

ESCUELA NORMAL MONTEMORELOS



EL EFECTO DEL JUEGO SOBRE LA RETENCION
DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE PREESCOLAR

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR

PRESENTA

ESTHER CONTRERAS HERNANDEZ

CIB

Ej.1



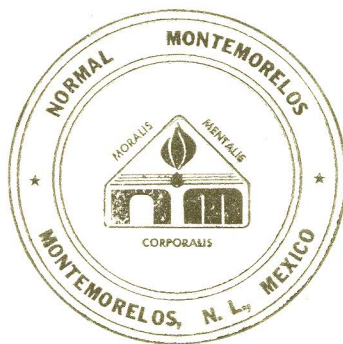
65084

MONTEMORELOS, N. L.

JUNIO DE 1990

α

ESCUELA NORMAL MONTEMORELOS



EL EFECTO DEL JUEGO SOBRE LA RETENCION
DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE PREESCOLAR

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR

PRESENTA

ESTHER CONTRERAS HERNANDEZ

BIBLIOTECA UNIV. DE MONTEMORELOS
MONTEMORELOS, N. L., MEXICO

MONTEMORELOS, N. L.

JUNIO DE 1990

065084



DICTAMEN

Apreciada Alumna:

ESTHER CONTRERAS HERNANDEZ

Los integrantes de la Comisión de Exámenes Receptorales, después de verificar que su expediente cumple con los requisitos que establece el Instructivo de Titulación para las Escuelas del Subsistema de Educación Normal y constatar que su Documento Receptorial ha sido aprobado por su asesor; le notificamos que esta comisión le otorga el Visto Bueno para que continúe su proceso de Examen Receptorial.

El acto de su examen se llevará a cabo el día miércoles 30 de mayo del presente año a las 9:00 a.m. horas en el aula 1 del edificio de la Escuela Normal Moremorelos de nuestra Institución.

Le deseamos los mejores éxitos y nos sentimos orgullosos por el trabajo que usted está realizando.

ATENTAMENTE

JOHN WESLEY TAYLOR V, Ph. D.

Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales

Moremorelos, Nuevo León, a 20 de abril de 1990.

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

A DIOS

Quien me ha dado la vida, y porque-
paso a paso me fue guiando hasta
la culminación de mi carrera.
Hoy mis anhelos han sido
cumplidos.

A MIS MAESTROS

Por los conocimientos que me-
transmitieron dentro del
aula de clases y porque
fueron un apoyo y
sostén durante
mis estudios.
Guardaré un lugar muy especial
para cada uno de ellos.

C476

EXTRACTO DE LA INVESTIGACION

Universidad de Montemorelos

Escuela Normal

**Título: EL EFECTO DEL JUEGO SOBRE LA RETENCION
DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE PREESCOLAR**

Nombre del Investigador: Esther Contreras Hdz.

Nombre y Título del Consejero de la Investigación:

John Wesley Taylor V, PhD

Fecha de Finalización: Mayo 1990

El problema en el cual se basó este estudio fue el siguiente: ¿Qué efecto tiene el aprender algo nuevo por medio del juego sobre la retención de lo aprendido en niños de preescolar?

El tipo de investigación que se utilizó para este estudio fue el experimento, utilizando un grupo control y un grupo experimental.

La muestra que se utilizó para este estudio se basó en 180 niños de tres jardines de la población del Estado de Nuevo León.

Realizando el repaso de la literatura se analizó primeramente la variable del juego. Se pudo observar que el juego es importante en la vida y desarrollo del niño, ya que este posee una fuente de bienes que hay que aceptar y favorecer, dándole al niño un tiempo y sitio en los cuales él pueda jugar.

Al restringirle esta actividad es como si se le quitara parte de su vida, puesto que el niño mediante el juego experimenta y conoce mejor el pequeño mundo que lo rodea; como es el hogar y la escuela en el cual vive.

En segundo lugar se estudió la variable de aprendizaje y se encontró que este es de suma importancia en la vida de todo individuo, ya que con éste el hombre le hace frente a la vida en sus experiencias diarias. Existen varios tipos de aprendizaje, de los cuales el hombre se vale para saber lo que le interesa.

Poco a poco el hombre va adquiriendo conocimientos con diferentes escalas de aprendizaje, es de suponerse que un bebé aprenderá, no en un aula de clases, sino en formas sencillas, ya que al ir creciendo el niño, se ampliarán estas formas de aprender que no las trae por naturaleza; las cuales formarán parte de sus experiencias y por consiguiente, de su propia vida.

En la recolección de datos se dividió al grupo en dos secciones: a un grupo se le enseñó por medio del juego los conceptos de izquierda-derecha; muchos pocos y

ninguno; y líneas recta y curva, y al otro grupo se le enseñaron los mismos conceptos pero con el método de las ilustraciones. Esto ayudo para saber cual de los dos grupos aprendía mejor los conceptos enseñados por las dos maneras antes mencionados.

Algunos de los resultados del estudio fueron los siguientes: Se encontró que el 52.22 por ciento, de los niños en preescolar tenían la edad de cinco años y el 16.67 por ciento tenía la edad de cuatro años.

De las niñas de preescolar que participaron en el estudio 55.56 por ciento era del sexo femenino, y solamente el 44.44 por ciento era de sexo masculino.

De las escuelas analizadas el número de participantes fueron distribuidos en forma equitativa.

En relación al nivel socioeconómico el predominante era la clase media con un porcentaje de 44.44 por ciento. Solamente el 14.44 por ciento de los niños era de clase baja.

En el tipo de juego los participantes fueron distribuidos en forma equitativa.

En relación al aprendizaje, un 56.67 por ciento de los niños no sabían el concepto antes de enseñárselos, y lo aprendieron después. En cambio, solamente el 5.56 por ciento de los participantes no sabían el concepto antes de ser enseñado y tampoco lo aprendieron después de enseñárselos.

Al relacionar la variable participación en el juego con el aprendizaje se encontró, un 6.00 por ciento de los niños que si participaron en el juego no sabían el concepto antes de ser enseñado y no lo aprendieron después de enseñárselos; en cambio de los niños que sí participaron en el juego un 94.00 por ciento no sabían el concepto antes de ser enseñado y lo aprendieron después de enseñárselos.

También al analizar esta misma variable se encontró que un 11.29 por ciento de los niños que no participaron en el juego no sabían el concepto antes de ser enseñado y tampoco lo aprendieron después de enseñárselos; en cambio de igual manera los niños que no participaron en el juego un 88.71 por ciento no sabían el concepto antes de ser enseñado y lo aprendieron después de enseñárselos.

Las conclusiones principales del estudio fueron las siguientes:

1. Los niños de preescolar aprenden igual, ya sea por el método del juego o por un método tradicional con ilustraciones.

2. No importa la edad que el niño preescolar tenga, aprende igualmente por cualquier método.

3. El sexo del niño de preescolar no tiene que ver con su aprendizaje ni con el nivel de su conocimiento previo.

4. Dentro de los límites del estudio la escuela de preescolar al cual asiste el niño, no influye en su aprendizaje.

5. No importa el nivel socioeconómico que el niño tenga el niño puede aprender de la misma manera por los dos métodos antes mencionados.

6. Diferentes conceptos se pueden enseñar por el método del juego.

Universidad de Morelos

Escuela Normal

**EL EFECTO DEL JUEGO
SOBRE LA RETENCION DEL APRENDIZAJE
EN NIÑOS DE PREESCOLAR**

Una Tesis
Presentada en Cumplimiento
de los Requerimientos para la
Licenciatura en Educación Preescolar

por

Esther Contreras Hernández

Mayo 1990

D E D I C A T O R I A

Con mucho amor a mi madre,
por su apoyo moral y económico,
y sobre todo por su cariño y
comprensión que siempre me ha
brindado.

A mis hermanas Sylvia,
Elsa y Martha, por manifes-
tar siempre auxilio moral
en los momentos más difíci-
les de la vida.

Con mucho cariño a mis tíos,
por sus valiosos consejos y
ayuda económica durante mi
carrera.

Al asesor de la Tesis John
Wesley Taylor, por su apoyo
en la realización de esta,
así como también por sus
valiosas enseñanzas como
Maestro en el aula de cla-
ses.

A mis amigas y compañeras,
por compartir conmigo mis
alegrías y tristezas dentro
y fuera del aula. Recuerdos
que nunca olvidaré.

Y a todas y cada una de
las personas que contri-
buyeron en la elaboración
de esta Tesis.

TABLA DE CONTENIDOS

LISTA DE TABLAS	v
 Capítulo	
I. INTRODUCCION Y DESCRIPCION DEL PROBLEMA	1
Declaración del Problema	2
Propósito del Estudio	2
Importancia del Estudio	2
Definición de Términos	3
Suposiciones	3
Delimitaciones	4
Limitaciones	4
Las Hipótesis	5
Organización del Estudio	5
 II. REPASO DE LA LITERATURA	 7
La Actividad del Juego	7
Definición del Juego	10
Por qué el Niño Juega.	11
Importancia de los Juegos	13
El Juego como Experiencia en el Niño.	15
Cómo se Realiza el Juego	16
Clases de Juego	16
Elección de los Juegos	17
Lo que Siente el Niño por el Juguete.	17
La Seguridad del Juguete	18
Al Niño hay que Respetarle sus Juegos	19
La Actitud de los Padres y Educadores Ante el Juego	21
El Aprendizaje del Niño	22
Definición del Aprendizaje	26
Cómo Aprende el Niño	27
Lo que el Niño Aprende	27
Cómo Ayudar a que el Niño Aprenda.	29
Aprender por Exploración	30

Aprender por Imitación	30
Los Procedimientos de Aprendizaje	31
Lo que Abarca el Aprendizaje	31
Clases de Aprendizaje y su Caracterización	32
Aprendizaje en Serie	33
El Juego y el Aprendizaje	35
Materiales de Juego	36
Aprender a Través del Jugo Dramático	37
El Valor del Juego en el Aprendizaje Cognoscitivo	37
El Juego es Importante para Aprender	38
Resumen del Repaso de la Literatura	39
III. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	41
Tipo de Investigación	41
Técnicas de Investigación	41
Población y Muestra del Estudio	42
Instrumentación	43
Recolección de Datos	46
Las Hipótesis Nulas	48
Análisis de Datos	49
Conclusión	49
IV. PRESENTACION DE LOS RESULTADOS	51
Características de la Muestra	51
La Edad	51
El Sexo	52
La Escuela	52
El Nivel Socioeconómico	53
El Tipo de Juego	54
El juego	54
El Aprendizaje	54
Estadísticas de Relaciones	55
Relación de la Variable Edad con Otras Variables	55
Relación de la Variable Sexo con Otras Variables	56
Relación de la Variable Escuela con Otras Variables	57
Relación de la Variable Nivel Socioeconómico con Otras Variables	58
Relación de la Variable Tipo de Juego con Otras Variables	59
Relación de la Variable Participación en el Juego con el Aprendizaje	60

Pruebas de las Hipótesis	61
Hipótesis 1	61
Hipótesis 2	62
Hipótesis 3	62
Hipótesis 4	63
Hipótesis 5	63
Conclusión	63
V. RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
Resumen del Estudio	65
Literatura Pertinente	66
Diseño de la Investigación	68
Resultados de la Investigación	69
Conclusiones	71
Implicaciones	71
Recomendaciones del Estudio	72
APENDICES	74
Apéndice A -- Presentación de los Instrumentos	75
Apéndice B -- Presentación del Arreglo de Datos	81
Apéndice C -- Presentación de las Gráficas	87
BIBLIOGRAFIA	96

LISTA DE TABLAS

TABLA 1	PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION	
	A LA EDAD	52
TABLA 2	PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION	
	A LA ESCUELA	53
TABLA 3	PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION	
	NIVEL SOCIOECONOMICO	53
TABLA 4	PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION	
	TIPO DE JUEGO	54
TABLA 5	PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION	
	AL APRENDIZAJE	55

CAPITULO I

INTRODUCCION Y DESCRIPCION DEL PROBLEMA

La educación preescolar cuenta con diferentes formas de las cuales el niño puede aprender. Muchas veces se imponen el tipo de actividades que realizarán los niños, reglas y modos de pensar al elaborar sus trabajos, así como también la repetición del sistema educativo que el maestro y padres emplean al enseñar algún concepto.

Esto se realiza, sin tomar en cuenta el juego como una forma de enseñanza-aprendizaje y a la vez que el juego ayuda para que el niño tenga un momento de recreación y diversión durante su aprendizaje.

Si desean los docentes y padres de familia, que el niño se interese por aprender y obtener conocimientos más amplios, sin sentirse aburrido para aprender de la misma manera siempre el juego será un medio o forma diferente por la cual el niño aprenderá.

Los padres, educadores deben conocer diferentes tipos de juegos que existen como medios de aprendizaje para la cual el niño aprenderá conceptos nuevos que se le quieran enseñar.

Este estudio ayudará para que en el futuro se puedan desempeñar mejor las actividades de juego dentro del ambiente en el cuál el niño aprende y se desenvuelve más, como es la escuela y su hogar.

Declaración del Problema

El estudio se basó sobre el siguiente problema:

Qué influencia tiene el aprender conceptos nuevos por medio del juego sobre la retención de lo aprendido en niños de preescolar?.

Muchas veces el juego es realizado sin tomarlo en cuenta, como un medio para enseñarle al niño nuevos conceptos, que pudieran ser aprendidos por medio de algún juego.

Propósito del Estudio

Por medio de éste estudio se deseó conocer el efecto que tiene el juego sobre el aprendizaje del niño, ya que muchas veces a ésta actividad se le da muy poca importancia.

También se deseaba saber si el juego era importante en el aprendizaje, no importando la edad del niño, ni el sexo, ni el nivel socioeconómico ni, tampoco la escuela.

Importancia del Estudio

Los docentes al estudiar esta investigación conocerán si en verdad el juego ayuda o no, al niño para

que por medio del juego tengan un mejor aprendizaje, y no solamente se le enseñe con ilustraciones.

Este estudio también ayudará para que los padres vean el efecto que tiene el juego sobre el aprendizaje del niño, y lo puedan implementar en su hogar, ayudándole al niño a aprender de una manera más práctica. Ya que el hogar es la primera escuela en donde el niño aprende lo básico para su vida futura.

Definición de Términos

Para una mejor comprensión de esta investigación se dieron a conocer la definición a los siguientes términos:

Aprendizaje: Resultado mediante el cual se aprende un arte u oficio.

Docente: Maestro que enseña.

Juego: Es un medio de entretenimiento (pero en este estudio con el propósito de aprender).

Preescolar: Nivel educativo antes de ingresar a la primaria.

Retención: Conservación de conocimientos en la memoria.

Suposiciones

Las suposiciones del estudio son:

1. Lo que aprendieron por el juego no lo sabían antes. Esto se sabrá por medio de una evaluación

anterior que se les aplico a los niños antes de enseñarles los conceptos.

2. Se puede medir la retención de lo aprendido en niños de edad preescolar. Por medio de una evaluación a cada niño después de enseñarles los conceptos.

3. La maestra puede utilizar el juego para enseñar.

4. A todos los niños les gusta el juego.

Delimitaciones

La población de esta investigación se delimitó a los niños de edad preescolar.

Las zonas que se abarcaron fueron de tres jardines de niños llamados: "México", "Carmen Acevedo de Rodríguez" y "Conchita".

De estas zonas se tomaron como muestra a sesenta niños de cada jardín, haciendo un total de ciento ochenta participantes.

Las variables del estudio fueron: edad, sexo, escuela y nivel socio-económico del niño.

Limitaciones

Debido a limitaciones de tiempo y recursos el estudio se baso a tres poblaciones diferentes que fueron: "Universidad de Montemorelos", "Montemorelos" y "Monterrey".

En el segundo capítulo se realiza el repaso de la literatura, en cuanto a las variables de juego y aprendizaje.

En el tercer capítulo se mencionan las poblaciones que se emplearon como muestra, así como también los métodos y técnicas que se utilizaron para la recolección de los datos.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados que se obtuvieron de la investigación, como también las características de la muestra, y la relación de cada una de las variables en forma particular y prueba de las hipótesis.

En el quinto capítulo se da a conocer el resumen, conclusiones y recomendaciones del estudio.

CAPITULO II

REPASO DE LA LITERATURA

Para la elaboración de esta investigación se hizo el repaso de la literatura. Los datos fueron sacados de libros y revistas, ubicados en la biblioteca y hemeroteca de la "Universidad de Morelos". Así como también se consultaron en los libros de la biblioteca central de la Ciudad de Monterrey, N. L. llamada: "Fray Cervando Teresa de Mier".

