas reglas, las cuales debe respetar para el buen desenvolvimiento del juego, capacidad que va adquiriendo a medida que se relaciona con otros y va comprendiendo las reglas del juego.

2.4- Juego según el espacio

Se hace necesario definir el “Juego en un espacio interno”, puesto que algunos juegos van a ser realizados por los niños en los espacios del aula a fin de determinar: “El juego y la autonomía del niño en edad preescolar”. Se entiende por espacio interior a aquellos sitios como: la casa, escuela o institución donde se puedan ejecutar ciertas actividades lúdicas.

Estos espacios pueden ser de dos tipos:

a- Externos

b- Internos

a- **Los Externos:** son los que se encuentran en patios, jardines o pasillos, en parte facilitan el desarrollo de las actividades que se pretenden realizar puesto que en algunos casos están en contacto con la naturaleza.

b- **Los Internos:** son los que a diario frecuentan los niños, como las aulas de clases, las cuales le permiten mayor concentración al momento de realizar sus actividades, y al mismo tiempo le ofrecen al niño mayor variedad en cuanto a material lúdico se refiere. Sin embargo, el adulto está comprometido a planificar mediante actividades lúdicas juegos pedagógicos que eduquen y conduzcan a fines establecidos por él, ofreciendo al niño opciones donde experimente los fracasos y triunfos superando su egocentrismo y comprendiendo el punto de vista de los demás, favoreciendo la formación de las bases de su personalidad.

La pedagogía del juego usada por el docente ayudará al niño para que alcance su pronta autonomía, Puentes (1998), considera que:

La pedagogía consiste en teorías o modos de concebir el acto educativo, por lo que la educación es la materia y objeto de la pedagogía. Etimológicamente, el término pedagogía apunta hacia la conducción del niño, haciendo hincapié en los métodos educativos; también la educación sugiere la conducción del niño, pero se orienta hacia su formación, hacia el desarrollo de sus facultades humanas. (p.34)

La pedagogía mediante el juego es la enseñanza educativa que el docente utiliza para transmitirle al niño valores y principios establecidos por la sociedad, ligados a una serie de normas y reglas que proporcionan la convivencia comprendiendo su contexto. Por otra parte, el niño cuando juega, desarrolla sus sentidos, facultades intelectuales y motrices, las cuales le permiten pensar, interpretar su esquema corporal e incorporar formas de desplazamiento de un lugar a otro coordinando sus movimientos.

El niño a partir de la adquisición de conocimientos y habilidades construirá su personalidad autónoma, según Piaget y Heller (1962), “la autonomía favorece al desarrollo de la personalidad del alumno y a su espíritu de solidaridad” (p.24). El infante a medida que alcanza autonomía participa de forma activa y crea conciencia de grupo expresando sus sentimientos, aquellos que emergen de sus vivencias realmente significativas de juego, dando paso al logro de su autonomía. En el mismo orden de ideas Piaget y Heller (1962), en sus diversos estudios plantean que:

La autonomía desde el punto de vista intelectual se refiere al desarrollo de las cualidades paralelas, lo que significa el respeto mutuo en el plano oral: la comprensión recíproca y sobre todo la discusión objetiva, aquella que consiste en colocarse dentro del punto de vista ajeno para pensar el pro y el contra de las opiniones expuestas. (p.25)

El avance del niño hacia su autonomía implica salir de su egocentrismo, lo cual se refiere a ubicarse en el lugar del otro “reciprocidad”, ver más allá de sus propios intereses, experimentar situaciones por medio de actividades lúdicas de manera individual y en grupo, interpretando la realidad diaria de forma permanente tomando decisiones con relación a las reglas sociales.

De acuerdo con las diversas teorías desarrolladas por los distintos autores, anteriormente descritos, se considera que el juego contribuye a la formación del niño, dado que éste facilita la pronta comprensión del por qué de las cosas de forma compleja a partir de la convivencia con su entorno, donde el niño toma sus propias elecciones de lo que quiere, siente y desea a través de la

expresión de sentimientos de amor, aceptación, acato de normas sociales, hábitos adquiridos, respeto por sí mismo y por los demás.

Por otra parte, los mismos autores consideran que por medio de actividades lúdicas planteadas por el docente pedagógicamente, el niño logra comprender fácilmente su espacio exterior y la realidad en la que se encuentra, para ello el docente debe crear un ambiente adecuado, cómodo y seguro, de manera que éste proporcione al niño un aprendizaje para desarrollar sus actividades libres de juego, provechosa y funcionalmente, donde ellos tomen iniciativas de trabajo orientadas por el docente y centradas en la pedagogía educativa. Las situaciones de juego propuestas por el adulto y vividas por el niño a edad temprana, serán sus indicios para la adquisición de su autoconfianza, en miras a lograr su autonomía, según se sienta amado o rechazado formando su propia personalidad.

www.bdigital.ula.ve

Capítulo III

Metodología

3.1-Tipo de investigación

En el trabajo de grado con relación al tema de: “El juego y la autonomía del niño en edad preescolar”, se empleó la investigación documental, la observación participante, el estudio de casos y algunos lineamientos que nos ofrece el currículo de educación inicial (2005) con respecto a sus áreas de aprendizaje Formación personal y social & Comunicación y representación y los componentes que se derivan de ellas. Algunos medios materiales utilizados para la recolección y el almacenamiento de información se tomaron de libros, revistas, tesis, diccionarios, diarios, registros, entre otros instrumentos de investigación, los cuales fueron útiles para la recolección y el análisis.

Para ampliar un poco más sobre el tipo de Investigación utilizada, se indagó sobre diversas teorías expuestas por expertos. Según Ramírez (1999), una investigación es llamada de tipo documental “cuando la fuente principal de información son documentos y cuando el interés del investigador es analizarlos como hechos en sí mismos (fuentes primarias) o como documentos que nos brindan información sobre otros hechos (fuentes secundarias)” (p.75).

Por su parte Arias (2006), apunta que la investigación documental:

Es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. (p.25)

Carrera y Vázquez (2007), exponen que la investigación documental:

Es la presentación de un escrito formal que sigue una metodología reconocida. Consiste primordialmente en la presentación selectiva de lo que expertos ya han dicho o escrito sobre un tema determinado. Además, puede presentar la posible conexión de ideas entre varios autores y las ideas del investigador. Su preparación requiere que este reúna, interprete, evalúe y reporte datos e ideas en forma imparcial, honesta y clara. (p.15)

Se entiende por investigación documental

...una variante de la investigación científica, cuyo objetivo fundamental es el análisis de diferentes fenómenos (de orden histórico, psicológico, etc.) de la realidad a través de la investigación exhaustiva, sistemática y rigurosa, utilizando técnicas muy precisas; de la documentación existente, que directa o indirectamente, aporte la información atinente al fenómeno que estudiamos(Ramírez, Bravo y Méndez, 1987,p. 21)

Por otra parte la observación participante será considerada un complemento para el desarrollo del tipo de investigación a realizar, puesto que la participación activa en los juegos practicados dentro del aula de clases sirven de base fundamental para esclarecer algunos comportamientos que se observen durante los juegos que realizan los niños. Sobre la observación participante Landeau (2007) afirma que: “el investigador entra en contacto con el fenómeno, observa, toma notas y forma parte del hecho o situación a estudiar” (p.87).