La información obtenida en estos lugares, fue enfocada en las dos variables principales que fueron: el juego y aprendizaje del niño preescolar. Este estudio ayudará para que el lector tenga un conocimiento mas amplio sobre lo que es el juego y aprendizaje para el buen desarrollo de la investigación.

La Actividad del Juego

Al analizar la variable de juego se pudieron examinar los siguientes aspectos: la actividad del juego; por qué el niño juega; importancia de los juegos; el juego como experiencia en el niño; como se realiza el juego; clases de juegos; elección de los juegos; lo que

siente el niño por el juguete; la seguridad del juguete; al niño hay que respetarle sus juegos; la actitud de los padres y educadores, ante el juego.

Con el fin de comprender la actividad del juego en este estudio, debemos saber ¿Qué es el juego?.

Para los adultos, el juego es lo que hacen cuando han terminado sus trabajos. El juego es una forma de descanso.

¿Qué es el juego para el niño?.

Para los niños pequeños todo lo que realizan es juego. Jugar es vivir y vivir es jugar. El desarrollo de su mente se deriva del juego. El desarrollo de su habilidad para enfrentarse a los problemas de la vida, se derivan del juego. El desarrollo de su imaginación es un resultado de juego. El desarrollo de sus músculos es una consecuencia del juego" (Mayesky, Neuman y Wlodkowski, 1979, p. 141).

Según Nájera dice que; muchos adultos creen que es una actividad sin importancia, llegando algunos padres a pensar que se les debe prohibir, pues les roba tiempo para estudiar u otras actividades que los adultos consideran de más valor. Pero están profundamente equivocados. Desde luego, que a medida que el niño crece debe compartir sus juegos con otras actividades propias de su edad, pero nunca con sacrificio de sus necesidades de jugar. Jugando el niño desarrolla infinidad de actividades musculares, desarrolla su cuerpo, y lo que es más importante, desarrolla su mente y su imaginación (1984).

Según los autores Ajuriaguerra, Rego y López-Zea dicen que:

El juego es un ejercicio de preparación en que el niño juega siempre de una forma que prefigura la futura, actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre-ejercicio de las funciones mentales y de los instintos" (1983, p. 73).

A través del juego va conociendo el mundo, sus leyes y sus reglas (todos los juegos las tienen) y aprenden a acatarlas y a jugar respetándolas, como después respetará en el juego de la vida, como adulto, todas las leyes y reglas que su grupo social le imponen con vertiéndose en una persona útil y adaptado a la sociedad en que tenga que vivir. A través de su juego, el niño desahoga una buena parte de la energía que tiene adentro, y de su agresividad. A través del juego aprende, por eso a veces rompe los juguetes, porque quiere saber y verlos por dentro como son. También a través del juego resuelve una buena parte de sus miedos y temores. Sirve pues el juego para practicar, aprender y desarrollar nuevas habilidades y perfeccionar las que ya tiene. El niño esta practicando todas sus facultades intelectuales y desarrollándolas: cada vez los juegos serán más complicados. Adquirirá control y dominio sobre su cuerpo sus instintos y su mente. El aprendizaje que realiza a través del juego, con el que realizará poste-

riormente en los colegios y universidades. En éstas aprenderá humanidades, y en el juego a convertirse en ser humano (Nájera, 1984).

Definición del Juego

Stone y Church definen al juego como:

Cualquier cosa que hagan los niños y que no puedan ser incluida entre los asuntos serios de la vida, como estudiar, dormir, comer, vestirse, lavarse, ir al médico, realizar tareas, etcétera. Pero muchas veces e incluso los asuntos serios, se convierten en juego para el niño: como por ejemplo; come con el mango de la cuchara finge tener hambre a la hora de dormir y sueño a la hora de comer, convierten el baño en su diversión preferida... No es fácil definir con precisión el concepto de juego. Lo que se puede decir es que se trata de algo instintivo, caracterizado por desinterés, por ser distinto de la vida seria y comportar satisfacción (1980, p. 737-738).

También el juego es ejercicio preparatorio para la vida adulta comentan Riesgo y Pablo, incluso los primeros intentos de juego en el bebé constituyen un ejercicio de sus aparatos motores, del tacto, del oído y de la vista. El adulto no habría aprendido a andar, brincar, trepar, y correr si en su infancia y juventud través de los juegos no hubiera realizado innumerables veces esos movimientos. En el niño de dos años que coloca un cubo sobre otro y admira su obra dando palmas, está practicando lo que en un futuro será como es el de constructor; en una niña que cuida y mima su muñeca está escondida la mamá del mañana. El juego supone un ejercicio físico y espiritual de gran valor, estimulan el

crecimiento , engendra hábitos, sirve para descargar situaciones infantiles y desarrolla la imaginación (1980).

Según Riesgo y Pablo, Jean Chateau dijo:

Por el juego comienza el pensamiento propiamente humano, comienza el hombre. Anteriormente, no existían más que actividades prácticas o funcionales, ninguna actividad gratuita y teórica. En el juego contemplamos, proyectamos, construimos. Es por el juego por donde pasa la humanidad, es también por el juego por lo que ésta humanidad se desarrolla" (1980, p. 739).

Por qué el Niño Juega

No se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos. Supongamos que de pronto los niños dejaran de jugar que los patios de las escuelas quedaran silenciosas, que los gritos no nos llegan del jardín o del patio, no tuviéramos, más alrededor de nosotros ese mundo infantil que hace nuestras delicias y nuestros tormentos, sino un pueblo triste de pigmeos y silenciosos, sin inteligencia y sin alma.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio en la que a veces los padres se complacen equivocadamente, se anuncian a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar, un "pequeño viejo" será un adulto que no sabrá pensar (Chateau, 1973).

En 1976 Berne expresó:

Los niños también juegan y lo hacen en serio. El juego les permite ir construyendo y dominando el universo simbólico que más tarde les permitirá representar el mundo (p. 1).

El juego es algo connatural con la infancia que tan difícil sería imaginar una infancia sin niños. Pretender oponerse al juego es pretender oponerse a la vida misma que se vale de él para desarrollar y enriquecer la naturaleza infantil, tanto en el campo físico como en el psíquico y en el espiritual (Riesgo y Pablo, 1980).

Según Riesgo y Pablo, Claparede dice:

En el niño el juego es trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia actuar (1980, p. 744).

Como hemos visto el niño juega porque desea conocer el mundo y es un aspecto esencial en el desarrollo de su vida, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y construir el eje de toda la actividad educadora (Zapata, 1988).

Importancia de los Juegos

En 1979 Fiel dijo:

Jugando el niño aprende cosas del ambiente que lo rodea. El niño no precisa compañeros para jugar con pelotas o juegos de construcción. Los niños más o menos, hasta los tres años juegan juntos. Cuando los niños juegan imitan a las personas adultas, mecen a sus muñecas con ternura y simulan que les dan de comer. Esto les ayuda para que practiquen lo que en un futuro realizaran, como es la función de ser padres (p. 37).

Los métodos educativos modernos, han reconocido la importancia del juego en el crecimiento y desarrollo de los niños. El juego constituye un medio natural y necesario para la internalización de valores, tensiones, intereses e inhibiciones y para la construcción de conceptos realizaciones.

El desarrollo social del niño se estimula, por medio del juego, el cual es un medio para descubrir la propia identidad individual, para relacionarse con los demás, para comprender otros puntos de vista, para aprender a usar símbolos en el pensamiento y para internalizar las normas de la sociedad. La importancia del juego, sobre todo para el desarrollo socioemocional y cognoscitivo (Stevens y King, 1987).

Spock en 1988 comentó que al niño le gusta jugar no porque sea facilísimo sino porque tiene que vencer dificultades. En efecto el niño se esfuerza a cada momento en perfeccionar sus conocimientos, e intenta repetir todo cuanto ha visto hacer a sus padres y a otros

niños mayores que él. A caso os se lamentan de que el niño de un año de edad, se ha cansado ya de su juego de cubos y sólo le gusta una cosa: Jugar con las cacerolas e intentar introducir las una dentro de otra. Pues bien si el niño lo hace así es, ante todo, porque ve que su madre utiliza las cacerolas y no los cubos de madera y esto es lo que da más interés a los niños. Por el mismo motivo, sin duda, los niños de un año se sienten verdaderamente fascinados ante los cigarrillos que ven fumar a sus padres.

Como se ha visto el juego infantil puede suceder cuanto antecede. El niño como se basa muy bien, necesita jugar para desarrollarse de manera adecuada y estable. Aún más el juego explica muchos comportamientos y aclara muchos enigmas de la conducta infantil (Ríos, 1984).

Moor dijo:

El juego no representa la totalidad de la vida del niño, pero en el juego ésta contenida toda su vida, el niño ésta absorvido completamente por el juego encuentra todo lo necesario para la vida plena (1972, p. 15).

Si se ha podido definir al niño como un ser que juega, es fácil deducir que el juego es la actividad en la que pone mayor empeño. El educador hará bien en adoptar procedimientos de aprendizaje precedidos por el espíritu del juego (Cervera, 1989).

En 1980 Hubert expreso:

Los juegos contribuyen a despertar el sentido social por el respeto que implican de las reglas convencionales. Los juegos de equipo, desarrollan el sentido de solidaridad. Por lo tanto a condición de que no sean peligrosos, dañinos, groseros o brutales y que no apelen a los malos instintos, constituyen excelentes agentes de formación del carácter (p. 317).

El Juego como Experiencia en el Niño

Cuando un niño juega a ser médico o constructor, no está solamente divirtiéndose, sino que asume el papel que representa como si fuera verdadero. En el juego, el niño actúa, prueba y practica los trabajos, obligaciones, oficios que, probablemente, podrá desempeñar cuando sea grande.

Es importante que se le dé a cada niño la mayor cantidad y diversidad de experiencia y posibilidad de elección proporcionándole tantas oportunidades de vivir como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en el juego.

El juego también es un ejercicio. Al manipular los juguetes, materiales y herramientas, el niño aprende a coordinar, a controlar sus músculos y hacer que sus miembros obedezcan a su voluntad. El juego del niño no es, por lo tanto una manera de pasar el tiempo, sino una preparación necesaria para su vida futura de adulto (Arnold, 1966).

Cómo se Realiza el Juego

El juego es una actividad no necesariamente tiene un producto como resultado. Es posible que en el juego participe un solo niño o un grupo de niños. El juego se puede originar en juguetes e instrumentos o únicamente en la imaginación del niño. La duración del juego no tiene límite de tiempo, ya que puede durar unos cuantos minutos, o puede continuar durante días enteros (Mayesky, Neuman, Wlodkowski, 1979).

Clases de Juegos

A continuación se mencionarán cuatro clases de juegos, y cómo funcionan, primeramente están:

Los Juegos Funcionales: Son aquellos que pueden estar constituidos de movimientos muy simples, como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos.

Los Juegos de Ficción: Son aquellos que se pueden jugar con muñecas, montar en un palo como si se tratara de un caballo, etcétera.

Los Juegos de Elaboración: Son aquellos en la que el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos, y crear otros nuevos.

Los Juegos de Adquisición: Son aquellos en donde el niño es todo ojos y oídos; mira, escucha y hace

esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente (Wallon, 1977).

Elección de los Juegos

En 1980 Huber dijo que la elección de los juegos debe responder a tres aspectos:

a) Que el juego se adapte a las aptitudes físicas y mentales del niño, teniendo en cuenta su edad.

b) Que el juego interese a la vez todas las funciones orgánicas y que exija de todos los niños, que lo practican sensiblemente el mismo esfuerzo, sin imponerles un excesivo gasto de energía.

c) Por último, que el juego no tenga como resultado desarrollar en el niño, desde el punto de vista moral, ciertos hábitos o disposiciones perniciosos.

En su libre manejo de los juguetes el niño expresa sus fantasías, sus ansiedades y los mecanismos de defensa precoces (Moratinos, 1985).

Lo que Siente el Niño por el Juguete

El niño por instinto siente amor hacia el juego, ya que esto le ayuda para conocer o es más que todo una base sana para el desarrollo de su carácter. El niño que estuvo privado de jugar es conducido a una existencia deplorable, de posibilidades limitadas y torcidas. Si se da al niño el material adecuado para que pueda realizar esta actividad del juego, y se le alienta confianza en

sus facultades de pensar y manipular, él mismo experimenta el mundo pequeño que lo rodea, se le debe vigilar discretamente para que él pueda entrar en el maravilloso mundo de conocer lo que estaba oculto en la mente del niño en las actividades del juego (Page, 1967).

La Seguridad del Juguete

En 1986 Ruíz dijo que:

El juguete no es sólo un objeto divertido que permite a los padres una tranquilidad; es mucho más que eso: es el más fiel compañero de infancia de los niños. Los juguetes les ayudan a familiarizarse con su propio cuerpo y con el mundo que les rodea a los niños; aumenta su conocimiento, ejercitan su habilidad y entrenan su fantasía (p. 5).

El que un juguete cumpla su función (enseñar y divertir) dependerá de muchos factores. El principal, su valor de juego.

El hacer un buen juguete no es fácil, ya que se trata de que éste tenga íntima relación con el niño, con su manera de actuar, con su desarrollo, con lo que le gusta y lo que le disgusta. Y aunque nos importe lo que los padres dicen, el verdadero interés está en los niños (Hoyos, 1987).

Viñas dijo:

El niño juega con todo. No hace falta que siempre se trate de un juguete hecho y derecho. Muchos padres confunden el juego con la necesidad de un juguete. El juego es para los niños un asunto totalmente distinto que para los adultos. Mientras que para los adultos el juego es evasión, entretenimiento, relax... para los niños el juego es trabajo. Es decir, cuando un niño juega

está aprendiendo, está investigando y al mismo tiempo resolviendo sus conflictos interiores. Un niño pega a su muñeca si está irritado por algo o acaricia y abraza a su oso de peluche si necesita expresar su afectividad. Por ello; los niños no precisan muchos juguetes para entretenerse, sino libertad para inventar y descubrir el mundo que le rodea. Los juguetes, por lo tanto conviene que sean aquellos que fomenten su imaginación, su motricidad, su memoria y su creatividad (1988, p. 28).

El niño es básicamente juguetón y se le ha permitido serlo. Cuántos adultos hay encarcelados en su seriedad porque no han aprendido o no se les ha permitido jugar. Y es que el juego puede ser, además de distracción, un gran medio educativo y aún terapéutico dentro de la familia, porque es liberador de tensiones interiores (Bertan-Quera, 1980).

Al Niño Hay que Respetarle sus Juegos

Al niño hay que respetarle, su ritmo de descanso de comidas de juegos y también su curiosidad innata y su libertad comentó Gallego. Por este último, es importante adaptar el espacio y mobiliario de la casa para que el niño pueda moverse sin peligro y con independencia. Así no se limitará al niño su radio de acción; del juego (1988).

El juego tiene como fin evitar el aburrimiento y procurar el placer al niño. Es una actividad situada bajo el signo de principio de placer; el niño busca en el juego una reducción de sus tensiones libinidasas acumuladas. En su observación del juego de la bobina,

Freud muestra que este placer existe no únicamente en el movimiento que devuelve el objeto al niño saludado por un alegre "Dal" (ya está), sino también en el movimiento que hace desaparecer el objeto y que va acompañado de un "aire de interés y de satisfacción".

Esta primera característica de la actividad del juego se confirma en las observaciones que hacen los adultos sobre los juegos infantiles: los niños juegan continuamente, no hacen sino jugar; el adulto observa, evoca sus propios juegos infantiles, busca más o menos limitarlos en el espacio (vete a jugar más lejos) y en el recreo (regulación de los juegos mediante la fijación del tiempo de recreo). Cuando el niño no puede jugar, se pone en evidencia el carácter necesario del juego y se manifiesta por una tensión de disgusto. Estos casos pueden observarse durante los largos momentos en que se interrumpe el juego por los ritmos de la existencia tal como el adulto se les ordena al niño (los deberes de la escuela por ejemplo) por las prohibiciones paternas en cuanto a las actividades del juego del niño calificadas como insoportables ruidosas etcétera (Gutton, 1976).

En 1983 Moreno dijo:

Los juegos infantiles que son guiados y respetados por un experto educador, pueden constituir una fuente viva de invención y de progreso. Pueden enseñar al niño a realizarse, a tomar su verdadera dimensión, en fin, pueden capacitar al niño para vivir plenamente como verdadero hombre (p. 15, 16).

Una conducta voluntaria particularmente importante es el juego. El juego se dirige hacia la comprensión del mundo. La teoría intelectual del juego proviene del hecho de que los niños que utilizan los juegos de una manera imaginativa resultan ser más creativos de adultos que los niños que no fueron imaginativos (Munsinger, 1978).