Este tipo de observación debe estudiarse con detenimiento porque de ésta dependerán, en parte, los resultados arrojados mediante actividades lúdicas que desempeñen los niños dentro del aula de preescolar. La observación participante según Arias (2006), “es aquella en donde el investigador forma parte de la comunidad o medio donde se desarrolla el estudio” (p.68).

El estudio de casos según Arvelo (2004), puede considerarse:

Como un método cualitativo dentro del campo de la educación por el énfasis que coloca en las expresiones cualitativas del conocimiento de la realidad, porque privilegia los procesos frente a los productos, por su labor hermenéutica, globalizante, que pretende dar cuenta de lo oculto del objeto- sujeto de estudio y por estar dirigido a la acción.(p.10)

Los lineamientos del currículo de educación inicial (2005), por su parte ofrece las bases teóricas de la estructura curricular propuesta, es decir los ejes curriculares (lúdico, Afectividad e Inteligencia), los cuales están relacionadas con el estudio, además, se basa fundamentalmente en tres áreas de aprendizaje de las cuales, se usarán dos de ellas: Formación personal y social & Comunicación y representación, así como también los diversos componentes que se derivan de cada una de ellas y los objetivos que persiguen para ser desarrolladas.

Se hace necesario señalar que el área de Formación personal y social está constituida por los componentes de: identidad y género, autoestima, autonomía, expresión de emociones y sentimientos, convivencia (interacción social normas y deberes), convivencia (costumbres y valores) y el área de Comunicación y representación por los componentes de: lenguaje oral y expresión oral; si se observa con detenimiento los componentes que nos ofrecen las áreas antes mencionadas, se relacionan con los elementos que conforman las áreas del desarrollo socioemocional en las cuales cada una se destaca por el alcance de un objetivo distinto, que al final van a conducir al logro del desarrollo autónomo en el niño. Por otra parte los objetivos que persiguen estos componentes son ajustables para el diseño de los indicadores y/u ítems a evaluar en la escala de estimación de los juegos que se deseen practicar, enmarcados en este caso, en el alcance de la autonomía en el niño.

En este sentido, la revisión y el estudio de las diversas fuentes bibliográficas escogidas para la realización del trabajo anteriormente descrito sobre: “El juego y la autonomía del niño en edad preescolar” en el contexto educativo, sirven de marco referencial para demostrar cómo el niño va adquiriendo autonomía a partir del juego. Por ello es importante que el docente de aula evalúe los juegos realizados por los niños luego de una constante observación y ejecución, a fin de aplicar una pedagogía, mediante la estimulación que le permitirá ir en la búsqueda de posibles soluciones ante diversos conflictos, a la toma de decisiones, lo cual poco a poco fortalecerá la autonomía en el niño.

3.2-Instrumentos de recolección de la información

Para la recolección de datos se utilizaron dos instrumentos: La escala de estimación y los registros no focalizados los cuales contribuyeron con la evaluación diagnóstica y final. Según el Currículo de Educación Inicial (2005) la Escala de Estimación:

Permite que los docentes puedan contar con instrumentos prediseñados para la evaluación de cada niño. Se realizan tanto para la evaluación individual como para la grupal. Es importante que los indicadores del desarrollo y el aprendizaje a observar sean lo suficientemente precisos para que delimiten claramente cada aspecto.

(p.159)

La escala de estimación fue de gran utilidad porque facilitó el estudio a tratar mediante indicadores precisos, tomados de los componentes de las áreas de aprendizaje del currículo de educación inicial enfocados en diversos juegos realizados.

Los Registros no Focalizados son anotaciones diarias que realiza la investigadora en su cuaderno de observación, basados en las diversas opiniones y/o comentarios realizados por los niños al momento de realizar diferentes juegos y/o actividades, las cuales le ayudarán para estudios posteriores que desee realizar.

Uno de los capítulos del Currículo de Educación Inicial (2005) menciona que los registros se basan en la descripción y análisis de experiencias de aprendizaje propiciadas por el adulto durante un determinado momento de la rutina diaria.

3.3-Unidad de análisis

Para analizar e indagar un poco más sobre la tesis a tratar como lo es “El juego y la autonomía del niño en edad preescolar” se practicaron una serie de juegos junto a los niños en una de las aulas de un “Jardín de Infancia”, el cual se encuentra ubicado en el sector Humboldt. Esta aula cuenta con una matrícula de veintitrés (23) niños(as) en edades comprendidas entre 4 y 6 años de edad.

3.3.1-Procedimiento

Los juegos fueron realizados con todo el grupo de niños, aunque de ese grupo se tomó un pequeño número de participantes de cinco (5) niños, como respuesta al estudio de casos nombrado, por ser niños que asisten diariamente, a fin de obtener resultados más certeros para la investigación.

Es relevante mencionar que la investigación se llevó a cabo durante las asistencias diarias que exige la Práctica Profesional III y por otras asistencias extras que ameritó dicho estudio, las cuales se realizaron en el turno matutino, en un horario comprendido desde las 7 am hasta las 12 m.

Los juegos desarrollados se ejecutaron bajo planes quincenales puesto que cada actividad lúdica producía un nivel de interés permanente en los niños;

Considerándose plan quincenal Según el Currículo de Educación Inicial (2005), “aquel el cual utiliza el docente de preescolar en el trabajo de aula y tiene como característica central priorizarse en los intereses y potencialidades de los niños(as) y las necesidades de sus familias” (p.165).

Durante las jornadas diarias se realizaron una serie de juegos con el grupo de niños, estos juegos ayudaron con el estudio planteado y se desarrollaron dentro del aula de clases (espacio interior) lugar apropiado para lograr mayor concentración, puesto que se encontraban en un sitio que conocen y al cual asisten diariamente, proporcionándoles seguridad y confianza tanto con las docentes como con el resto del grupo de compañeros, razón fundamental e imprescindible para complementar satisfactoriamente dicho estudio.

Todos los ítems y/o indicadores de los juegos practicados descritos en las diversas escalas de estimación, estuvieron relacionados con el estímulo de participación y la toma de decisiones propias e individuales por parte del grupo de niños a fin de darles la oportunidad de expresar sus sentimientos, desarrollar su identidad, solidaridad empatía y confianza en sí mismos, favorecer su autoestima y fortalecer su autonomía. Entre los juegos tradicionales practicados se pueden mencionar: arroz con leche, enanos y gigantes, a la víbora de la mar, jugaremos a la ronda, la reina solita, falta un amigo, mi carita expresa sentimientos y soy un personaje de mi pueblo.