La Actitud de los Padres y Educadores Ante el Juego

Es necesario convencerse de que el juego no es un mal que hay que tolerar, sino una positiva fuente de bien. Por lo tanto se debe aceptar, favorecer y estimular proporcionando en la medida de nuestras posibilidades de un tiempo, sitio y medios. Proporcionar un tiempo de juego en el niño. En la lista de las actividades que el niño realiza cada día como es de vestirse, asearse para ir al colegio, hacer sus tareas.

Hay que dejar un sitio para jugar. Se le debe dejar al niño que juegue con plena libertad, sin tener que darle un plan concebido, pues de lo contrario pronto serán unos niños nerviosos, tensos, irritables. Parte del tiempo deberían dedicarlo a juegos que pongan en acción sus músculos: como son, correr, trepar, saltar, chillar.

Como hemos visto es importante favorecer en el juego, del niño, proporcionarle un tiempo, sitio y medios, pues nuestra labor no está concluida. Lo más

importante es valernos del juego para conocer a los niños para educarlos e incluso para intimar con ellos (Riesgo y Pablo de Riesgo, 1980).

El Aprendizaje del Niño

Se estudió la variable de aprendizaje incluyendo los siguientes aspectos: cómo aprende el niño, lo que el niño aprende, cómo ayudar a que el niño aprenda, aprender por exploración, aprender por imitación, los procedimientos de aprendizaje, lo que abarca el aprendizaje, clases de aprendizaje y su caracterización y aprendizaje en serie.

El aprendizaje de cualquier tema o materia es una tarea en sí. El facilitador manejará tal tarea en dos momentos como objetivo de aprendizaje y como vehículo de aprendizaje presentándola como objetivo y medio. De esta manera, los cambios de conducta resultantes del proceso de facilitación que serán mucho más significativos y perdurables (Acevedo, 1989).

En 1979 Herrera dijo:

El aprendizaje es un proceso de exploración y experimentación, en busca de significados y de realización de propósitos. Quien quiera que sea el aprendiz, y no importa lo que se trate de aprender, siempre se principia con una idea o intento vago que gradualmente adquiere claridad, precisión y estructuración (p. 20)

El aprendizaje en una sociedad con las características apuntadas, requieren del profesor o del adulto, en general, tener en cuenta que el alumno, niño

o adolescente, tiene una nueva manera de ver, oír, de hablar, etcétera (Gómez, 1989).

Caldera expresó:

El aprendizaje es algo que sucede a todo lo largo de la vida, por lo que la etapa escolar es sólo una parte de él. La gran mayoría de las enseñanzas se dan, generalmente, en situaciones no formales, que incluyen sus cercanías, los grupos de amigos y compañeros (1987).

El aprendizaje es un cambio de conducta relativamente permanente resultado de la práctica progresiva, adaptación un cambio de actitud, reacción a una situación dada, una actividad mental por la que se adquieren hábitos, una perspicacia una modificación de la personalidad, un desarrollo estimulado, la respuesta correcta a estimulaciones. El aprendizaje supone una evolución y un desarrollo en el sentido de nuestros conocimientos y destrezas, se integran a lo largo de toda la vida. La mejor escuela no es en la que más se enseña, sino en la que más se aprende. El mejor profesor no es el que enseña mucho, sino el que capacita para aprender (Fermoso, 1987).

En 1984 Cross dijo:

Desde el nacimiento y a lo largo de la vida se aprende mucho más, que recordar hechos de memoria y que adquirir habilidades y competencias en ciertas actividades; a esto debemos añadir actitudes ideales, formas, prejuicios, roles y otras capacidades sociales (p. 13).

La enseñanza se define como la suma de actividades deliberadas y rigurosamente planeadas, destinadas

a estructurar las condiciones externas en el medio ambiente, con las que los alumnos deberán interactuar para propiciar el aprendizaje.

Sistematizar la enseñanza consiste en planear, organizar e integrar las actividades que debe efectuar el maestro para contribuir a que los alumnos aprendan (García, 1975).

Adams dijo:

El aprendizaje es un estado inferido del organismo. Aprender es el resultado de determinados tipos de experiencias que producen un potencial relativamente estable para que las respuestas se sigan repitiendo subsiguientemente. Una ley de aprendizaje es una relación entre medidas de conducta, que son las variables dependientes, y los determinantes de esas medidas, llamadas variables independiente (1983, p. 6).

Los procesos de desarrollo producen la posibilidad de aprendizaje, pero el aprendizaje en sí mismo, no produce desarrollo; la eficacia del organismo en una situación de aprendizaje se considera dependientemente del de mecanismos innatos que no pueden ser modificados por los acontecimientos del medio psicológico. En principio se puede apoyar esta idea en cierta medida, puesto que la capacidad de aprendizaje al parecer disminuye con la edad. Se hace progresivamente más difícil demostrar que los niños pequeños aprenden a medida que van creciendo. Si durante el proceso de desarrollo el

niño se hace cada vez menos capaz de aprender, parece imposible que el aprendizaje, puede ser el mecanismo causal del desarrollo (Bower, 1983).

En 1988 Quesada comentó que la investigación psicológica ha demostrado, que el proceso de aprendizaje sigue ciertos caminos. Cada uno de los seres humanos aprenden de alguna forma y esta forma de aprender se convierte en una más de nuestras características personales. Algunos repiten el material de estudio, hasta que lo asimilan. Otros lo esquematizan, o tratan mejor de comprenderlo en la mayor parte de los casos el individuo desarrolla formas de acción intuitivamente, y ellos explican algunos de los resultados obtenidos en el aprendizaje, puesto que parte de los fracasos escolares se debe a que las estrategias de aprendizaje adquirida por los estudiantes no son siempre las adecuadas, al igual que, parte del éxito alcanzado por lo que logran un buen aprovechamiento escolar resulta de sus formas de aprender. Es decir que el aprendizaje tiene sus propias estrategias, y que cuando se ha desarrollado una de ellas, estas se repiten, aunque no sea correcta, por el simple hecho de desconocer otras.

Definición del Aprendizaje

En 1985 Moratinos dijo:

El aprendizaje es un proceso activo a través del que se adquieren nuevas acciones y se organizan en el seno de agrupamientos operacionales (p. 483).

El proceso de socialización del individuo, se halla estrechamente relacionado con el proceso de aprendizaje, con la acción de la familia, con sus relaciones con los compañeros y con la sociedad circundante. En los primeros años de vida del niño se forja y cimenta la personalidad toda del adulto (Moratinos, 1985).

Ulloa dijo:

La personalidad es gran parte producto del aprendizaje social y las acciones y reacciones sociales del niño proporcionan las situaciones decisivas (1985 p. 3).

Se espera que el niño tome la iniciativa en el aprendizaje, comento Geinsburg; y que la persona (o personas) de quien aprende tenga una participación pasiva. Cuando el niño practica su destreza cuando manipula y experimenta con objetos que tienen que ver con lo que está aprendiendo lo hace por su lado sin que alguien esté allí corrigiendo o evaluando. Lo más usual es que el niño organice y evalúe sus actividades de aprendizaje, muchas veces a través del juego. Así de hecho, se espera que por sí solo asuma la responsabilidad de su aprendizaje; su motivación y su capacidad para hacerlo se presupone de la misma manera en que se en-

tiende que aprenderá a caminar y a hablar. Estas características del aprendizaje individual se destacan en el juego y en las diversas actividades (1977).

Cómo Aprende el Niño

El niño empieza a aprender desde que nace, y continúa aprendiendo a través de toda su vida. Cada niño aprende a su propio ritmo. De la misma manera como no todos gatean, caminar y hablar a la misma edad, tampoco aprenden otras cosas al mismo tiempo. Los niños difieren unos de otros en cuanto al ritmo de aprendizaje. Es tan importante saber cómo aprenden, así los padres pueden ofrecerles mucha experiencia útil dentro del hogar. Hay que recordar que durante el desarrollo del niño hay muchas cosas difíciles de saber. Lo que él aprende se basará en los que ya sepa. Por lo tanto hay que recordar mientras él está ocupado aprendiendo ciertas cosas, simultáneamente asimila otras. Los padres son importantes en el aprendizaje del niño (Bowdoin, Cavagnis, Betancur y Camacho, 1985).

Lo que el Niño Aprende

Un niño dentro de dos y seis años de edad aprende son todo su ser, sus sentidos y sus músculos, así como su mente se aplica totalmente al objeto o acción que ha atraído su atención y curiosidades, afirmaron varios autores en 1951. También expresaron que el niño desea

aprender del adulto, el nombre del objeto y sus verdaderos usos. Al preguntar por los usos, siempre prefiere que se le muestre cómo se hacen, pues le resulta difícil comprender las explicaciones verbales, aún en aquellas raras ocasiones en que el adulto habla realmente con bastante lentitud y cuidado de no usar palabras nuevas. Si se le muestra al niño cómo se llena una bolsa, si él ayuda a sostenerla mientras se le echa agua, se ayuda a atornillar la pata, si siente la goma caliente y más tarde, el lugar caliente en la cama, su propósito y naturaleza se volverán reales y llenos de sentido para él, por los manipuleos que ha practicado y las sensaciones que ha tenido; a aprendido haciendo. Recordará y transportará el conocimiento así obtendrá otras cosas. Cuando se le dice el nombre de un objeto, el niño lo aprende repitiéndolo lo mejor que se pueda, ya sea en ese momento o en un futuro inmediato (Powdermaker e Ireland).

En 1988 el autor Gallego dijo:

Los niños necesitan estar experimentando continuamente con todo lo que les rodea. En su forma de aprender, de saber gradualmente que es lo que pueden hacer por ellos mismos y los que no, qué es peligroso y qué no lo es. Los padres tienen que ayudarlos a que distingan poniéndoles unos límites, aunque a veces estas limitaciones provoquen la frustración, de los pequeños que tienen que aguantar. Por medio de la actuación del niño se puede aprender a descifrar y entender el comportamiento del niño, para saber, en la medida de lo posible, cómo evitar que estalle una tormenta (Gallego, 1988, p. 24).

Cómo Ayudar a que el Niño Aprenda

Cuando a los niños se le permite progresar a su propio ritmo mediante la secuencia normal de desarrollo comentó Geinsburg en 1977, regulan su propio aprendizaje de tal manera que construyen las estructuras cognitivas más necesarias para una comprensión genuina de la conservación. Puesto que existen diferencias individuales en casi todas las áreas del desarrollo cognoscitivo. Para algunos niños, la tarea debe ser fácilmente asimilada a sus estructuras mentales habituales, mientras que para otros estudiantes el problema puede requerir un nivel más grande de acomodación que el estudiante es capaz de dominar. El resultado es la facilidad para el primer grupo y la confusión para el segundo. Algunos podrían necesitar más tiempo que otros para tratar con el mismo material. De la misma manera los niños tienen que tratar los mismos problemas de distintas formas. Para promover el interés del aprendizaje, debería el maestro adaptar programas para el individuo. Esto significa que el grupo debería ser considerado como la única comunidad escolar, que los niños deberían trabajar también en programas individuales y que se les debería también permitir una gran libertad en su propio aprendizaje.

Aprender por Exploración

El aprendizaje por la observación sigue siendo primordial en el niño de edad preescolar. A esta observación se le ofrece algunos caminos nuevos gracias al dominio progresivo de sus sentidos. La vista ya no es el órgano esencial; el niño aprende a palpar, gustar y oler todo lo que se le presenta a su curiosidad. La exploración activa es un mejor medio de aprender en la edad preescolar (Gauquelin, 1976)

Aprender por Imitación

Cappello dijo:

La imitación es uno de los más importantes procesos en el aprendizaje social y que nada puede explicar la aparición de las respuestas agresivas en los niños. El modelo de los padres es lo suficientemente importante como causa del aprendizaje de la agresión en los niños. Las acciones agresivas son repetidas más probablemente por los niños que las observan (1975, p. 23).

Apenas salido de la cuna, el niño pasa la edad del loro, como suele decirse. Adora repetir como un eco lo que se dice a su alrededor y hacer los mismos gestos sin comprender, por lo general el sentido de lo que imita. Esta observación muestra la enorme ventaja del aprendizaje por imitación, aunque sólo se aproxima; ésta siempre entraña un sentimiento inmediato de éxito positivo. Por eso el ardor que tiene por aprender el niño,

nunca queda frenado y puede repetir su imitación hasta alcanzar un dominio que baste para un aprendizaje duradero (Gauquelin, 1976).

Montessori en 1973 dijo:

Lo que se le pueda enseñar al niño y lo mejor que pueda enseñársele, depende de lo que haya aprendido antes y de lo bien que lo haya aprendido (p. 1).

Los procedimientos de Aprendizaje

Los procedimientos fundamentales que emplea el niño para aprender la lengua son dos: la imitación y la creatividad.

Para Ruwet según Cervera dice que:

Hay un hecho capital en la lengua del adulto que, sin duda se fragua desde la infancia. Para este autor toda persona que habla una lengua es capaz de percibir, comprender y emitir palabras y frases que nunca anteriormente ha oído, entendido ni pronunciado. Es evidente que esta capacidad se debe más que a la imitación a la creatividad. Por la imitación del niño aprende palabras y frases; por la creatividad es capaz de inventarlas. El niño aprende la lengua materna más rápidamente que cualquier estudiante aprende una segunda lengua (1989, p. 213 y 215).

Lo que Abarca el Aprendizaje

Todo el mundo estará de acuerdo en que muchas actividades se pueden presentar como ejemplos de aprendizaje comentaron unos autores en 1987, adquirir un vocabulario, memorizar un poema, enseñarse a manejar una máquina de escribir. Hay otras actividades, no tan evidentemente aprendidas, en cuanto se reflexiona en

ellas, entre estas figuran la adquisición de prejuicios, preferencias, actitudes e ideales sociales; éstas agrupan múltiples habilidades que requieren de las relaciones sociales con otras personas. Por último hay cierto número de actividades cuya adquisición no suele calificarse de avance o de mejoramiento, pues su utilidad, si es que existe, no puede demostrarse fácilmente. Entre ellas figuran los tics, los amaneramientos, los gestos autistas.

Clases de Aprendizaje y su Caracterización

El autor Moratinos hizo la distinción de tres clases de aprendizaje que son: el aprendizaje cognoscitivo, el motórico y el conductual.

1. El aprendizaje cognoscitivo, se adquiere mediante conocimientos. Se agota este tipo de aprendizaje en la adquisición y el dominio del saber. Se trata de saber qué son las cosas, cómo se comportan, qué rasgos poseen, etcétera.

2. El aprendizaje motórico, supone la adquisición de destrezas motoras. Se trata saber hacer, de un saber realizar determinadas operaciones y conductas (como por ejemplo, andar o escribir). Al igual que el conductual, el motórico implica unos hábitos o destrezas que se ordenan de modo directo e inmediato al obrar.

3. El aprendizaje conductual (afectivo-social) representa la adquisición de unas determinadas actitudes

valorativas o estimulativas acerca de nosotros mismos y los demás.

Se pueden considerar dos destacadas características del aprendizaje. En primer lugar, la permanencia relativa del objeto interiorizado, y en segundo lugar la disponibilidad en orden a la operación. Hay un sujeto que aprende, un objeto que es aprendido, y una conciencia en el que aprende de que efectivamente está aprendiendo (1985).

Aprendizaje en Serie

Peterson comentó que no se puede sobreestimar fácilmente la importancia del aprendizaje en serie. Los niños aprenden los elementos del sistema numérico, las letras del alfabeto, los días de la semana y muchas estructuras en serie. Estas estructuras capacitan a los individuos, para orientarse en el tiempo, así como para efectuar juicios calculados que implican el uso de números. Estas estructuras elementales pueden ser los bloque de construcción de habilidades cognoscitivas complejas (1983).

El niño aprende mejor la cosas cuando se le enseñan relacionadas; entrelazadas unas adquisiciones con otras íntimamente ligadas, con el objeto de que formen un bloque interrelacionado que se grabe en su inteligencia concretamente en la memoria de tipo operativo que las adquisiciones penetren en su interior, más que como simple conjunto memorístico, como vivencias, como algo vivido y adquirido con la práctica. El valor de la vivencia es algo fundamental en esta

concepción de aprendizaje (Secretaría de Educación Pública, 1981, p. 56).

El aprendizaje desempeña un papel central en la psicología contemporánea comentó Ellis en 1989. La mayor parte de la conducta humana es influida por el aprendizaje especialmente a partir de la adultez, ya que al nacer, el niño posee algunas respuestas no aprendidas básicas, tales como llorar, comer y defecar, sin embargo, éstas respuestas llegan a ser modificadas por el proceso de aprendizaje.

El niño aprende por ejemplo, a esperar el alimento sólo en momentos determinados y no en otros posteriormente aprenden a llorar puede o no ser atendido por parte de los padres, dependiendo de las circunstancias especiales y finalmente llega a controlar esfínteres.

El aprendizaje más significativo en el hombre es el lenguaje, permite al hombre planear el futuro, facilita su formación de conceptos y aprendizaje de principios, y le hace posible poseer una comunicación efectiva. La importancia del aprendizaje se refleja, en el alcance y generalidad, como se ve por influencia que ejerce, sobre otros temas de la psicología. Por ejemplo, los sentimientos personales y las actitudes son el producto de una historia de aprendizaje extenso.

El Juego y el Aprendizaje

Se averiguaron en la literatura, las dos variables principales que son el juego y el aprendizaje, incluyendo los siguientes conceptos: materiales de juego, aprender a través del juego dramático, el valor del juego en el aprendizaje cognoscitivo, el juego es importante para aprender.

El juego permite preparar el terreno para que el niño se integre al mundo de la cultura y pueda desarrollar aprendizajes agradables; por lo que el juego construye el eje del programa preescolar y es una herramienta didáctica fundamental para el aprendizaje cognoscitivo.

El juego infantil resulta un instrumento de conocimiento y un efectivo elemento del desarrollo de las estructuras del pensamiento (Zapata, 1988).

Jugando se aprende lentamente comentó el autor Viñas en 1988. El niño ya no es como los primeros meses en los cuales la madre era la encargada de entretener permanentemente al niño, cantándole, alcanzándole la sonaja, moviendo un muñeco o soplándole un móvil encima de su cuna. Ahora el niño se siente atraído por otras cosas que ve a su alrededor, puede desplazarse y coger el juguete que más le gusta. Pero si se quiere que el niño empiece a aprender gradualmente, a jugar y entretenerse solo, conviene que se trate de evitar tres errores importantes que muchas madres cometen. No reprimir su

curiosidad, no dejarlo solo con sus juguetes, no mandarlos a jugar si le molesta a la madre o persona que lo cuida.

Millar dijo:

El aprendizaje implica aprendizaje y respuesta selectiva a la estimulación. No todas las actividades de juego tienen función unitaria, pero su utilidad está conectada al hecho de que tienden a ocurrir en períodos relativamente tempranos de la organización de las principales tendencias del comportamiento (1973, p. 79).

El juego ayuda al niño a aprender acerca de sí mismo. acerca de los otros y acerca del mundo que lo rodea. El niño organiza su juego, coopera con otros niños en el juego de éstos, y de esta manera tiene lugar el aprendizaje. Si se ve jugar a un niño se ve manifestado el crecimiento y aprendizaje que se hallan latentes en el mismo. Al ingresar al grupo tal vez haya sido un niño que juega solitario, y al dejar el grupo se ha convertido en un líder (Stant, 1976).

Materiales de Juego

Los materiales de juego son una parte vital de la vida del niño en el jardín comentó el autor Stan en 1976. Mediante el uso de esos materiales, aprende cosas sobre sí mismo, sus paredes, sus relaciones adultas y su ambiente.

Los materiales brindan al niño la oportunidad de revivir lo que ha experimentado o un acontecimiento que

le ayuda a comprender lo que vio y oyó. Las palabras "materiales de juego" podrían cambiarse en "materiales de trabajo", por lo que son herramientas de aprendizaje que ayudan al niño emocional, física, intelectual y socialmente. Son su llave para franquear la puerta del aprendizaje.

Aprender a Través del Juego Dramático

El juego dramático en el niño es una forma de entretenerse en el medio ambiente, es una manera de recordar experiencias, explorar cosas nuevas, y ampliar ideas sobre la gente, los lugares y las relaciones sociales (Danoff y otros, 1981, p. 58).

El Valor del Juego en el Aprendizaje Cognoscitivo

Los niños tienen la posibilidad de desarrollar sus sentidos a través del juego comentaron algunos autores en 1981. En éste también aprenden quienes son, conocen los papeles de la gente que los rodea, y se familiarizan con la cultura y las costumbres de la sociedad. Empiezan a razonar a desarrollar su conocimiento lógico, a ampliar su vocabulario y a descubrir relaciones matemáticas y hechos científicos. Percibir semejanzas y diferencias de los materiales de juego. Las actividades simples, tales como clasificar botones, hacer moldes con ganchos o utilizar cualquier otro tipo de equipo manual ayuda a desarrollar la descripción visual

o la capacidad de distinguir diferencias y semejanzas, en el sonido se desarrollan a través del juego. La percepción de la rima, es otra habilidad útil que puede enseñarse mediante el uso de poemas, juegos de palabras y canciones. Estas experiencias muestran cuán esencialmente es el juego si se quiere que los niños utilicen todos sus recursos y desarrollen las habilidades que necesitarán para manejar los problemas abstractos. También es evidente que cuanto más estimulante es el medio ambiente, más rico será el desarrollo conceptual y el desarrollo de la percepción en los niños (Danoff y otros).

El Juego es Importante para Aprender

Keselman dijo:

Para los niños el juego es vital. Mediante él los niños investigan todo lo que les rodea, se expresan, representan sus conflictos e imitan el mundo de los adultos. En nuestro tiempo y realidad, los niños siguen jugando los juegos de siempre. Las niñas visten, hablan, duermen, miman y regañan a sus muñecas. El juego de los médicos, el de la maestra, las casitas, los cochecitos, etcétera. no han desaparecido. Al contrario a través de ellos, el niño actúa sus dramas y aprende cosas sobre él y los demás (1988, p. 28).

La infancia es por consiguiente el aprendizaje necesario para la edad madura comentó Chateau en 1973. Estudiar en el niño sólo el crecimiento, el de sus funciones, sin a veces tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño

modela él mismo su propia estatua. No solamente se debería decir que un niño solamente crece, sino que también se desarrolla por el juego. Ya que por medio del juego el niño hace actuar sus posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor. Si el juego desarrolla en el niño de esta manera las funciones latentes se comprenderá que el niño que mejor dotado es, también es el que juega más.

A través del juego se puede aprender. Quizá se descubra que jugando se aprende más y la vida se hará más grata (Berne, 1976, p. 1).

Spencer dijo:

Los juegos y actividades son capas de enriquecer los programas de clases que el maestro realiza cada día dentro del aula. El juego es un medio muy importante en la cual, el alumno tendrá un aprendizaje más rápido y le ayudará a su desarrollo intelectual, social, emotivo y físico de los niños (1987, p. 13).

Resumen del Repaso de la Literatura

Hay varias maneras por las cuales se puede ayudar al niño para que pueda desarrollarse como ser humano. Por medio de este capítulo se pudo notar cuán importante en la literatura es la actividad del juego en la vida de un niño ya que posee una fuente de bienes que hay que aceptar y favorecer, dándole al niño un tiempo y sitio en los cuales él pueda Jugar. Al restringirle esta acti-

vidad es como si se le quitara parte de su vida, puesto que el niño mediante el juego experimenta y conoce mejor el pequeño mundo que le rodea; como es su escuela y hogar en el que se encuentra, el juego ayuda a desarrollarse física, mental, social y emocionalmente.

El aprendizaje también es importante, pues el niño tendrá que aprender cosas que no las trae por naturaleza, sino que es necesario enseñárselas para poder vivir la vida.

La literatura indica que el niño mediante el juego aprenderá a adquirir experiencias y conocimientos para toda la vida.

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

Este capítulo versa sobre las técnicas y procedimientos que se ampliaron, para saber si el niño aprende mejor mediante el juego.

Las secciones de las cuales se hablará en este capítulo son las siguientes: tipos de investigación, técnicas de investigación, población y muestra del estudio, instrumentación, recolección de datos, las hipótesis nulas, análisis de datos y conclusión.

Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo experimental, pues el investigador crea el ambiente y los instrumentos necesarios para manipular la variable independiente (el juego). Esto ayudará para crear nuevos datos acerca de la influencia que tiene el juego sobre el aprendizaje.

Técnicas de Investigación

Para obtener los resultados de la investigación, se tuvo una muestra de ciento ochenta niños, los cuales se dividieron en tres grupos iguales para cada escuela. Cada grupo de sesenta niños se dividió en tres grupos

con igual cantidad de participantes. A cada grupo de veinte niños, se les enseñó un concepto diferente; o sea se enseñaron tres conceptos diferentes en total.

Ya dividido cada grupo de niños se procedió a enseñárseles los conceptos siguientes; izquierda-derecha; muchos, pocos y ninguno; y las líneas recta y curva.

De los veinte niños se dividió en dos secciones de los cuales a una sección se les enseñó por medio de un juego cada concepto, y a la otra sección por medio de ilustraciones. Esto se realizó al azar, para demostrar un mejor resultado.

Población y Muestra del Estudio

La población de esta investigación fue de los niños de preescolar del Estado de Nuevo León.

La muestra se tomó de tres escuelas que fueron: el Jardín de niños "México", así como también el Jardín de niños "Cármen Acevedo de Rodríguez"; ubicados en la población de Montemorelos, N. L. El tercer jardín de niños era el jardín "Vicente Suárez" ubicado en la en la ciudad de Monterrey, N. L. Se tomaron como muestra a cincuenta y siete niños del primer jardín, a sesenta y dos del segundo jardín, y sesenta y un niños del tercer jardín antes mencionados.

La edad de estos niños estaba entre los cuatro y seis años, siendo niños y niñas.

Fue necesario tomar las debidas precauciones éticas, cambiando los nombres de los niños por números para poder realizar los procesos estadísticos y obtener los resultados de la investigación. Esto se hizo para no divulgar información personal a terceras personas.

Instrumentación

Se eligieron ciertos juegos para saber si los niños aprendían los tres conceptos enseñados que fueron: izquierda-derecha; muchos, pocos, y ninguno; y las líneas recta y curva.

Para cada concepto se ejecutó un juego. El primer juego que se realizó para enseñarles a los niños el concepto de izquierda-derecha fue: Poner a los niños en círculo indicándoles que a la orden del maestro movieran sus brazos, manos, piernas y pies del lado derecho, y después realizaran éstos mismos movimientos para el lado izquierdo.

El segundo juego que se hizo para enseñarles el concepto de muchos, pocos y ninguno, fue el siguiente: a cada niño se le repartió una bolsita con semillas adentro, y a cinco metros se colocaron tres aros en los cuales, en el primer aro se puso una gran cantidad de maderitas, en el segundo aro solamente algunas y el tercer aro no se le puso nada.

El juego consistió en que los niños tenían que correr y cumplir la orden del maestro; por ejemplo, se

les decía a los tres primeros niños de la fila que dejaran la bolsita en donde había muchas maderitas o que la dejaran en donde no había ninguna, (en este último caso fue necesario que el maestro, se encargara de ir retirando las bolsitas que iban colocando los niños), y el juego continuó así con cada uno de los tres niños de la fila.

El tercer juego que se utilizó para enseñar el concepto de las líneas recta y curva en el piso con una tiza (gis). Una vez dibujada estas líneas se les llamó a los niños indicándoles que tenían que caminar sobre ellas, primero tenían que pasar sobre la línea recta y después sobre la línea curva. Cuando ellos terminaban de caminar sobre estas líneas, corrían a sentarse en unas sillas puestas en un punto clave. Esto sirvió para saber qué niño llegaba y terminaba de pasar primero sobre las líneas indicadas. Esta actividad se realizó con todos los niños en forma ordenada.

Los tres juegos realizados fueron de gran importancia para saber, si en realidad la actividad de cada juego ayudaba a que el niño tuviera un aprendizaje favorable de los conceptos enseñados.

A la sección de los niños que aprendieron sin el juego, se les enseñó con ilustraciones cada uno de los conceptos que se describen a continuación:

Para enseñarles el concepto de izquierda-derecha: el investigador primeramente les enseñó, cual era su mano izquierda, también realizó algunos movimientos con esta mano al igual que con su brazo, pierna y pie del lado izquierdo. De la misma manera se prosiguió para enseñarles el concepto de derecha. Esto se hizo hasta estar seguros que los niños lo habían aprendido.

Para que los niños aprendieran el concepto de muchos, pocos y ninguno se hicieron las siguientes ilustraciones: Se les enseñó en una cartulina en donde estaba dibujado un círculo con once globos, indicándole al niño que allí había muchos globos.

En otra cartulina en la que había el mismo círculo, pero ahora con cinco globos, se les dijo a los niños que en esta había pocos vestidos.

Enseñándoles por último otra cartulina en la cual estaba dibujado un círculo sin ninguna cosa adentro, indicándoles a los niños que allí no había ninguna cosa.

La enseñanza de estos tres conceptos fueron repetidos varias veces hasta que se estuvo seguro que los niños los habían asimilado.

El tercer concepto que se les enseñó a los niños con ilustraciones fue: las líneas recta y curva. Dibujando en una cartulina líneas rectas y curvas para que ellos lo aprendieran.

Después de haberles repetido varias veces la enseñanza de este concepto se les repartió una hoja en blanco para que ellos dibujaran las líneas y de esta manera grabarse mejor el concepto.

Para saber y tener un control de todos los participantes fue necesario hacer una hoja de control de datos dividiéndola en tres secciones. La primera sección sería llenada por la maestra del grupo, la segunda y tercera sección por el investigador de acuerdo a la respuesta que le dieran los niños, de acuerdo a los resultados obtenidos en la evaluación. (Ver apéndice A, Control de Datos).

Recolección de Datos

Se recogieron datos específicamente de los niños en el aula de clases y se dividió a los grupos en dos secciones hechas al azar. Antes de enseñarles los conceptos a todos los participantes de las dos secciones, se les aplicó una prueba para conocer cuantos de éstos participantes ya sabían los tres conceptos que se les enseñarían. (ver apéndice A, Pruebas Antes de la Enseñanza de los Conceptos)

A la primera sección se le puso la actividad del juego, y a la segunda. En ambas secciones se le enseñó los conceptos: izquierda-derecha; muchos, pocos y ninguno; y las líneas recta y curva, aplicados por la misma persona.

Esto ayudó para conocer cuál de los dos grupos aprendía más rápido, ya sea por medio del juego o por ilustraciones. Después de haberles enseñado los conceptos anteriormente mencionados, se procedió a hacerles una evaluación a los dos grupos después de cada juego e ilustraciones.

La primera evaluación (ver apéndice A), consistió en indicarle al niño que en una hoja en blanco que se les repartió a cada uno, poniendo la maestra su nombre del niño a su hoja, señalara y marcara con color amarillo un punto a la izquierda y otro con color azul a la derecha. Por medio de esta evaluación se conoció si el niño aprendió el concepto de izquierda-derecha.

La segunda evaluación (ver apéndice A), consistió entregarle a cada niño una hoja en donde estaban dibujados seis círculos con frutas, dos círculos tenían dibujados plátanos y representaban el concepto de muchos, otros dos círculos tenían dibujadas plátanos que representaban el concepto de pocos y los últimos dos círculos, estaban vacíos, éstos representaban el concepto de pocos. A continuación se le pidió al niño, que relacionara los círculos iguales por medio de líneas. Esta evaluación ayudó para saber si realmente el alumno aprendió lo que es mucho, poco y ninguno.

La tercera y última evaluación (ver apéndice A), que se realizó fue: darle a cada niño una hoja en donde

estaban dibujadas líneas rectas y curvas, indicándole que con su color rojo marcara las líneas curvas y con su color verde marcara las líneas rectas. Con esta evaluación se conoció si el niño aprendió este concepto.

El nivel socioeconómico del niño (ver apéndice A), fue medido de la siguiente forma: Si contestaron de 5-6 preguntas eran de clase alta, 4-3 preguntas se clasificaban en clase media, y de 0-2 preguntas eran de clase baja.

Las Hipótesis Nulas

En este estudio las hipótesis nulas que fueron probadas al nivel de significancia .05 son:

1. No hay diferencia significativa entre los niños que aprenden mediante el juego y los niños que aprenden sin el juego.

2. La edad del niño no tiene relación significativa en el nivel de conocimiento retenido.

3. El sexo del niño no tiene relación significativa en el nivel de conocimiento retenido.

4. La escuela no tiene relación significativa en el nivel de conocimientos retenidos.

5. El nivel socioeconómico no tiene relación significativa en el nivel de conocimientos retenidos.

Análisis de Datos

La variable independiente es el juego, la cual es de tipo nominal. Por lo tanto se empleó la estadística modo, en su análisis.

La variable dependiente principal es el aprendizaje, la cual es de tipo ordinal, por lo tanto se empleó la estadística valor medio y rango en su análisis.

Las otras variables independientes menores son: edad, la cual es de tipo intervalo y se utilizó la estadística promedio y desviación estándar; el sexo, que es de tipo nominal se empleó la estadística modo y la misma utilizada para la variable escuela, que es de tipo nominal, y el nivel socioeconómico que es de tipo ordinal, para la cual se utilizó la estadística valor medio y rango. Para todas las variables antes mencionadas se utilizó la estadística de porcentaje.