Entre la diversidad de juegos lúdicos efectuados, los que mayormente se ajustaron al estudio y desarrollaron mayor interés por parte del grupo de niños fueron: falta un amigo, mi carita expresa sentimientos y soy un personaje de mi pueblo, juegos idóneos para la investigación realizada, los cuales en parte fueron considerados fructíferos y beneficiosos para el enriquecimiento personal, debido a que son actividades lúdicas tradicionales carentes de actos violentos dejando de lado la tecnología por la cual actualmente se ha dispersado el sentido de humanidad y solidaridad por otras personas que se encuentran en nuestro mismo entorno.

3.3.1.2.-Juegos observados y registrados

a-Juego “Falta un amigo”

Los niños forman un círculo en el suelo y cada uno se sienta un poco separado de tal forma que quede espacio entre ellos; luego se les pide que observen bien la ubicación y características de sus compañeros para lo cual se les da un tiempo aproximado de 5 minutos, rápidamente se les indica que cierren sus ojos, hagan silencio y escondan su rostro entre las manos. La investigadora se acerca al grupo y saca a uno de sus miembros, lo esconde y luego indica al grupo que abran sus ojos, observen a sus compañeros y digan el nombre del compañero que falta.

Esta actividad facilita el desarrollo de la autoestima ya que el niño puede mostrar la capacidad de cumplir con la tarea asignada, favorece el desarrollo de ciertas áreas socioemocionales tales como la integración social cuando se relaciona con sus compañeros, la identidad al distinguir entre lo propio y lo ajeno modelando la noción del “otro” y construyendo su “yo”, la autonomía al expresar lo que ha percibido de los demás. Para la ejecución del juego se utilizó el aula de clase.

Fuente: Extraído de Yolanda Puentes (2001)

b- Juego “Mi carita expresa sentimientos”

Empleando una lámina, la investigadora muestra a los niños las partes del rostro frente, cejas, ojos, nariz, labios, barbilla, orejas, luego les indica que cada cual toque en su rostro tales partes, después cada niño escogerá un compañero y se tocarán mutuamente. Posteriormente se les facilitará papel, lápices, pintura de dedos de colores entre otros materiales para que dibujen o pinten un rostro. Una vez internalizada la idea, se pasa a una segunda fase de la actividad que sería jugar con sus propios rostros gesticulando con sus caras ante el grupo de niños sus diversos estados de ánimo, fijándose en algunos rostros pre elaborados por la investigadora, donde cada cara expresa algún sentimiento de alegría, tristeza, rabia y asombro; luego se pasa a una tercera fase del juego la cual consiste en plasmar su estado de ánimo en la misma hoja que hicieron el rostro anterior. Una vez finalizada dicha actividad se procede a

formar junto a los niños un círculo en el piso a fin de que cada uno explique su dibujo característico de su estado de ánimo.

Esta actividad fue realizada con todos los niños, los cuales tuvieron disposición para hacerlo. Por otra parte, la actividad propuesta ayuda ampliamente al proceso de socialización, reciprocidad, facilita su identidad y favorece su autonomía.

Fuente: Extraído de Yolanda Puentes (2001)

c- Juego “Soy un personaje de mi pueblo”

Cada niño escoge un personaje de su entorno que tenga algún oficio/profesión: el cura, el lechero, el zapatero, el carpintero, el médico, el maestro, el bombero, el bodeguero, entre otros. A cada personaje se le asigna un nombre, tomando los mismos de la clase por ejemplo: Víctor, Daniel, Darío, David, Dalila... Cada jugador(a), cuando le corresponda su turno dirá:
El primero(a): “Yo soy, Víctor y quiero ser el cura”

El segundo (a): “Víctor quiere ser cura, y yo soy Daniel y quiero ser bombero”

El tercero (a): “Víctor quieres ser cura, Daniel quiere ser bombero, y yo soy Darío y quiero ser zapatero” y así sucesivamente hasta completar el grupo de niños(as). Es importante mencionar que para poder llevar a cabo este juego, fué necesaria la división del grupo total de niños(as), agrupándolos en pequeños grupos dependiendo de la asistencia diaria con un máximo de seis(6) u siete (7) participantes ya que son niños(as) en edades comprendidas entre 4 y 6 años de edad; por otra parte la división del grupo facilitó a los niños el desarrollo del juego a practicar, puesto que estaban agrupados en un orden reducido lo cual dio mejores resultados porque entre menos personas mayor es la posibilidad de que logren completar el objetivo.

Fuente: Extraído de Yolanda Puentes (2001)

Capítulo IV

Resultados y discusión

Para el análisis de los resultados del estudio sobre “El juego y la autonomía en el niño de edad preescolar” fue necesario y valedero, el uso de ciertos ejes que ofrecen los lineamientos del Currículo de Educación Inicial con respecto a las áreas de aprendizaje **Formación personal y social & Comunicación y representación**, así como también el uso de los componentes que conforman cada una de éstas; no obstante es necesario destacar que estas áreas y las anotaciones diarias de la investigadora o registros no focalizados contribuyeron, en parte, para puntualizar cada uno de los ítems observados en las diferentes escalas de estimación.

Los juegos practicados por el grupo de niños se identificarán por su nombre, y serán descritos en la escala de estimación, por otra parte el análisis de las anotaciones de los registros no focalizados o diálogos realizados por investigadora - niños(as), serán los resultados de los ítems que se presentan en cada escala de estimación los cuales estarán señalados con las letras: **S**: siempre, **EO**: en ocasiones, **N**: no lo hace; **NO**: no se observo; que exige su proceso de evaluación o escala de valores, demostrando las actitudes ante los juegos practicados por parte de los niños; es relevante acotar que en los diálogos realizados por investigadora-niño(a), los infantes llaman a la investigadora profesora, ya que para ellos cualquier persona vinculada a la docente o espacio de aula en general es vista y considerada como otra profesora más. Por otra parte, es relevante destacar que para identificar el registro de las conversaciones realizadas con los niños se utilizaron solo iniciales de sus nombres para preservar su identidad.

4.1- Presentación de las áreas de aprendizaje

Para el estudio a realizar se tomaron en consideración dos de las áreas de aprendizaje que nos ofrece el Currículo de Educación Inicial (2005), en algunos de sus capítulos.

Áreas de aprendizaje	Componentes	Objetivos
1- Formación personal y social	1.1- Identidad y Género	a) Que el niño identifique los aspectos de su anatomía. b) Que el niño se relacione con otros(as) y valoren el sexo opuesto. C) Que el niño establezca diferencias entre diversos roles u profesiones.
	1.2- Autoestima	a) Que el niño se logre apreciar como persona b) Que el niño supere situaciones que le produzcan conflictos en su experiencia diaria c) Que el niño aprenda a valorar sus acciones y trabajos que realiza
	1.3- Autonomía	a) Que el niño incremente la capacidad para ejecutar diversas acciones b) Que el niño tome decisiones por sí mismo ante una situación c) Que el niño se logre adaptar a situaciones nuevas e imprevistas d) Que el niño encuentre soluciones viables a problemas sencillos que se le presenten e) Que el niño trabaje independientemente en una actividad de libre elección f) Que el niño planifique alguna de sus acciones sin ayuda de otros(as) g) Que el niño demuestre iniciativa para la realización de diversas actividades h) Que el niño exprese su opinión y gustos libremente

	<p>1.4- Expresión de sentimientos y emociones</p>	<p>a) Que el niño aprenda a distinguir los estados de ánimo, emociones y sentimientos en sí mismo y en los demás en situaciones vivenciadas y /o imágenes</p> <p>b) Que el niño exprese libremente sus sentimientos</p> <p>c) Que el niño demuestre emotividad al realizar diferentes actividades</p>
	<p>1.5-Convivencia (interacción social, normas y deberes)</p>	<p>a) Que el niño practique diversas formas de solucionar conflictos en sus relaciones interpersonales</p> <p>b) Que el niño exprese sus opiniones y respete las de los demás</p> <p>c) Que el niño pueda compartir materiales y espacios</p> <p>d) Que el niño logre establecer interacciones fluidas constantes y variadas con investigadora-niño</p> <p>e) Que el niño brinde y pida ayuda cuando lo necesite</p>
	<p>1.6- Convivencia (Costumbres y valores)</p>	<p>a) Que el niño se interese por conocer juegos propios de su comunidad</p> <p>b) Que el niño practique progresivamente el respeto y la tolerancia</p> <p>c) Que el niño distinga algunos oficios y profesiones característicos de su entorno social, local, regional, nacional.</p>

Áreas de aprendizaje	Componentes	Objetivos
<p align="center">2- Comunicación y representación</p>	<p align="center">2.1-Lenguaje oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Que el niño comunique sus ideas a través del lenguaje oral b) Que el niño domine el tono de voz, atendiendo a la distancia que lo separa del oyente c) Que el niño se exprese e interactúe con otros mediante conversaciones y diálogos d) Que el niño realice preguntas utilizando su expresión oral e) Que el niño comente imágenes y hechos vivenciados
	<p align="center">2.2- Expresión corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Que el niño utilice el cuerpo como medio de comunicación b) Que el niño emplee gestos para representar corporalmente estados de ánimo, personas reales imaginarias, señales.

4.2-Escala de estimación

Juego observado: "Falta un amigo"

Inicial del niño(a) y edad de cada uno	L. A (4 años 6meses)	N. (5años)	T. (5años)	L. S (5años y 2meses)	I. (5años 4meses)
Fecha de Observación	20/04/2010	21/04/2010	22/04/2010	28/04/2010	29/04/2010
Presta atención a las personas que hablan: mira, atiende y hace gestos que evidencian comprensión.	S	S	N	S	S
Reconoce y respeta las normas del juego	S	S	EO	S	S
Participa de manera autónoma en el juego	S	S	EO	EO	S
Espera su turno para poder participar en el juego	S	S	EO	S	S
Nombra al compañero que falta	EO	S	N	S	S
Encuentra soluciones viables a problemas sencillos que se le presenten	EO	S	NO	S	S

Escala de valores: S: siempre EO: en ocasiones N: no lo hace NO: no se observó

4.2.1-Discusiones del juego “Falta un amigo”

Registro no focalizado

Período de la jornada: 20/04/2010

Nombre: L. A

Edad: 4 años y 6 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

Cuando los niños se taparon los ojos con sus manos (ver anexo 1, p. 59 resultado del juego “Falta un amigo”) para dar inicio al juego “Falta un amigo” la investigadora procede a retirar del grupo con cuidado y en silencio a una niña llamada G pasados unos minutos la investigadora les pide a los niños destapar sus ojos, al preguntar al grupo de niños ¿qué amigo falta?, inmediatamente L.A levantó el brazo, al darle el derecho de palabra miró a todos los niños y pensando en voz alta, dijo profe creo que falta V la investigadora le pide al niño mirar otra vez y éste exclama ¡ay no! ya va, ya va, falta es C inmediatamente I otro niño expresó profesora C no es porque no vino hoy a clases a lo que L.A contestó “es verdad ella no vino”, entonces la que falta es P, el niño mira otra vez y en un tono de voz alta afirma profesora falta P, al responder de forma correcta se le pide al niño buscar a su compañera quien previamente estaba escondida en el baño, al encontrarla el niño sonríe y la toma de la mano mostrándola al grupo de niños diciendo viste aquí esta P profe gane.

Análisis de lo observado: aunque en ocasiones al niño L.A le cuesta recordar el compañero faltante, el niño trata de identificarlo por sí mismo, aunque no lo logra, acepta sugerencias de otros niños para poder completar la actividad; por otra parte, respeta y espera su turno para participar, se expresa de manera espontánea y autónoma y refleja constantemente sus sentimientos al efectuar sus juegos, expresando lo que quiere y lo que siente en todo momento.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 21/04/2010

Nombre: N

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Espacio interior del aula

Observaciones:

Una vez que los niños mantenían sus ojos tapados la investigadora toma de la mano a un niño llamado C a quien retira del grupo, al esconderlo pide a los niños abrir sus ojos y al preguntar ¿qué niño falta? , N levanta su brazo y dice profesora falta C a lo que la investigadora responde N si estás segura que falta C ve a buscarlo, en seguida la niña salió y buscó al niño.

Análisis de lo observado: con respecto a lo observado se puede constatar que la niña N al momento de expresarse lo hace de forma clara demostrando seguridad ante una situación presentada.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 22/04/2010

Nombre: T

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Espacio interior del aula

Observaciones:

Al iniciar nuevamente el juego esta vez la investigadora levanta con mucho cuidado al niño L retirándolo del grupo, pasados unos minutos pide al resto del grupo abrir sus ojos e inmediatamente sin preguntar, los niños levantan sus brazos diciendo yo profe yo profe, la investigadora le permite el turno a la niña T y al preguntarle ¿quién falta? ella respondió sin pensarlo, falta la profe V la investigadora insiste de nuevo a ver T mira bien, si la profe V está aquí,

¿quién faltará entonces? acaso será alguno de tus compañeros, la niña se levantó y miró diciendo no profe pues no sé yo creo que no falta nadie, la investigadora le ayuda un poco y le dice a ver vamos a recordar juntas, antes de cerrar tus ojos vistas a todos los niños que estaban aquí, la niña responde si, la investigadora exclama nuevamente ¡entonces trata de recordar!, la niña responde no sé, en seguida un niño llamado C dice profe falta L y al mismo tiempo le pregunta a la niña ¿ no recuerdas T? él estaba sentado allí y señala justamente a un lado de la niña y en ese momento T expresó sonriendo si es L el que falta (ver anexo 1.1, p.60 resultado del juego “Falta un amigo”).