Para representar los resultados obtenidos de esta investigación se utilizaron gráficas y tablas.

Conclusión

Por medio de este capítulo, se dio a conocer la muestra que se utilizó para realizar la investigación que fue de tres escuelas del estado de Nuevo León, haciendo un total de 180 participantes.

También se conocieron los instrumentos que se emplearon para enseñarle a los niños los tres conceptos

siguientes: izquierda-derecha; muchos, pocos y ninguno; líneas recta y curva.

Por medio de evaluaciones, se supo realmente si el niño aprendió estos conceptos.

La última parte de esta investigación consta de las estadísticas que se emplearon para analizar cada una de las variables independiente (juego) y dependiente (aprendizaje), así como también las variable menores (edad, sexo, escuela y nivel socioeconómico).

Estas estadísticas ayudarán para determinar por medio de ellas la importancia del juego en la educación del niño.

CAPITULO IV

PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados que se obtuvieron al hacer la investigación. También se desglosan cada una de las siguientes secciones: las características de la muestra, las relaciones entre las variables, la prueba de las hipótesis.

Características de la Muestra

El número de participantes originalmente en la muestra era de 198 individuos, sin embargo hubo una mortandad de dieciocho participantes.

La mortandad de este estudio, se debió a que los conceptos fueron enseñados durante tres días consecutivos y estos dieciocho niños participaron un solo día. El número final de participantes calificados fue de 180 niños.

La Edad

La edad promedio de los niños que participaron fue de 5.144 con una desviación estandarizada de 0.678.

El número de participantes más frecuentemente indicado era de cinco años, siendo un porcentaje de 52.22

por ciento (vea la gráfica en el Apéndice B figura 1).

Y solamente el 16.67 por ciento tenía la edad de cuatro años (vea la Tabla 1).

TABLA 1
PORCENTAJE DE LA MUESTRA
EN RELACION A LA EDAD

Edad	Frecuencia	Frecuencia Acumulada	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
4	30	30	16.67	16.67
5	94	124	52.22	68.89
6	56	180	31.11	100.00

El Sexo

El número de participantes mas frecuentemente indicado en relación al sexo era femenino, con un porcentaje de 55.56 por ciento. (vea la gráfica en el Apéndice B figura 2). Solamente el 44.44 por ciento de niños era de sexo masculino.

La Escuela

Las escuelas analizadas fueron tres (vea la gráfica en el Apéndice B figura 3). La muestra se distribuyó en forma equitativa en las tres escuelas (vea Tabla 2).

TABLA 2
PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION
A LA ESCUELA

Escuela	Frecuencia	Frecuencia Acumulada	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
VICENTE	61	61	33.89	33.89
MEXICO	57	118	31.67	65.56
CARMEN	62	180	34.44	100.00

El Nivel Socioeconómico

En este estudio el nivel socioeconómico fue dividido en tres clases sociales que fueron: alto, medio y bajo (vea la gráfica en el Apéndice B figura 4). El nivel socioeconómico predominante era la media, con un porcentaje de 44.44 por ciento. Solamente el 14.44 por ciento de los niños era de clase baja (vea Tabla 3).

TABLA 3
PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION
AL NIVEL SOCIOECONOMICO

Nivel	Frecuencia	Frecuencia Acumulada	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Alto	74	74	41.11	41.11
Medio	80	154	44.44	85.56
Bajo	26	180	14.44	100.00

El Tipo de Juego

Al aplicar los diferentes juegos (vea la gráfica en el Apéndice B figura 5). La muestra se distribuyó en forma equitativa en los tres tipos de juegos. (vea la Tabla 4).

TABLA 4
PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION
AL TIPO DE JUEGO

Tipo	Frecuencia	Frecuencia Acumulada	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Izquierda-Derecha	61	61	33.89	33.89
Muchos, Pocos y Ninguno	61	122	33.89	67.78
Líneas Recta y curva	58	180	32.22	100.00

El Juego

Al realizar los juegos el 47.78 por ciento de los niños sí participaron en cada uno de los juegos. (vea la gráfica en el Apéndice B figura 6).

El Aprendizaje

Al enseñar los conceptos (vea la gráfica en el Apéndice B figura 7) que fueron: izquierda, derecha; muchos, pocos y ninguno; línea recta y línea curva, un 56.67 por ciento de los participantes no sabían el concepto antes de enseñarlo, diez lo aprendieron por medio

del juego. En cambio, solamente el 5.56 por ciento de los participantes no sabían el concepto antes de ser enseñado y tampoco lo aprendieron después de enseñárselos (vea la Tabla 5).

TABLA 5
PORCENTAJE DE LA MUESTRA EN RELACION
AL APRENDIZAJE

Aprendizaje	Frecuencia	Frecuencia Acumulada	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No Antes y No Después	10	10	5.56	5.56
No Antes y Si Después	102	112	56.67	62.22
Si Antes y No Después	2	114	1.11	63.33
Si Antes y Si Después	66	180	36.67	100.00

Estadísticas de Relaciones

En esta sección se examina la relación entre la variable independiente, la variable dependiente y las posibles relaciones entre las variables menores.

Relación de la Variable Edad con Otras Variables

Al relacionar la variable edad con otras variables, se analizaron las siguientes relaciones: edad con la variable dependiente de aprendizaje y con la variable independiente del juego.

Relación de la Edad con el Aprendizaje

Utilizando la estadística Kendall tau para analizar, la relación entre edad y aprendizaje, resultó un valor de 0.0842, lo cual representa una probabilidad menor de 0.1306. Esta probabilidad representa que no hay una relación significativa entre la edad del niño de preescolar y su aprendizaje.

Relación de la Edad con la Participación en el Juego

Utilizando la estadística Kruskal-Wallis H, para analizar la relación entre edad y participación en el juego, resultó un valor de 0.0477, lo cual representa una probabilidad menor de 0.9764. Por lo tanto no hay una relación significativa entre la edad de preescolar y su participación en el juego.

Esto ilustra que la muestra fue al azar.

Relación de la Variable Sexo con Otras Variables

Al relacionar la variable sexo con otras variables, se encontraron las siguientes relaciones: el sexo con la variable dependiente de aprendizaje, y con la variable independiente de juego.

Relación del Sexo con el Aprendizaje

Utilizando la estadística Kruskal-Wallis H, resultó un valor de 0.0622, lo cual representa una probabilidad menor que 0.8031. Por lo tanto, no hay una

relación significativa entre el sexo del niño y su aprendizaje.

Relación del Sexo con la Participación en el Juego

Utilizando la estadística Chi-cuadrada, resultó valor de 1.0116, lo cual representa una probabilidad menor que 0.3145. Por lo tanto, no hay una relación significativa entre el sexo del niño y el juego.

Esto ilustra que la muestra fue al azar.

Relación de la Variable Escuela con Otras Variables

Al relacionar la variable escuela con otras variables, se encontraron las siguientes relaciones: la escuela con la variable dependiente de aprendizaje y con la variable independiente de juego.

Relación de la Escuela con el Aprendizaje

Utilizando la estadística Kruskal-Wallis H, resultó con un valor de 0.9731, lo cual representa una probabilidad menor que 0.6147. Por lo tanto, no hay una relación significativa entre la escuela y su aprendizaje.

Relación de la Escuela con la Participación en el Juego

Para esta relación se utilizó la estadística Chi-cuadrada, y también para analizar la relación entre la escuela y participación en el juego, resultó un valor de 1.8825, lo cual representa una probabilidad menor que

0.3901. Por lo tanto no hay una relación significativa entre la escuela del niño de preescolar y su participación en el juego.

Esto ilustra que la muestra fue distribuida al azar.

Relación de la Variable Nivel Socioeconómico con Otras Variables

Relacionando la variable nivel socioeconómico con otras variables, se encontraron las siguientes relaciones: el nivel socioeconómico con la variable dependiente de aprendizaje y con la variable independiente de juego.

Relación del Nivel Socioeconómico con el Aprendizaje

Al utilizar la estadística Kendall tau, para analizar la relación entre nivel socioeconómico y aprendizaje, resultó con un valor de -0.0740 , lo cual representa una probabilidad menor que 0.1920 . Esta probabilidad, indica que no hay una relación significativa entre el nivel socioeconómico del niño de preescolar y su aprendizaje.

Relación del Nivel Socioeconómico con el Juego

Utilizando la estadística Kruskal-Wallis H, para analizar la relación entre nivel socioeconómico y juego, resultó un valor de 0.7636 , lo cual representa una probabilidad menor que 0.6826 . Por lo tanto, no hay una

relación significativa entre el nivel socioeconómico del niño de preescolar y su juego.

Relación de la Variable Tipo de Juego con Otras Variables

Al relacionar la variable tipo de juego con otras variables, se analizaron las siguientes relaciones: tipo de juego con la variable dependiente de aprendizaje y con la variable independiente del juego.

Relación del Tipo de Juego con el Aprendizaje

Al utilizar la estadística Kruskal-Wallis H para analizar la relación entre tipo de juego y aprendizaje resultó un valor de 3.0318, lo cual representa una probabilidad menor que 0.2196. Este resultado de la probabilidad indica que no hubo ninguna relación significativa entre el tipo de juego del niño de preescolar, y su aprendizaje. De los niños que no sabían el concepto, el 85.19 por ciento de los niños aprendieron el concepto de derecha-izquierda, el 88.24 por ciento de los niños aprendieron el concepto de muchos, pocos y ninguno, y un 96.08 por ciento de los niños aprendieron el concepto de líneas: recta y curva.

Esto ilustra que la muestra fue distribuida al azar.

Relación del Tipo de Juego con la Participación en el Juego

Utilizando la estadística Chi-cuadrada, resultó valor de 0.9606, lo cual representa una probabilidad menor que 0.6186. Por lo tanto, no hay una relación significativa entre el tipo de juego del niño preescolar y el juego.

Esto ilustra que la muestra fue distribuida al azar.

Relación de la Variable Participación en el Juego con el Aprendizaje

A utilizar la estadística Kruskal-Wallis H, para analizar la relación entre participación en el juego y aprendizaje resultó un valor de 0.9442, lo cual representa una probabilidad menor que 0.3312. Esta probabilidad representa que no hubo ninguna relación significativa entre la participación en el Juego del niño preescolar y su aprendizaje.

De los niños que no participaron en el juego, un 11.29 por ciento no sabían el concepto antes de ser enseñado y tampoco lo aprendieron después de enseñárselos; en cambio de los niños que de igual manera no participaron en el juego un 88.71 por ciento no sabían el concepto antes de ser enseñado y lo aprendieron después de enseñárselos.

Al analizar a los niños que igualmente no participaron en el juego, un 6.00 por ciento no sabían el

concepto antes de ser enseñado y tampoco lo aprendieron después de enseñárselos; en cambio de los niños que sí participaron en el juego un 94.00 por ciento no sabían el concepto antes de enseñárselos y lo aprendieron después de enseñárselos (vea la gráfica en el Apéndice B figura 8).

La literatura apoya este resultado, ya que varios autores indican que el juego es un medio por el cual el niño aprende. Nájera, por ejemplo expresa que el niño a través del juego aprende, y también le ayuda para desarrollar nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene (1984, p. 73, 74).

Pruebas de las Hipótesis

Un propósito principal del estudio era probar las hipótesis, utilizando estadísticas apropiadas para la comprobación de cada una de ellas. El nivel de significancia al cual fueron probadas las hipótesis nulas fue de .05.

Hipótesis 1

La primera hipótesis nula dice: No hay diferencia significativa entre los niños que aprenden mediante el juego y los niños que aprenden sin el juego.

Utilizando el procedimiento estadístico Kruskal-Wallis H, se obtuvo un valor de 0.9442, que representa una probabilidad menor que 0.3312. Por lo tanto, no se

rechazó la hipótesis nula ni se sostuvo la hipótesis original que dice: Los niños que aprenden mediante el juego retienen mejor lo aprendido que los niños que aprenden sin el juego.

Esto indica que los niños aprenden igual, ya sea por medio del juego o por el método tradicional de las ilustraciones.

Hipótesis 2

La segunda hipótesis nula dice: La edad del niño no tiene relación significativa en el nivel de conocimiento retenido.

Utilizando la estadística Kendall tau, se obtuvo un valor de 0.0842, que representa una probabilidad menor que 0.1306. Por lo tanto, no se rechazó la hipótesis nula y se apoyó la hipótesis original que dice: La edad del niño no tiene relación en el nivel de conocimiento retenido.

Hipótesis 3

La tercera hipótesis nula dice: El sexo del niño no tiene relación significativa en el nivel de conocimiento retenido.

Analizando esta hipótesis por medio de la estadística Kruskal-Wallis H, se obtuvo un valor de 0.0622, que representa una probabilidad menor que 0.8031. Por lo tanto, no se rechazó la hipótesis nula y se apoyó la

hipótesis original que dice: El sexo del niño no tiene relación en el nivel de conocimiento retenido.

Hipótesis 4

La cuarta hipótesis nula dice: La escuela no tiene relación significativa en el nivel de conocimientos retenidos.

Utilizando la estadística Kruskal-Wallis H, se obtuvo un valor de 0.9731, que representa una probabilidad menor que 0.6147. Por lo tanto, no se rechazó la hipótesis nula y se apoyó la hipótesis original que dice: La escuela no tiene relación en el nivel de conocimientos retenidos.

Hipótesis 5

La quinta hipótesis nula dice: El nivel socioeconómico no tiene relación significativa en el nivel de conocimientos retenidos.

Utilizando la estadística Kendall tau, se obtuvo un valor de -0.0741, que representa una probabilidad menor que 0.1920. Por lo tanto, no se rechazó la hipótesis nula y se apoyó la hipótesis original que dice: El nivel socioeconómico no tiene relación en el nivel de conocimientos retenidos.

Conclusión

Por medio de este capítulo se pudieron encontrar resultados muy interesantes, a pesar de que la relación

entre las variables principales no hayan sido estadísticamente significantes. El número final de participantes empleados en este estudio fueron 180 niños. Esta muestra se tomó de los tres grados de preescolar, y de tres Jardines de niños: "Carmen Acevedo de Rodríguez", "México" y "Vicente Suarez", todos ubicados en el Estado de Nuevo León México.

No se tuvo ningún problema en la aplicación de la instrumentación pues los niños cooperaron al enseñarles los tres diferentes juegos.

También se analizó cada variable edad, sexo, escuela, nivel socioeconómico, tipo de juego, participación en el juego y el aprendizaje. La relación de cada variable menor con las variables dependiente aprendizaje, e independiente juego, probadas aun nivel de significancia de .05.

El propósito principal del estudio era probar las hipótesis.

Prob
Ayudo

CAPITULO V

RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo 1

Resumen del Estudio

El estudio estuvo basado en el siguiente problema: ¿Qué influencia tiene el aprender conceptos nuevos por medio del juego sobre la retención de lo aprendido en niños de preescolar?

Esta investigación será una ayuda para que los padres, y maestros puedan conocer y hacer del juego una forma de enseñanza-aprendizaje, dentro del hogar y la escuela; ya que el juego ayuda para que el niño tenga un momento de recreación y diversión durante su aprendizaje, y al mismo tiempo el juego será para los niños experiencias que los prepararán y ayudarán para su vida futura.

✓ Por medio de este estudio se deseó conocer el efecto que tiene el juego sobre el aprendizaje del niño, ya que muchas veces a ésta actividad se le da muy poca importancia.

✓ También se deseaba, saber si el juego era importante en el aprendizaje, no importando la edad del niño, ni el sexo, ni el nivel socioeconómico, ni tampoco la escuela.

Los docentes y los padres al estudiar esta investigación, conocerán si en verdad el juego ayuda o no a que el niño aprenda, y lo puedan implementar ya sea en la escuela o el hogar, puesto que son los dos lugares en donde el niño se desenvuelve más.

✓ La población de esta investigación se delimitó a los niños de edad preescolar.

✓ Las variables menores del estudio fueron: edad, sexo, escuela y nivel socioeconómico.

✓ Debido a limitaciones de tiempo y recursos el estudio se basó en tres poblaciones diferentes que fueron: Universidad de Montemorelos, Montemorelos y Monterrey.

Doc # 2 *Análisis 2*
Literatura Pertinente

En esta sección se dio a conocer lo relacionado en la literatura en cuanto a las dos variables principales que fueron: el juego y el aprendizaje.

Esto ayudó para adquirir y ampliar más los conocimientos referentes a esta investigación. Realizando el repaso de la literatura se analizó primeramente la variable del juego, en donde se pudieron examinar los siguientes aspectos: la actividad del juego; por qué el niño juega; importancia de los juegos; el juego como experiencia en el niño; como se realiza el juego; clases de juego; elección de los juegos; lo que siente el niño por el juguete; la seguridad del juguete; al niño hay que

respetarle sus juegos; la actitud de los padres y educadores ante el juego. Estudiando cada uno de los aspectos antes mencionados; se pudo observar que el juego es importante en la vida y desarrollo del niño, ya que el juego posee una fuente de bienes que hay que aceptar y favorecer, dándole al niño un tiempo y sitio en los cuales él pueda jugar.