Análisis de lo observado: La niña T de 5 años en ocasiones no presta atención a las pautas dadas por la investigadora para la ejecución del juego a desarrollar, en el caso de buscar a su compañero se puede observar fácilmente que no logra completar la tarea asignada ya que es una niña un poco distraída, por lo tanto no hace gestos que evidencien una buena comprensión, en ocasiones la niña T demuestra al jugar un poco de duda e inseguridad.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 28/04/2010

Nombre: L. S

Edad: 5 años y 2 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

En esta ocasión la investigadora esconde al niño N al preguntar ¿a ver niños quien falta en el grupo? todos los niños levantan los brazos excepto L.S al observar su actitud la investigadora le pregunta L.S será que tu nos podrías decir ¿quién es el compañero que falta? y mirando fijamente a los ojos de la investigadora respondió es que profesora no estoy seguro aunque yo creo que falta un niño, la investigadora le dice pero intenta, míralos a todos a ver si logras recordar, el niño pausadamente los mira uno por uno y gritando dice ya

sé profesora falta es N inmediatamente la investigadora lo invita a buscar al niño que falta.

Análisis de lo observado: El niño L.S aunque se integra y participa en el juego a realizar en ocasiones le cuesta tomar iniciativas de juego mostrando un poco de inseguridad a la hora de emitir su opinión, sin embargo trata de superar ese temor aceptando la ayuda de la investigadora y demás compañeros.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 29/04/2010

Nombre: I

Edad: 5 años y 4 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

La investigadora cambia el rumbo del juego y mientras los niños mantenían sus ojos cerrados le pide a un niño llamado N que se levante y escoja a otro compañero, el niño escoge a M y la investigadora a su vez esconde a ambos niños, al terminar informa al grupo de niños(as), esta vez he escondido a dos niños ¿quiénes serán los que no están entre nosotros?, posteriormente varios niños participan pero no dan con los niños faltantes por último el niño I interviene diciendo profesora ya se quienes faltan y con firmeza expresa M y N esos son los que no están aquí, luego se levanta y va a buscarlos, al regresar dice yo sabía eran ellos dos y no me equivoqué profesora.

Análisis de lo observado: el niño logra identificar y recordar a sus compañeros de forma certera y coherente, participa con frecuencia y se expresa de forma autónoma.

4.3-Escala de estimación

Juego observado: "Mi carita expresa sentimientos"

Inicial del niño(a) y edad de cada uno	L. A (4 años 6meses)	N. (5años)	T. (5años)	L. S (5años y 2meses)	I. (5años 4meses)
Fecha de Observación	03/06/2010	04/06/2010	08/06/2010	09/06/2010	10/06/2010
Identifica las diversas expresiones de los rostros en las imágenes presentadas como lo son alegría, tristeza, rabia, asombro.	S	S	S	S	S
Toma decisiones ante diversas opciones que se le presentan.	EO	S	S	S	S
Participa de manera espontanea y autónoma en el juego	S	S	S	S	S
Expresa su estado de ánimo libremente	S	S	S	S	S
Plasma gráficamente sus sentimientos y emociones valorando el significado de su trabajo	EO	S	S	S	S
Menciona en sus relatos el antes, durante y después	S	S	EO	S	S

Escala de valores: S: siempre EO: en ocasiones N: no lo hace NO: no se observó

4.3.1-Discusiones del juego “Mi carita expresa sentimientos”

Registro no focalizado

Período de la jornada: 03/06/2010

Nombre: L.A

Sexo: Masculino

Edad: 4 años y 6 meses

Espacio interior del aula

Observaciones:

Al iniciar el juego de gesticular el estado de ánimo de cada niño(a) L.A dijo profesora yo hoy ando feliz y se reía, luego expresó, solo me pongo bravo cuando mi mamá o mi abuelita me regañan; seguidamente la investigadora les muestra a los niños las imágenes pre diseñadas explicando cada una de estas (ver anexo 2, p.61 resultado del juego “Mi carita expresa sentimientos”), una vez terminada dicha explicación L.A expresó yo hoy me siento feliz, a lo que la investigadora le respondió, pues píntate así de feliz como te sientes hoy en el rostro que has hecho en la hoja, L.A miró a la investigadora y tomando la hoja se sentó en su puesto a un lado de un niño llamado G de 3 años y 6 meses de edad con quien hablaba en voz alta diciéndole G voy a hacerle a esta cara una boca riéndose y al mismo tiempo le preguntó al niño G ¿qué cara vas a hacer? el niño le respondió también una riendo, luego L.A le dijo al niño no, yo voy a hacer mejor a un torero con el toro y concentrado en su dibujo culminó su trabajo.

Al realizar el cierre de la actividad L.A al participar muestra su dibujo diciendo yo hice un torero con el toro, al preguntarle y que has hecho con tu carita respondió aquí esta, era la del torero, la investigadora le pregunta a L.A ¿ese torero como se siente? lo mira y dice ay ya va, se sienta en la mesa de trabajo y dice ya está listo, esta alegre, le había dibujado una sonrisa (ver anexo 2.1 , p.62 resultado del juego “Mi carita expresa sentimientos”).

Análisis de lo observado: El niño manifiesta su ingenio, desarrolla su creatividad y lo asemeja con su vida real, se relaciona con sus compañeros, aunque expresa sus sentimientos en ocasiones pierde el sentido de su trabajo, sin embargo toma iniciativas distintas que favorecen en parte su autonomía.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 04/06/2010

Nombre: N

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Espacio interior del aula

Observaciones:

La niña N al ver las imágenes de los rostros nombraba cada uno de ellos de forma correcta, al intervenir en la mímica del rostro sonrió y dijo yo soy esta señalando a la imagen de felicidad, así me siento hoy alegre; una vez repartido el material la niña N pinta sobre el rostro coloreado con anterioridad una cara de alegría, para ello utiliza diversos colores de pinta dedos en la cual se le ve centrada al realizar dicha actividad, al terminar mira el dibujo de su amiguita W y expresa ¡si te está quedando bonito!, se levanta de la mesa y se dirige a lavar sus manos.

Al intervenir en el cierre de la actividad la niña expresa oralmente señalando su dibujo esta soy yo y estoy alegre, al mismo tiempo describe lo que había realizado, diciendo aquí están mis dos colitas y también mis zarcillos; la investigadora le pregunta N cuéntanos ¿por qué te sientes tan feliz? a lo que la niña respondió porque mi mami me quiere mucho (ver anexo 2.1.1, p.63 resultado del juego “Mi carita expresa sentimientos”).

Análisis de lo observado: La niña N diferencia los diversos estados de ánimo y logra exteriorizar su propio estado anímico, toma decisiones e iniciativas reflejando sus sentimientos lo cual fortalece su autoestima y favorece en su autonomía.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 08/06/2010

Nombre: T

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Espacio interior del aula

Observaciones:

La niña T al observar las imágenes logró identificar cada una de ellas con facilidad, la investigadora al preguntarle a la niña T ¿cómo te sientes hoy? ella respondió mirando las imágenes uhhmm es que no se, para ayudarla un poco a salir de su duda la investigadora le pregunta ¿acaso te sientes hoy como alguna de esas caras que están allí? a lo que la niña respondió es que me siento así, señalando la cara de enojo, la investigadora le pregunta a la niña ¿cuál será esa cara? ella responde es de brava, a lo que la investigadora le pregunta ¿porque estas brava? La niña le responde, porque mi mamá no me quiso comprar un muñeco que le pedí, pero profesora también me siento así era la cara de alegría y ¿por qué te sientes así? porque me gusta venir a la escuela.

Una vez que la niña finalizó la actividad propuesta, al momento de intervenir ante el grupo de niños expresó profesora yo pinte dos caras una de alegría y otra de brava y dice aquí están mis dos caras explicando lo mismo que mencionó con anterioridad (ver anexo 2.1.1.2, p.64 resultado del juego “Mi carita expresa sentimientos”).

Análisis de lo observado: la niña en cuestión participa de forma activa y espontánea en la actividad propuesta, toma iniciativas propias y crea imágenes basándose en lo que realmente siente expresándose libremente, sin embargo se nota ausencia de comunicación con los demás niños a la hora de realizar sus trabajos.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 09/06/2010

Nombre: L.S

Edad: 5 años y 2 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

El niño L.S desde el comienzo del juego propuesto participó demostrando seguridad al tocarse cada parte del rostro diferenciando cada una de estas nariz, ojos, boca entre otras, por otra parte diferencia de forma correcta cada estado de ánimo.

Al iniciar el juego de la gesticulación de rostro el niño L.S sin dudar mostró una cara de alegría y sonriendo dijo a todo el grupo estoy feliz porque ya voy a cumplir años, la investigadora le pregunta ¿cuándo cumples años L.S? el niño responde no me acuerdo pero mi mamá me dice que me porte bien que ya casi cumplo años y que me va a hacer una fiesta.

L. S al comenzar a realizar su dibujo comentaba en voz baja con uno de sus amiguitos llamado A lo contento que estaba por su cumpleaños y que por eso se iba a pintar muy feliz. Al mostrar su dibujo expresó profesora este soy yo y me pinte de muchos colores porque estoy alegre.

Análisis de lo observado: El niño se interesa por lo que hace y trata de darle sentido a las cosas que realiza, , toma iniciativas propias y crea imágenes aprendidas de forma correcta reflejando su yo interno y al mismo tiempo deja volar su imaginación sin limitarse a la hora de realizar sus trabajos.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 10/06/2010

Nombre: I

Edad: 5 años y 4 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

Al iniciar el juego de identificar las partes del rostro el niño I expresó que fácil profesora y colocando la mano sobre su rostro indicaba cada parte de forma correcta y en voz alta, luego al identificar las imágenes de los diversos estados de ánimo, en ocasiones corregía a sus compañeros cuando lo indicaban de forma incorrecta ya que los(las) mismo(as) son de menor edad (ver anexo 2.1.1.3, p.65 resultado del juego “Mi carita expresa sentimientos”);seguidamente al preguntarle ¿cómo se sentía y con qué imagen se identificaba? el niño respondió yo estoy así señalando la cara de felicidad, estoy feliz porque tengo una abuelita que me quiere mucho y también tengo a mi mamá que me quiere y yo las quiero también a ellas. Al entregarle el material el niño inicia su actividad y pinta un rostro alegre al terminar le dice a uno de sus compañeros mira lo que hice y le muestra su dibujo, al mirar su dibujo el otro niño le pide ayuda, diciéndole me puedes ayudar a hacerle los ojos al mío es que no puedo, a lo que el niño I le respondió claro que sí y tomando el lápiz se sentó a ayudarlo.

En la reunión de grupo I se levantó y con su dibujo en la mano mostró a todos su trabajo realizado explicando que él se había pintado feliz por tener a una abuelita y a una mamá que lo querían mucho.

Análisis de lo observado: El niño identifica las diversas imágenes y a su vez expresa de forma abierta su estado de ánimo, interactúa con sus compañeros, experimenta a través del uso de materiales participando de manera individual y grupal, por otra parte se puede observar que el niño se siente querido y protegido en su entorno familiar lo que a la vez le aporta seguridad y confianza en sí mismo.

4.4-Escala de estimación

Juego observado: "Soy un personaje de mi pueblo"

Inicial del niño(a) y edad de cada uno	L. A (4 años 6meses)	N. (5años)	T. (5años)	L. S (5años y 2meses)	I. (5años 4meses)
Fecha de Observación	06/07/2010	07/07/2010	08/07/2010	09/07/2010	13/07/2010
Identifica roles u profesiones relacionadas con su entorno	S	S	S	S	S
Expresa gustos y preferencias	S	S	S	S	S
Reconoce su nombre y el de sus compañeros(as)	S	S	S	S	S
Respeto las opiniones de los demás compañeros(as)	S	S	S	S	S
Al jugar expresa oralmente un orden adecuado y secuencial.	EO	S	EO	EO	S
Espera su turno para participar en el juego	EO	S	S	S	S

Escala de valores: S: siempre EO: en ocasiones N: no lo hace NO: no se observó

4.4.1-Discusiones del juego “Soy un personaje de mi pueblo”

Registro no focalizado

Período de la jornada: 06/07/2010

Nombre: L. A

Sexo: Masculino

Edad: 4 años y 6 meses

Espacio interior del aula

Observaciones:

Al dar inicio al juego “Soy un personaje de mi pueblo” la investigadora pregunta a ver niños(as) que profesión quisieran tener cuando sean grandes una niña llamada A pregunta como profesión a lo que L.A contesta una profesión es como lo que hace mi papá que arregla carros y es mecánico verdad profesora que eso es profesión, la investigadora responde así es, una profesión es a lo que se dedican las personas grandes.

Asimilado este concepto se le pregunta a los niños(as) con que personaje de su entorno se identifican y se les explica la secuencia del juego en la cual el que comienza dice su nombre y el personaje que desee, luego el que viene dice el nombre del primero la profesión que eligió seguido de su nombre y de su profesión y así sucesivamente; al comenzar a jugar L.A dice yo empiezo profe a lo que la investigadora le dice L.A tienes que esperar tu turno espera y escucha con atención para que no te equivoques cuando te toque a ti, a lo que el niño hizo caso omiso, tranquilizándose un poco, pero sin embargo estaba inquieto porque quería participar antes de que le tocara su turno (ver anexo 3, p.66 resultado del juego “Soy un personaje de mi pueblo”) al llegar el turno de L.A quien se encontraba de cuarto (4to) lugar el niño comienza nombrando a sus compañeros(as) anteriores diciendo C quiere ser odontóloga, R quiere ser profesor, al llegar a M lo mira y piensa y en voz alta le pregunta ¿ M que era lo que querías ser tu? a lo que el niño responde piloto, entonces L.A dice ajam piloto y yo L.A quiero ser mecánico.

Análisis de lo observado: L.A expresa sus gustos y preferencias, participa en el juego de manera espontánea y lo trata de hacer de la mejor forma aunque en ocasiones le cuesta completar la tarea asignada que exige el mismo, sin embargo trata de buscar posibles soluciones ante ciertos conflictos que se le puedan presentar tratando de aclarar sus dudas a través de preguntas realizadas tanto a sus profesoras como demás compañeros.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 07/07/2010

Nombre: N

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Espacio interior del aula

Observaciones:

La niña N escuchaba atenta a lo que cada uno de sus compañeros decía, al momento de tocarle su turno el sexto (6to) lugar, preguntó ¿profesora será que puedo levantarme? a lo que la investigadora respondió claro N si se te hace más fácil así hazlo, en seguida la niña se levantó de su puesto y parándose frente al primero que había empezado y siguiendo la secuencia los comenzó a nombrar en voz clara diciendo , D quiere ser maestra, V quiere ser doctora, M quiere ser policía, L quiere ser busetero, M quiere ser odontólogo, y yo N quiero ser modelo.