Al restringirle esta actividad es como si se le quitara parte de su vida, puesto que el niño mediante el juego experimenta y conoce mejor el pequeño mundo que lo rodea; como lo es el hogar y la escuela en el cual vive.

En segundo lugar se estudió la variable de aprendizaje incluyendo los siguientes aspectos: cómo aprende el niño, lo que el niño aprende, cómo ayudar a que el niño aprenda, aprender por exploración, aprender por imitación, los procedimientos de aprendizaje, lo que abarca el aprendizaje, clases de aprendizaje y su caracterización y aprendizaje en serie.

Al terminar de examinar los aspectos antes mencionados, se encontró que el aprendizaje es de suma importancia en la vida de todo individuo, ya que con éste el hombre le hace frente a la vida en sus experiencias diarias. Existen varios tipos de aprendizaje, de los cuales el hombre se vale para saber lo que le interesa. Poco a poco el hombre va adquiriendo conocimientos con diferentes escalas de aprendizaje, es de suponerse que un

bebé aprenderá, no en un aula de clases, sino en formas sencillas, ya que al ir creciendo el niño, se ampliarán éstas formas de aprender que no las trae por naturaleza, las cuales formarán parte de sus experiencias y por consiguiente, de su propia vida.

Diseño de la Investigación

La investigación fue de tipo experimental, ya que el investigador creó el ambiente y los instrumentos necesarios para manipular la variable independiente del juego.

Las técnicas que se utilizaron en el estudio fueron: dividir a cada grupo de niños en dos secciones hechas al azar, y aplicarles a unos el juego y a los otros enseñarles con un método tradicional que con ilustraciones.

La población de esta investigación fue de los niños de preescolar del Estado de Nuevo León y la muestra se tomó de tres escuelas las cuales fueron Jardín México, Carmen Acevedo de Rodríguez ambos ubicados en Montemorelos, y el tercer Jardín de niños Vicente Suárez ubicado en la ciudad de Monterrey.

Se tomaron como participantes a cincuenta y siete niños del Jardín México, sesenta y dos del Jardín Carmen Acevedo de Rodríguez y sesenta y uno del Jardín Vicente Suárez, teniendo así una muestra total de 180 niños.

La edad de los niños estaba entre los cuatro a seis años, siendo de ambos sexos.

Los instrumentos que se utilizaron fueron, un formulario para cada niño en el cual iban incluidos su nombre, edad, sexo, escuela, nivel socioeconómico, participación en el juego y si aprendió o no cada concepto.

Los conceptos enseñados por medio del juego fueron izquierda-derecha; muchos, pocos y ninguno; y líneas recta y curva.

Se evaluó a los dos grupos después de haberseles enseñado los tres conceptos por medio del juego y se les anoto en el formulario si aprendieron o no aprendieron el concepto.

Las hipótesis nulas fueron probadas a un nivel de significancia .05 y con los procedimientos estadísticos Kruskall-Wallis H, Kendall tau y Chi-cuadrada.

Resultados de la Investigación

Se encontró que el porcentaje de niños de preescolar que tenían la edad de cinco años, fue de 52.22 por ciento, que tenían la edad de cinco años, y solamente el 16.67 por ciento tenía la edad de cuatro años.

De los niños de preescolar que participaron en el estudio 55.56 por ciento era del sexo femenino, y solamente el 44.44 por ciento era de sexo masculino.

De las escuelas analizadas el número de participantes fueron distribuidos en forma equitativa.

MS E En relación al nivel socioeconómico el predominante era la clase media, con un porcentaje de 44.44 por ciento. Solamente el 14.44 por ciento de los niños era de clase baja.

En el tipo de juego los participantes fueron distribuidos en forma equitativa.

En relación al aprendizaje, un 56.57 por ciento de los niños no sabían el concepto antes de enseñárselos y lo aprendieron después. En cambio, solamente el 5.56 por ciento de los participantes no sabían el concepto antes de ser enseñado y tampoco lo aprendieron después de enseñárselos.

Al relacionar la variable participación en el juego con el aprendizaje se encontró; que un 46.08 por ciento de los niños que si participaron en el juego no sabían el concepto antes de ser enseñado y lo aprendieron después de enseñárselos; en cambio de los niños que no participaron en el juego un 53.92 por ciento no sabían el concepto antes de ser enseñado y lo aprendieron después de enseñárselos.

Conclusiones

Las conclusiones principales del estudio fueron las siguientes:

1. Los niños de preescolar aprenden igual, ya sea por el método del juego o por un método tradicional con ilustraciones.

2. No importa la edad que el niño preescolar tenga, aprende igualmente por cualquier método.

3. El sexo del niño de preescolar no tiene que ver con su aprendizaje ni con el nivel de su conocimiento previo.

4. Dentro de los límites del estudio, la escuela de preescolar al cual asiste el niño, no influye en su aprendizaje.

5. No importa el nivel socioeconómico que el niño tenga, el niño puede aprender de la misma manera por los dos métodos antes mencionados.

6. Diferentes conceptos se pueden enseñar por el método del juego.

Implicaciones

Las implicaciones del estudio fueron las siguientes:

1. Si el niño está aprendiendo por medio de un juego, el maestro debe permitir su pleno desarrollo y no obligarlo a aprender por el método tradicional, ya que aprende igual.

10 9/5/54

Preescolar
H. P. J. J.

Recordar en la escuela
203 la 1ra y 2da de
el 1ro de
Frente

2. Sería de provecho que el maestro empleara en su enseñanza tanto el método del juego como el tradicional para un mejor aprendizaje, y con esto lograría salir de la rutina.

3. Los padres deberían permitir dentro de su hogar que sus hijos hicieran del juego un medio de enseñanza.

4. Al diseñar el plan curricular de los diferentes Jardines de niños, se puede incluir en ellos juegos educativos, por medio de los cuales el niño pueda aprender los conceptos elementales.

Recomendaciones del Estudio

Las recomendaciones del estudio son:

1. Sería muy favorable que si alguien desea hacer una investigación similar, enseñara conceptos con un grado más elevado de dificultad que los que fueron enseñados, ya que esto ocasionó que hubiera muy pocos participantes cuando los grupos fueron divididos al azar. Estos niños no lo sabían antes y no lo aprendieron después.

2. Se debería tomar en cuenta que al realizar otra investigación en relación al juego y aprendizaje, no solamente participaran los niños de cierto Estado, sino también realizarlo con los niños de otros lugares y ampliar los datos.

*10 q'g mismo
Solo tiene el mismo
y no se recomienda
Por d. no tiene el mismo*

203

3. Al repetir ésta investigación se recomienda que se tome en cuenta, el factor climatológico, ya que este factor fue un problema, pues hacía frío y los niños que estaban involucrados originalmente en la muestra, no pudieron participar, ya que no asistieron durante los tres días consecutivos que fueron aplicados los juegos.

4. Sería muy interesante que al realizar otra investigación, los padres pudieran ser involucrados, ya que así se obtendrían datos muy interesantes en relación al aprendizaje de sus hijos en su hogar.

5. Si alguien deseara hacer otra investigación referente a éste tópico, sería muy provechoso que analizara a los niños de nivel primaria, para poder comparar los resultados de ambos casos.

6. Antes de elegir los conceptos para enseñarlos, se debería preguntar a la maestra titular del grupo si los conceptos a enseñar, ella ha observado que los niños ya los conocen.

APENDICES

APENDICE A
PRESENTACION DE LOS INSTRUMENTOS

CONTROL DE DATOS**PRIMERA SECCION:**

Nombre del niño: _____

Edad del niño: _____ años

Sexo del niño: _____ M _____ F

Nombre de la escuela: _____

SEGUNDA SECCION:

1. ¿Tienes Televisión en tu casa?

_____ de colores _____ blanco y negro _____ no tiene

2. ¿Tienes refrigerador?

_____ Sí _____ No

3. ¿Tienes lavadora?

_____ Sí _____ No

4. ¿Tienes bicicleta?

_____ Sí _____ No

5. ¿Tienes un cuarto para ti solo?

_____ Sí _____ No

6. ¿Cuando vas de paseo, tus papás te compran lo que
les pides? _____ Sí _____ No

Nivel Socio-económico: _____ 5-6 alto _____ 4-3 medio

_____ 0-2 bajo

TERCERA SECCION:

Participante en el juego: _____ Sí _____ No

CONCEPTOS APRENDIDOS

1. Derecha-Izquierda. Aprendió: ___ sí ___ no
2. Muchos, pocos y ninguno. Aprendió: ___ sí ___ no
3. Líneas: recta y curva. Aprendió: ___ sí ___ no
- Calificación: ___ muy bueno ___ bueno ___ malo

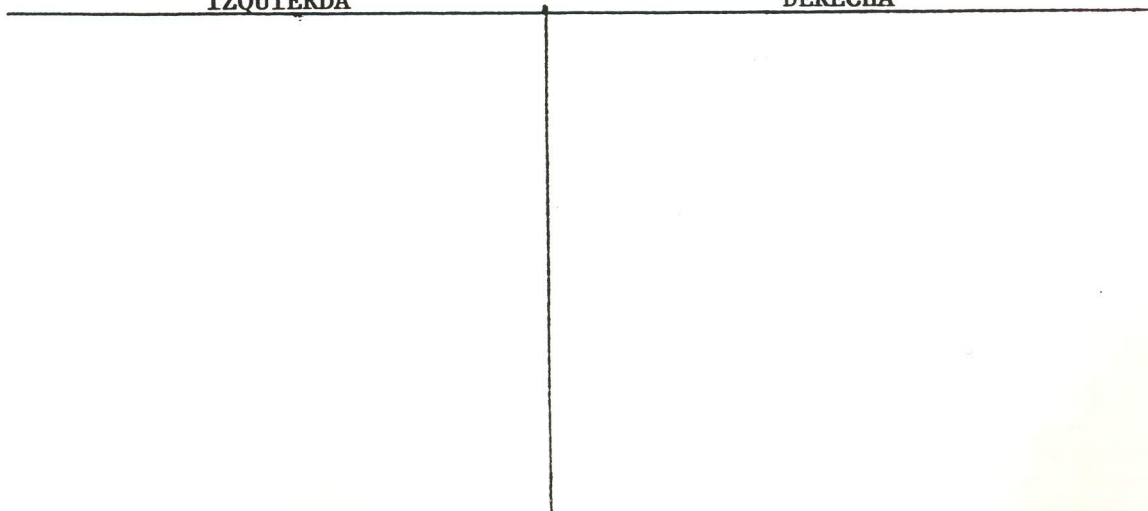
EVALUACION

Nombre del Niño: _____

INSTRUCCIONES: Señala y marca el color amarillo, un punto a la izquierda; y otro punto con color azul a la derecha. (Estas indicaciones la maestra se las dará al niño).

IZQUIERDA

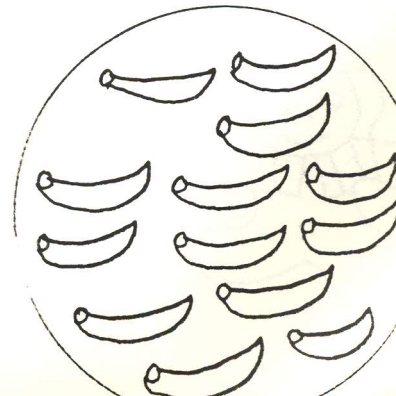
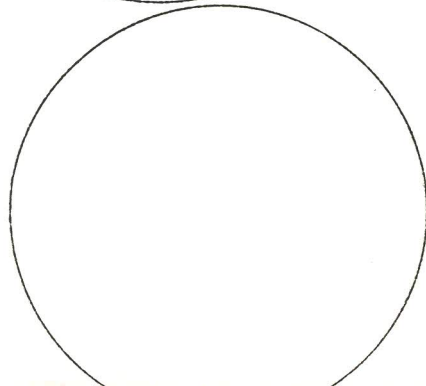
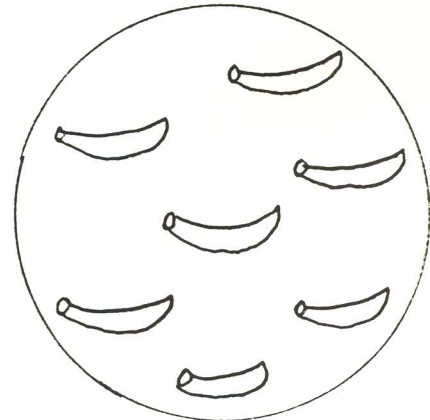
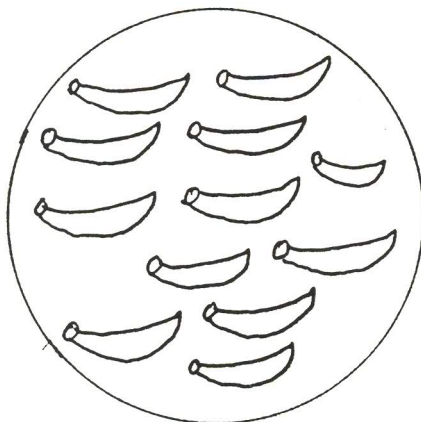
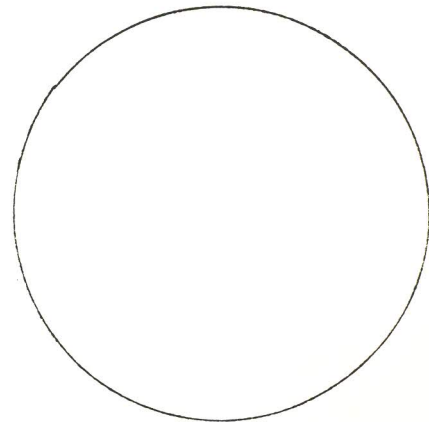
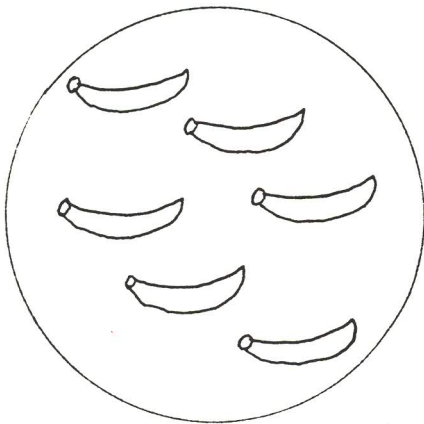
DERECHA



EVALUACION

Nombre del niño: _____

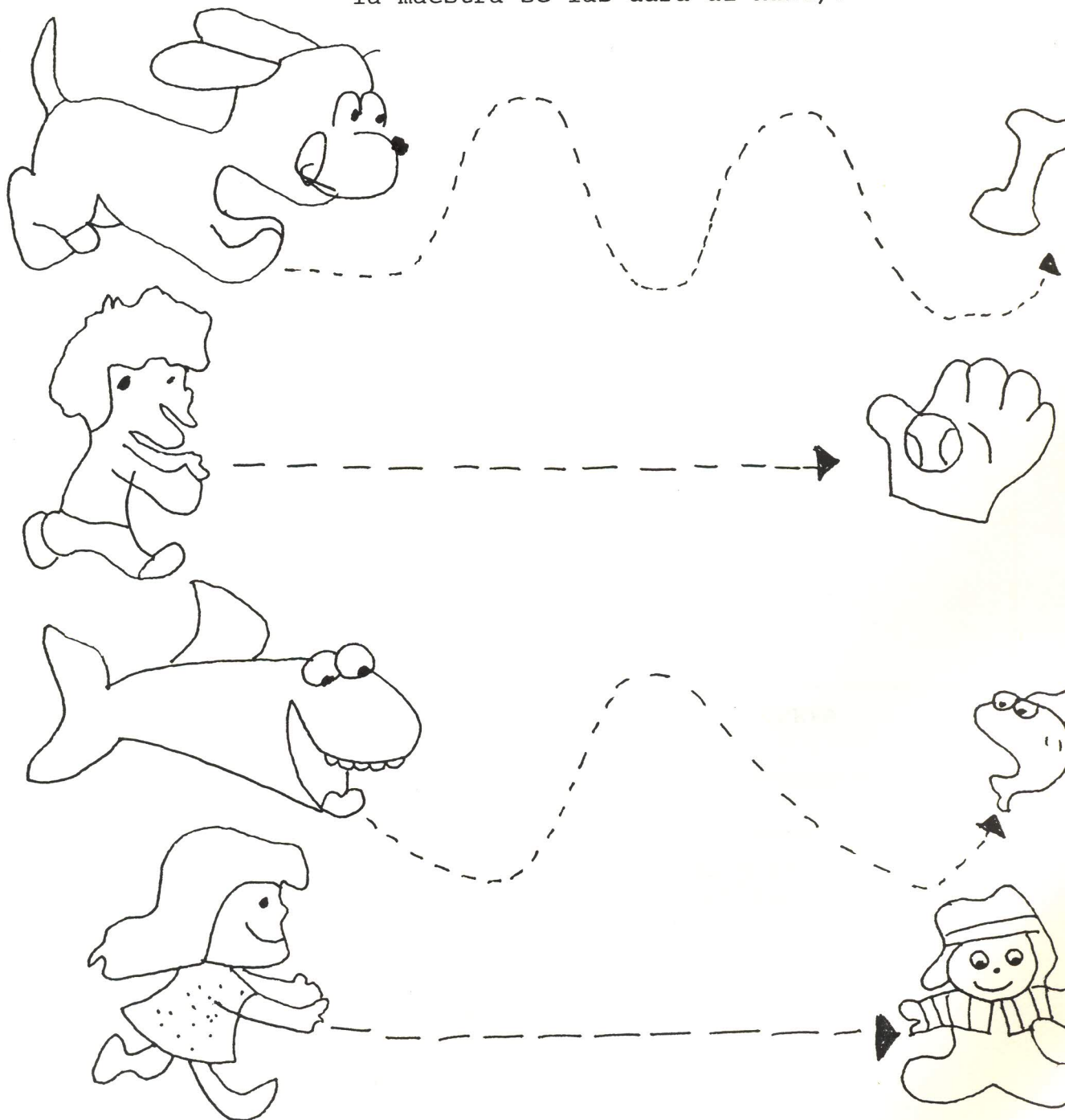
INSTRUCCIONES: Une con líneas los siguientes conceptos. Muchos plátanos con muchos plátanos; pocos plátanos con pocos plátanos; ninguna fruta, con ninguna fruta.
(Estas instrucciones la maestra se las niño).