Análisis de lo observado: La niña N participa en el juego propuesto de manera autónoma, toma iniciativas de juego busca alternativas que le faciliten su participación y demuestra seguridad al momento de desarrollar la actividad.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 08/07/2010

Nombre: T

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Espacio interior del aula

Observaciones:

Al ir consumándose el juego “Soy un personaje de mi pueblo” llega el momento de que la niña T participe, en esta oportunidad la misma ocupa un tercer lugar (3er) dentro del juego, al intervenir comienza diciendo yo soy T y quiero ser doctora omitiendo a sus otros dos compañeros a lo que la investigadora le pregunta ¿T no te hace falta nombrar algo más? La niña responde sonriendo si profe pero es que no me acuerdo lo que quieren ser C y D entonces la investigadora le pide reiteradamente a sus compañeros que por favor vuelvan a empezar para ayudar a su compañera T los niños repiten nuevamente dicha actividad y comienza C diciendo yo soy C y quiero ser Veterinario, luego la niña D dice: C quiere ser Veterinario y yo D quiero ser Ingeniera; al llegar de nuevo la oportunidad de participación para la niña T la misma comienza diciendo yo T quiero ser doctora, D quiere ser ingeniera y C quiere ser veterinario; es importante destacar que aun repitiendo el juego la niña T se muestra un poco confusa al momento de su participación dentro del juego, manifestando ciertas dudas en cuanto a orden y secuencia que exige la normativa del mismo, puesto que nombra a los sujetos de manera desorganizada, sin embargo reconoce los nombres y los relaciona con las profesiones antes mencionadas por sus compañeros estableciendo una relación coherente.

Análisis de lo observado: La niña T participa en el juego practicado aunque le cuesta seguir las normativas de juego; en ocasiones se muestra un poco insegura y temerosa pero sin embargo intenta dar respuestas a interrogantes planteadas lo cual contribuye en parte a consolidar su autonomía.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 09/07/2010

Nombre: L.S

Edad: 5 años y 2 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

El niño L.S da apertura al juego expresando yo soy L.S y quiero ser dentista en este caso el niño demuestra que ha comprendido las pautas de juego, seguido el juego por todo el grupo de niños, la investigadora cambia el orden de niños asignándoles puestos diferentes a los que ocupaban anteriormente, en esta ocasión el niño L.S ocupa un quinto (5to) lugar dentro del juego y al tocarle su turno en un orden correcto comienza diciendo W quiere ser enfermera, G quiere ser mecánico, C quiere ser doctora y N no me acuerdo que quiere ser pero yo soy L.S y quiero ser bombero como mi papá.

Análisis de lo observado: Se puede observar que el niño L.S manifiesta su comprensión al practicar el juego, desarrollándolo de manera autónoma puesto que sabe lo que quiere, expresa sus sentimientos, respeta opiniones y sigue instrucciones de juego; aunque en ocasiones le cuesta cumplir con el objetivo de juego planteado trata de superar el conflicto sin limitarse a las reglas de juego.

Registro no focalizado

Período de la jornada: 13/07/2010

Nombre: I

Edad: 5 años y 4 meses

Sexo: Masculino

Espacio interior del aula

Observaciones:

Desde el comienzo del juego, el niño I escuchaba con atención cada intervención de sus compañeros y en ciertas ocasiones ayudaba a más de uno a hacer memoria sobre las profesiones mencionadas por algunos compañeritos, al corresponderle su turno de último ocupando un séptimo lugar (7mo) dijo profesora lo voy a intentar a ver si los recuerdo a todos porque son muchos y poco a poco comenzó a nombrarlos, G quiere ser secretaria, N quiere ser barrendero, A quiere ser doctora y M quiere ser profesor, S quiere ser pintor, P quiere ser ay ya va no me diga profe y se quedo un rato pensando, la investigadora le pregunta ¿quieres que te ayude dándote alguna pista? a lo que el niño respondió no, no me diga profe y enseguida contesto ya se profesora, P quiere ser odontóloga y al mismo tiempo expresó uff ya casi perdía je je y yo I quiero ser futbolista .

Análisis de lo observado: el niño I acata normas y presta atención a las indicaciones que se dan para llevar a cabo el juego, aporta ayuda a sus demás compañeros interactuando en todo momento, trata de buscar solución a problemas causados por el juego reconociendo sus cualidades, confía en lo que dice y hace expresándolo con claridad y firmeza; a pesar de no contar con tanta edad el niño se muestra capaz de realizar las cosas por si mismo aceptando sugerencias reconociendo sus virtudes lo cual en parte refleja su adquisición de autonomía.

Conclusiones y Recomendaciones

El análisis de los resultados obtenidos, en las diversas prácticas de juego, evidencian que estos benefician a los niños en el desarrollo de su personalidad, la cual contribuye al logro de su autonomía, por cuanto el niño cuando juega se relaciona con mayores y pequeños estableciendo comunicación social, integración, expresión de sentimientos, autoestima, identidad y seguridad en sí mismo factores que están estrechamente relacionados con la autonomía y que van a incidir directamente para favorecerla. Cuando el niño se estima, logra sentirse valorado y aceptado por su entorno social, lo cual le facilita al jugar tener un espíritu solidario, cooperativo capaz de respetar el punto de vista ajeno y asumir de vez en cuando la posición en que otros se encuentran desarrollando su reciprocidad. .

Los juegos estuvieron enfocados y dirigidos principalmente a favorecer la autonomía en el niño en pro de ayudarlo al desarrollo de sus cualidades; los niños experimentaron a través de juegos, su interés colectivo, el dominio en sí mismo, exteriorizando su capacidad de hacer o decidir. Por otra parte, el estudio realizado permitió conocer que las actividades lúdicas deben tener características específicas como: participación voluntaria y de libre elección, respetando ciertas normas y condiciones, solo así el niño se podrá mostrar de forma abierta, clara y segura dando paso al desarrollo de su personalidad autónoma.

La intervención de la investigadora durante las prácticas de juego ejecutados se adecuó a las diversas necesidades presentadas por los niños atendiendo sus inquietudes, sus dudas, temores e inseguridades al momento de participar, ofreciéndoles apoyo en todo momento. Se conversó acerca de valores de respeto y aceptación en sí mismos, entre otros, a fin de recordarles que somos valiosos como personas y que cada uno de nosotros es un ser capaz de manifestar pensamientos, decisiones, ideas u opiniones únicas que muchas veces pueden diferir a las de otros individuos, pero que de igual forma deben respetarse.

Las actividades lúdicas se realizaron junto a los niños brindándoles orientación y estímulo al realizarlas, a fin de lograr en ellos su expresión libre sin inhibirse bajo ninguna circunstancia, factor indispensable para su participación activa; las actividades lúdicas se enmarcaron primordialmente en la integración y participación masiva por el grupo de niños, cada juego estaba orientado para el logro de su autonomía, lo que les permitió a los niños sus relaciones de amistad, sentido de colaboración y respeto hacia adultos y compañeros; las observaciones obtenidas en el estudio anteriormente realizado demuestran lo gratificante que pueden ser los logros y avances de los niños en cuanto a su adquisición de autonomía cuando se plantean de la forma antes descrita.

En resumen, se puede decir que la socialización es considerada como una de las categorías del proceso de la autonomía más importante ya que ésta, es la que va a definir las actitudes del individuo; es relevante que el docente se atreva a aplicar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la autonomía lo cual, no solo le servirá al niño a conseguir su equilibrio personal, sino también le proporcionará beneficios para su desarrollo y perfeccionamiento en sus futuras actividades.

Según mi apreciación personal en los juegos practicados mi participación fue activa en cuanto orientación se refiere, solo presente la idea a fin de que ellos realizaran diferentes propuestas, lográndose el objetivo, su reacción fue inmediata positiva y surgieron un gran número de propuestas por parte de ellos de cómo realizar la actividad lúdica, escogieron los materiales a utilizar y resolvieron las diferentes situaciones presentadas durante el juego-

El docente sin duda alguna tiene una elevada cuota de responsabilidad en el desarrollo de la personalidad del niño y en la formación de una imagen positiva de sí mismo. Según la experiencia obtenida a lo largo de la investigación realizada se hace necesario recomendar:

A los(as) docentes de educación preescolar:

- ❖ Investigar, documentarse y asesorarse con respecto al tema del juego y la autonomía del niño en edad preescolar, a fin de concientizarse un poco más

sobre el mismo y conocer la importancia que puede llegar a tener en la etapa de preescolar.

- ❖ Darle más importancia y valoración a los juegos que realicen los niños, promoviendo actividades lúdicas que proporcionen a cada uno la posibilidad de adquirir confianza en sí mismo, donde experimenten sentimientos y tomen iniciativas de juego.
- ❖ El docente deberá de observar y orientar a los niños durante la práctica de sus juegos dirigidos al desarrollo de su autonomía, brindándoles afecto cada vez que sea preciso, reconociendo el esfuerzo realizado, valorando su trabajo y estimulándolo.
- ❖ Indagar en nuevas materias de instrumentos y técnicas de juego a nivel preescolar a fin de ponerlas en práctica con los niños para evaluar su autonomía
- ❖ Se sugiere la integración y participación de la familia, por lo menos una vez durante el período escolar, a realizar actividades lúdicas que involucren a los niños y representantes, lo que permitirá que docentes, padres y representantes puedan observar las actitudes del niño con respecto a su autonomía

Bibliografía

Alonso, M. (1985). *La afectividad en el niño*. México, DF: Trillas.

Arias, F. (2004). *El proyecto de investigación Caracas (1era ed.)*. Venezuela: Episteme.

Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas, Venezuela: Episteme.

Arvelo, L. (2004, Octubre). *El estudio de casos: una alternativa en el aprendizaje vivencial*. Ponencia presentada en las Terceras Jornadas de Investigación Humanística y Educativa, Mérida.

Bolaños, M. (2002). *Aprendiendo a estimular al niño*. México, D.F: Limusa, S.A.

Carrera, L. y Vázquez, M. (2007). *Técnicas en el trabajo de investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.

Cortes, L. y Sanvy, C. (1983). *Enseñar a jugar. Juegos educativos para el desarrollo de la personalidad*. Madrid, España: Marsiega.

De Armas, M. (1986). *Significación del juego en la etapa preescolar*. Cuba: Ministerio de Educación.

Díaz, V. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México, DF: Trillas, S.A de C.V.

Duque, C. y Lobo, N. (2006). *Juegos para estimular los sentidos de los niños en edad preescolar*. Trabajo de grado publicado, Universidad de los Andes, Mérida.

Erikson, E. (1980). *Infancia y sociedad*. Buenos Aires, Argentina: Piados.

Gamboa, S. (1995). *Aprender jugando desde las actitudes sociales*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.

Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación (1era ed.)*. Caracas, Venezuela: Alfa.

Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño (1era ed.)*. Madrid, España: Anthropos Promat, S. Coop. Ltda.

Mariotti, F. (2004, Enero 18). *La afectividad del juego*. (Conferencia Académica, Caracas).

Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2005). *Currículo de Educación Inicial*. Venezuela: Grupo Didáctico 2001. C.A.

Nieto, M. (1995). *Los juegos no reglados como alternativa en el desarrollo social y emocional del niño en la etapa pre operacional*. Tesis de grado no publicada, Universidad de los Andes, Mérida.

Piaget, J. y Heller, J. (1962). *La autonomía en la escuela*. Buenos Aires, Argentina: Losada S.A.

Puentes, Y. (1998). *El juego, medio pedagógico y didáctico en la Educación Infantil*. Trabajo de Ascenso no publicado, Universidad de los Andes, Facultad de humanidades y Educación, Mérida.

Puentes, Y. (2001). *El juego como agente socializador del niño(a) en edad Preescolar*. Tesis de grado para optar al título de Magister Scientiae en Gerencia de la Educación no publicado. Trujillo: Núcleo "Rafael Rangel" Universidad de Los Andes. Mérida.

Puentes, Y. (2008). *El juego infantil, eje central de la educación del niño en Edad preescolar*. Trabajo de ascenso no publicado, Universidad de los Andes, Facultad de Humanidades y Educación, Mérida.

Ramírez, T. (1999). *Como hacer un proyecto de investigación (1era ed.)*. Caracas, Venezuela: Panapo.

Ramírez, T., Bravo. y Méndez, P.(1987). *La investigación documental y bibliográfica. Recomendaciones para la práctica estudiantil*. Caracas, Venezuela: Panapo.

Sánchez, C. y Gordon, M. (2008). *La influencia de la expresión oral y corporal en la autoestima de niños /as en edad preescolar*. Tesis de grado publicada, Universidad de los Andes, Facultad de Humanidades y Educación, Mérida.

Yagosesky, R. (2000). *Autoestima en palabras sencillas (1era ed.)*. Caracas, Venezuela: Ganeslta.

Anexo 1 Resultado Juego “Falta un amigo”



Anexo 1.1 Resultado Juego “Falta un amigo”



Anexo 2 Resultado Juego “Mi carita expresa sentimientos”



Anexo 2.1 Resultado Juego “Mi carita expresa sentimientos”



Anexo 2.1.1 Resultado Juego “Mi carita expresa sentimientos”



www.odigital.ula.ve

Anexo 2.1.1.2 Resultado Juego “Mi carita expresa sentimientos”



Anexo 2.1.1.3 Resultado Juego “Mi carita expresa sentimientos”



Anexo 3 Resultado Juego “Soy un personaje de mi pueblo”