EVALUACION

Nombre del Niño: _____

INSTRUCCIONES: Con el color rojo marca las líneas curvas y con el color verde marca las líneas rectas. (Estas instrucciones la maestra se las dará al niño).

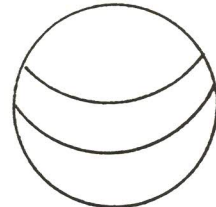
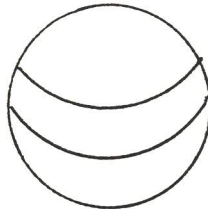


PRUEBA PRELIMINAR DERECHA-IZQUIERDA

Nombre del Niño: _____

Nombre de la Escuela: _____

INSTRUCCIONES: Pinta de rojo la pelota que esta a la izquierda. Y de azul la pelota que esta a la derecha. (Estas instrucciones la maestra se las dará al niño).

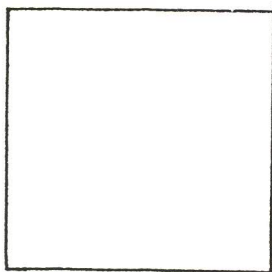
**PRUEBA PRELIMINAR MUCHOS, POCOS Y NINGUNO**

Nombre del Niño: _____

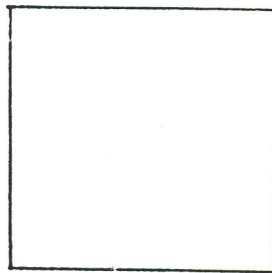
Nombre de la Escuela: _____

INSTRUCCIONES: Dentro del primer cuadro dibuja muchos círculos, en el segundo pocos, y en el tercero ninguno. (Estas instrucciones la maestra se las dará al niño).

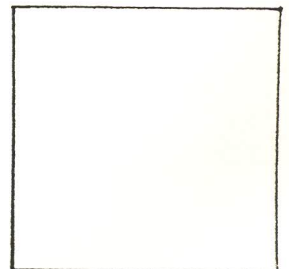
Primero



Segundo



Tercero

**PRUEBA PRELIMINAR LINEAS RECTA Y CURVA**

Nombre del Niño: _____

Nombre de la Escuela: _____

Instrucciones: Dibuja las líneas recta y curva. (Instrucciones la maestra se las dará al niño).

APENDICE B

PRESENTACION DEL ARREGLO DE DATOS

ARREGLO DE DATOS

<u>Núm.</u>	<u>Var.</u>	<u>Nombre de la Variable</u>	<u>Columnas</u>
1.		NUMERO DE IDENTIFICACION	1-2
2.		EDAD DEL NIÑO (en años)	3
3.		SEXO DEL NIÑO (1 = Masculino; 2 = Femenino)	5
4.		NOMBRE DE LA ESCUELA (1 = "Jardín de Niños Vicente Suárez" 2 = "Jardín de Niños México"; 3 = "Jardín de Niños Carmen Acevedo de Rodríguez")	6
5.		NIVEL SOCIOECONOMICO (1 = Alto; 2 = Medio; 3 = Bajo)	7
6.		TIPO DE JUEGO (1 = Izquierda, Derecha; 2 = Muchos Pocos y Ninguno; 3 = Líneas recta y curva)	8
7.		PARTICIPANTE EN EL JUEGO (1 = Sí; 2 = No)	9
8.		CONCEPTO APRENDIDO (1 = No supo examen anterior y No supo examen posterior; 2 = No supo examen anterior y Sí supo examen posterior; 3 = Sí supo examen anterior y No supo examen posterior; 4 = Sí supo examen anterior y Sí supo examen posterior)	10

1
1234567890

0016112112
0025212112
0035213112
0045212114
0055213114
0065212114
0075212124
0085112122
0094212121
0105111114
0115111121
0124212112
0134211122
0144111114
0155112122
0164111124
0175111122
0185111124
0194212124
0205211122
0214223114
0224123121
0236222112
0245222122
0255121112
0265221122
0275222112
0285122124
0295121114
0304121122
0314122112
0324121112
0335122112
0345221114
0355222122
0365222111
0376222122
0385223124
0395222122
0405122122
0415222112
0426231114
0435232124
0446132124
0455231124
0466131123
0476231124
0485233124

1
1234567890

0496232124
0506232124
0516133123
0526231124
0536133114
0545232114
0556131114
0566131114
0576131114
0586131114
0596133114
0606131114
0616231114
0625212212
0636112224
0645212214
0655212222
0665213214
0675212224
0685211214
0695213222
0705212221
0715212222
0725112222
0734212212
0745111221
0755111212
0764212222
0774211222
0784111212
0795112224
0804111212
0815111222
0825211212
0834223222
0844123212
0856222222
0865222214
0875121222
0885221212
0895222224
0905122224
0915121212
0924121214
0934122222
0944121214
0955122212
0965221214
0975222222

1
1234567890

0985222224
0996222224
1005223214
1015222221
1025222222
1036231222
1045232214
1056132212
1065231214
1076131214
1086231214
1095233211
1106232214
1116232214
1126133212
1136231222
1146133214
1155232224
1166131224
1176131224
1186131222
1196131224
1206133222
1216131224
1226231222
1235212312
1246112322
1255212312
1265212322
1275213322
1285212312
1295211322
1305213322
1315212322
1325212312
1335112312
1344212312
1355111312
1365111322
1374211322
1384111322
1394111312
1405111322
1414212322
1424112322
1435222322
1445121322
1455221312
1465222321

1

1234567890

1475122312

1485121322

1494121322

1504122311

1514121312

1525122312

1535221322

1545222312

1555222322

1566222322

1575233312

1585133312

1595222322

1605222312

1616231312

1625232324

1636132324

1645231322

1656131314

1665233314

1676232322

1686232312

1696133322

1706231324

1716133314

1725232312

1736131324

1746131312

1756131312

1766131312

1776133312

1786131322

1796231322

1806231312

APENDICE C
PRESENTACION DE LAS GRAFICAS

LA EDAD

NIÑOS DE PREESCOLAR

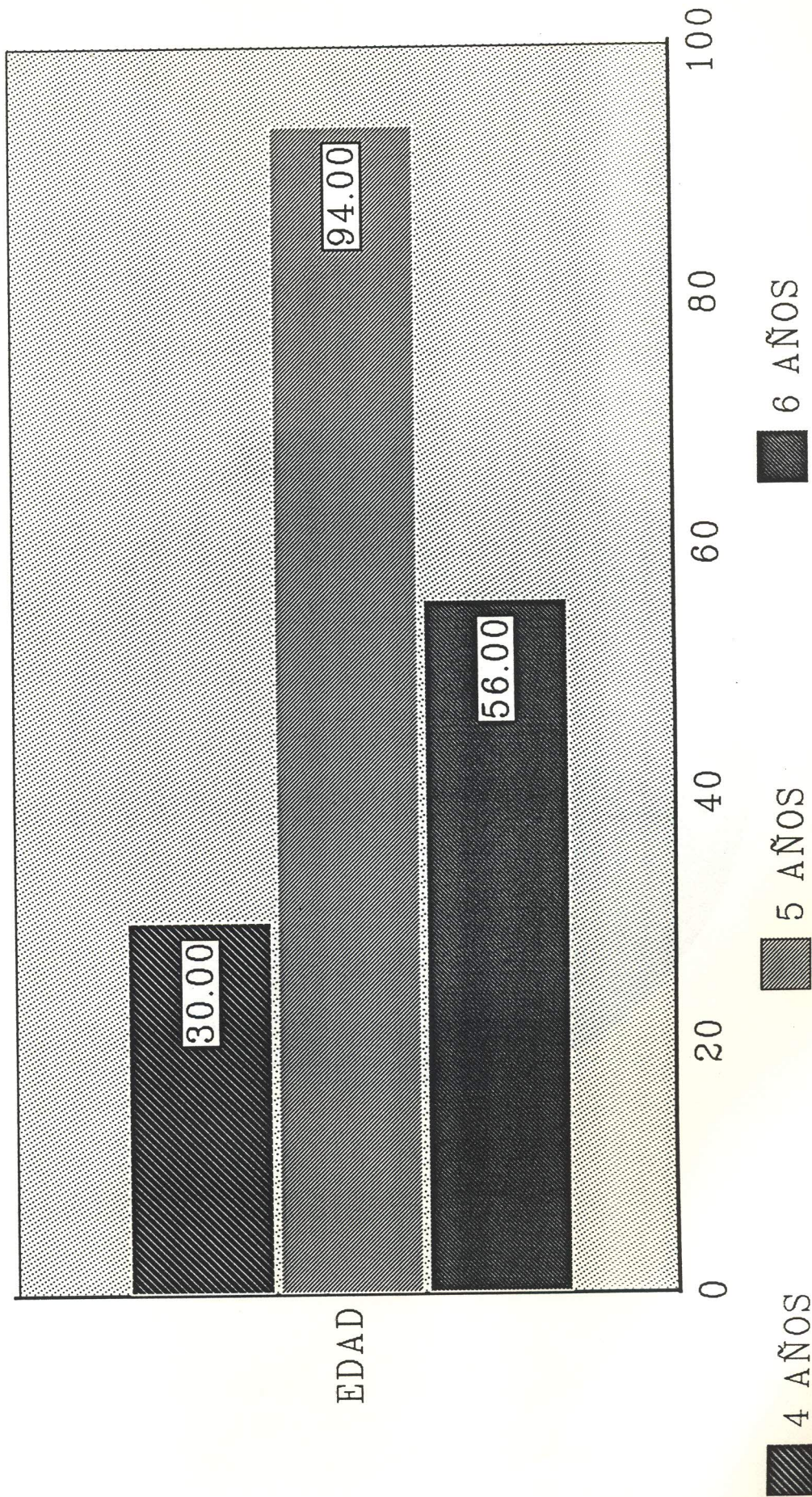
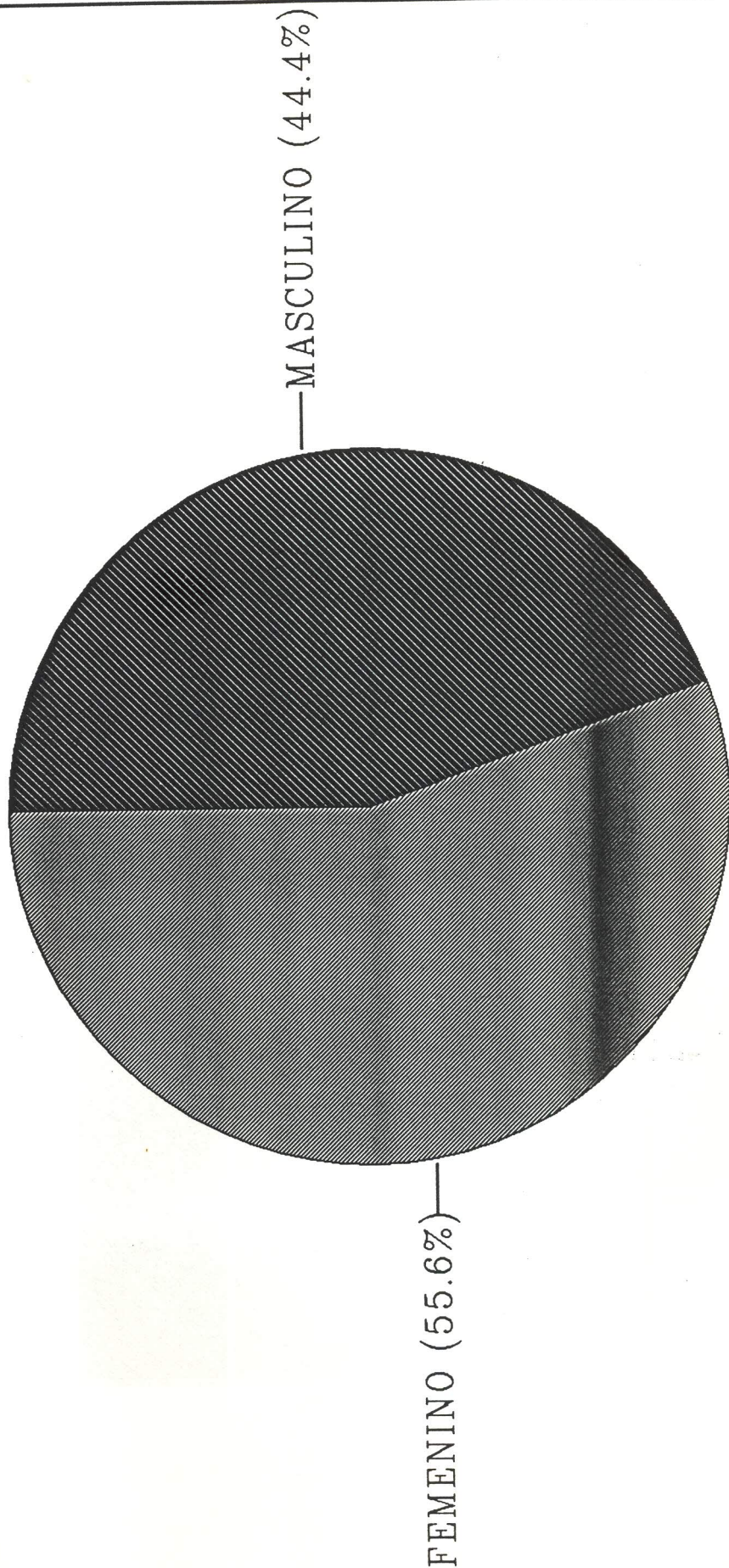


FIGURA 1

EL SEXO

NIÑOS DE PREESCOLAR



SEXO

FIGURA 2

LA ESCUELA

ESCUELAS DE PREESCOLAR

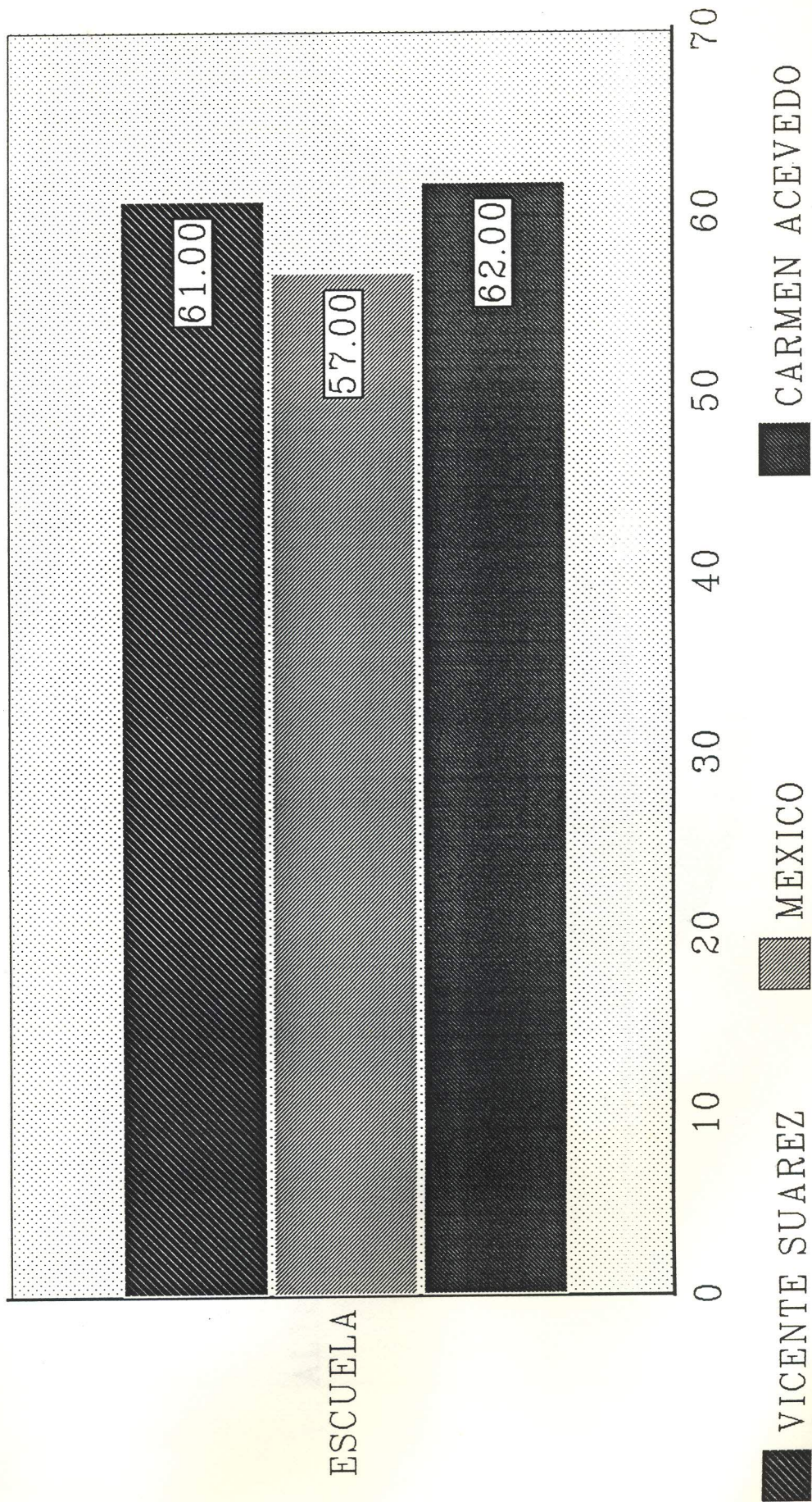
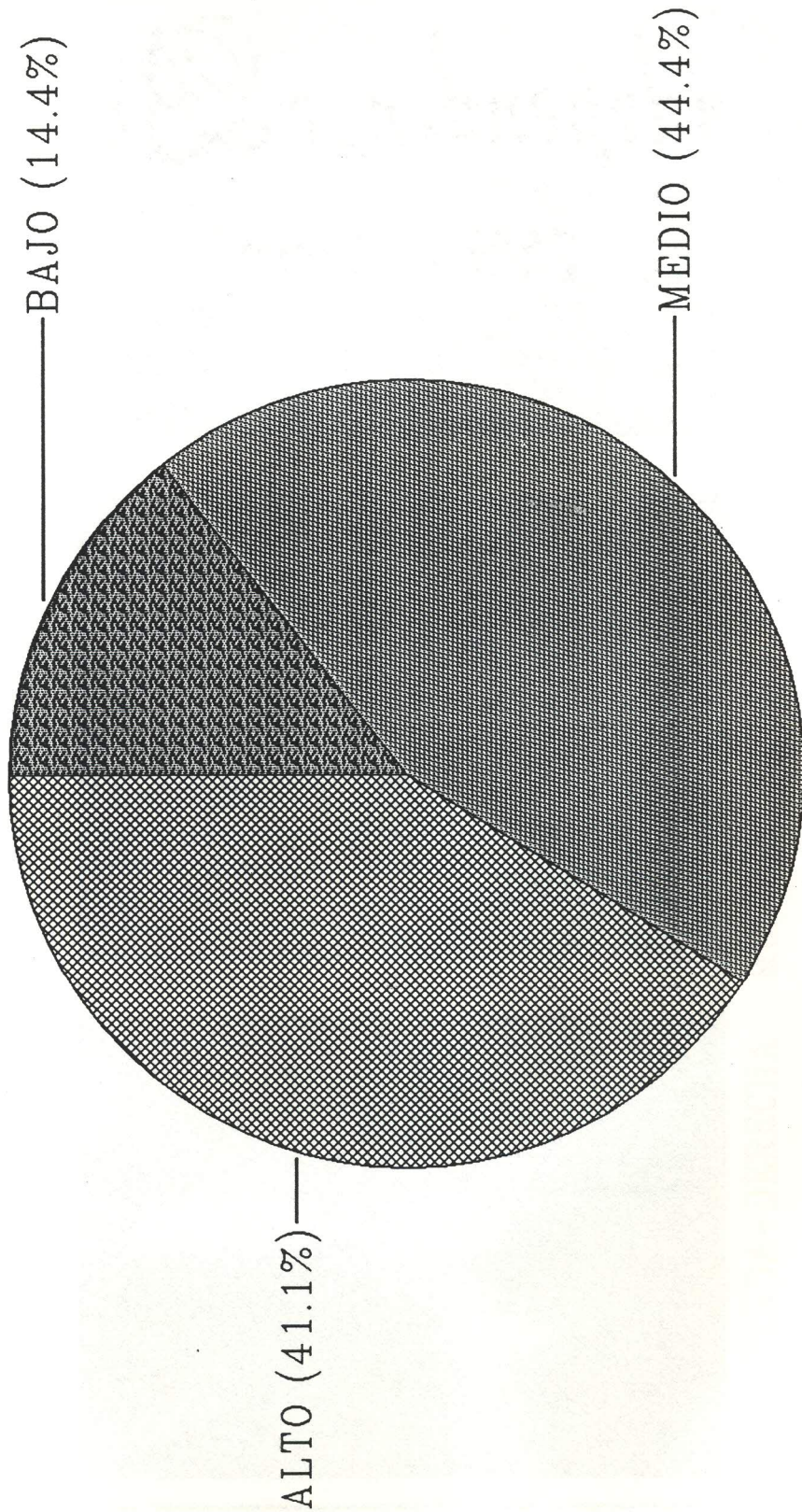


FIGURA 3

EL NIVEL SOCIOECONOMICO

NIÑOS DE PREESCOLAR



NSE

FIGURA 4

TIPO DE JUEGO

EN QUE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR PARTICIPARON

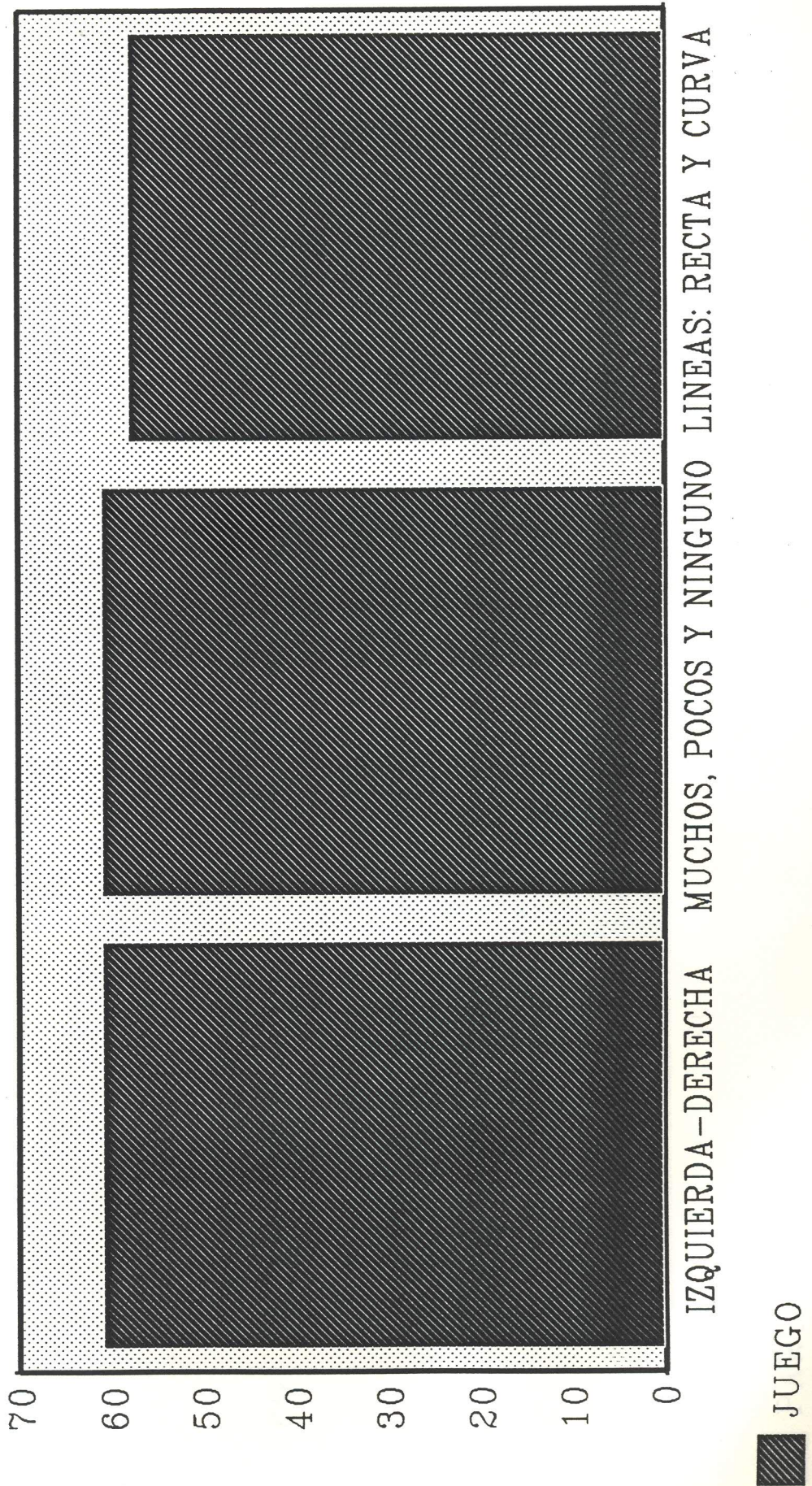


FIGURA 5

PARTICIPACION EN EL JUEGO

NIÑOS DE PREESCOLAR

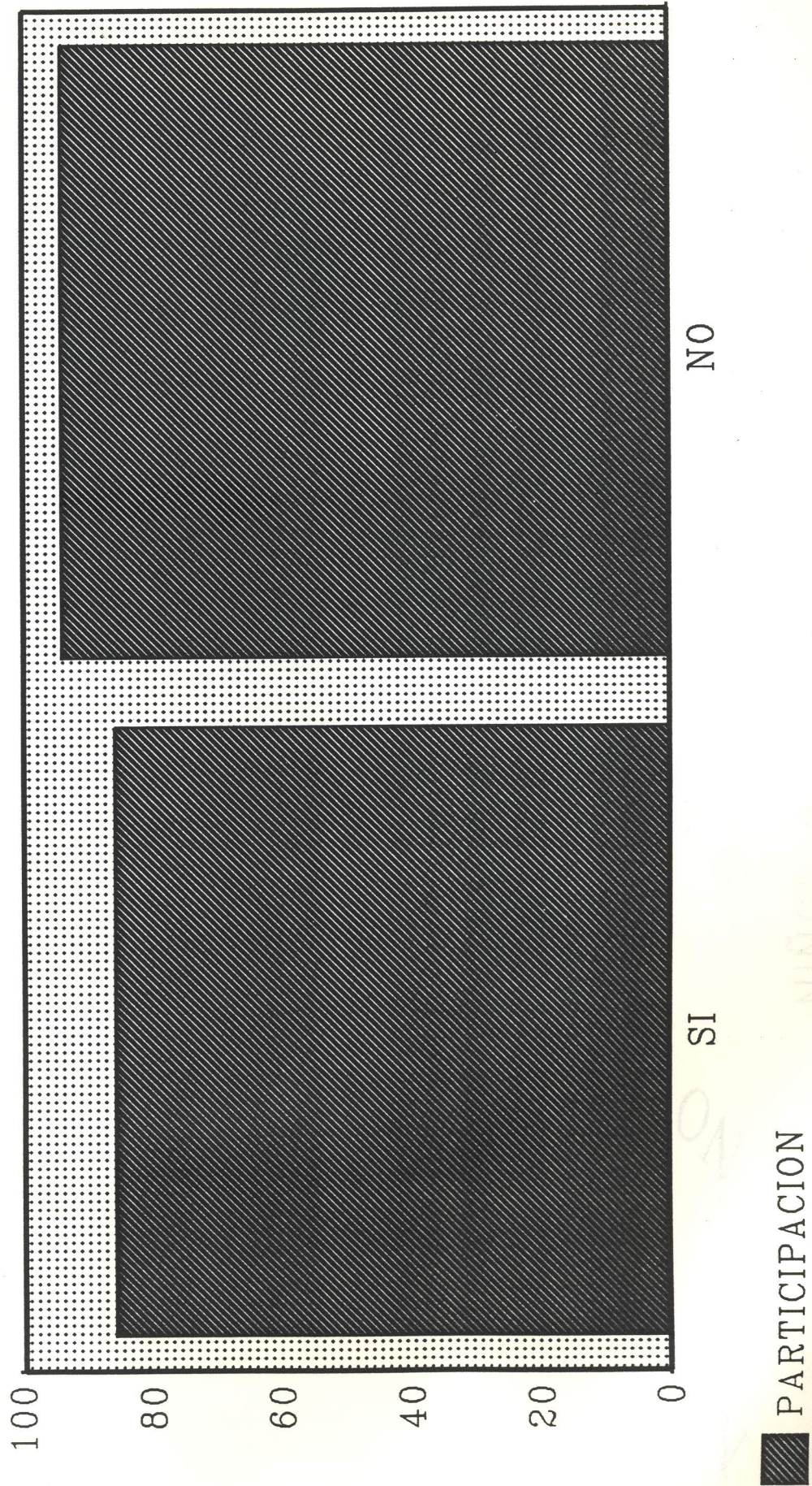
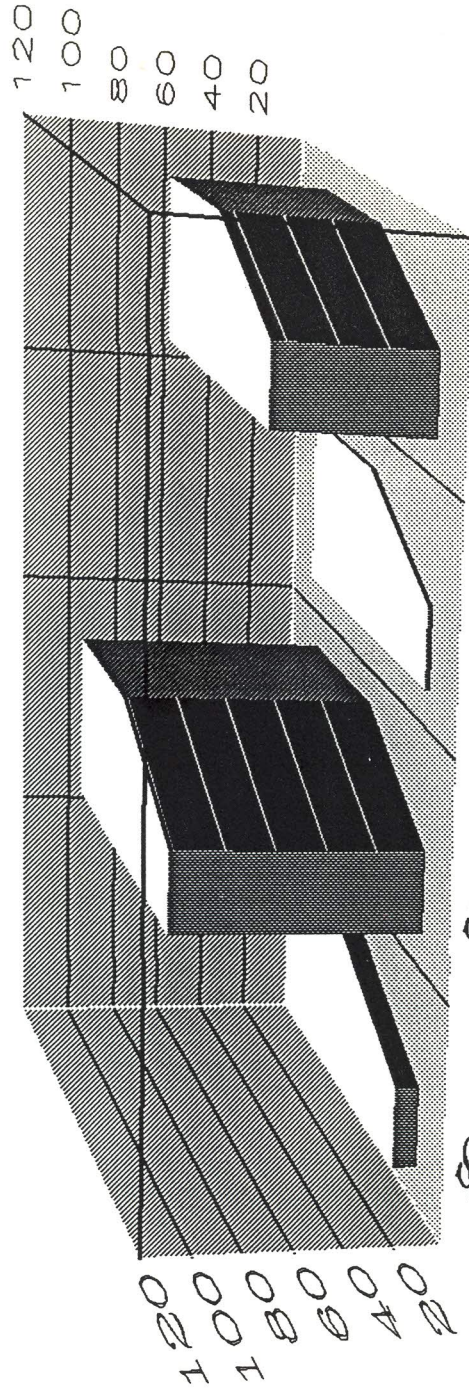


FIGURA 6

APRENDIZAJE



SI ANTES Y SI DESPUES

SI ANTES Y NO DESPUES

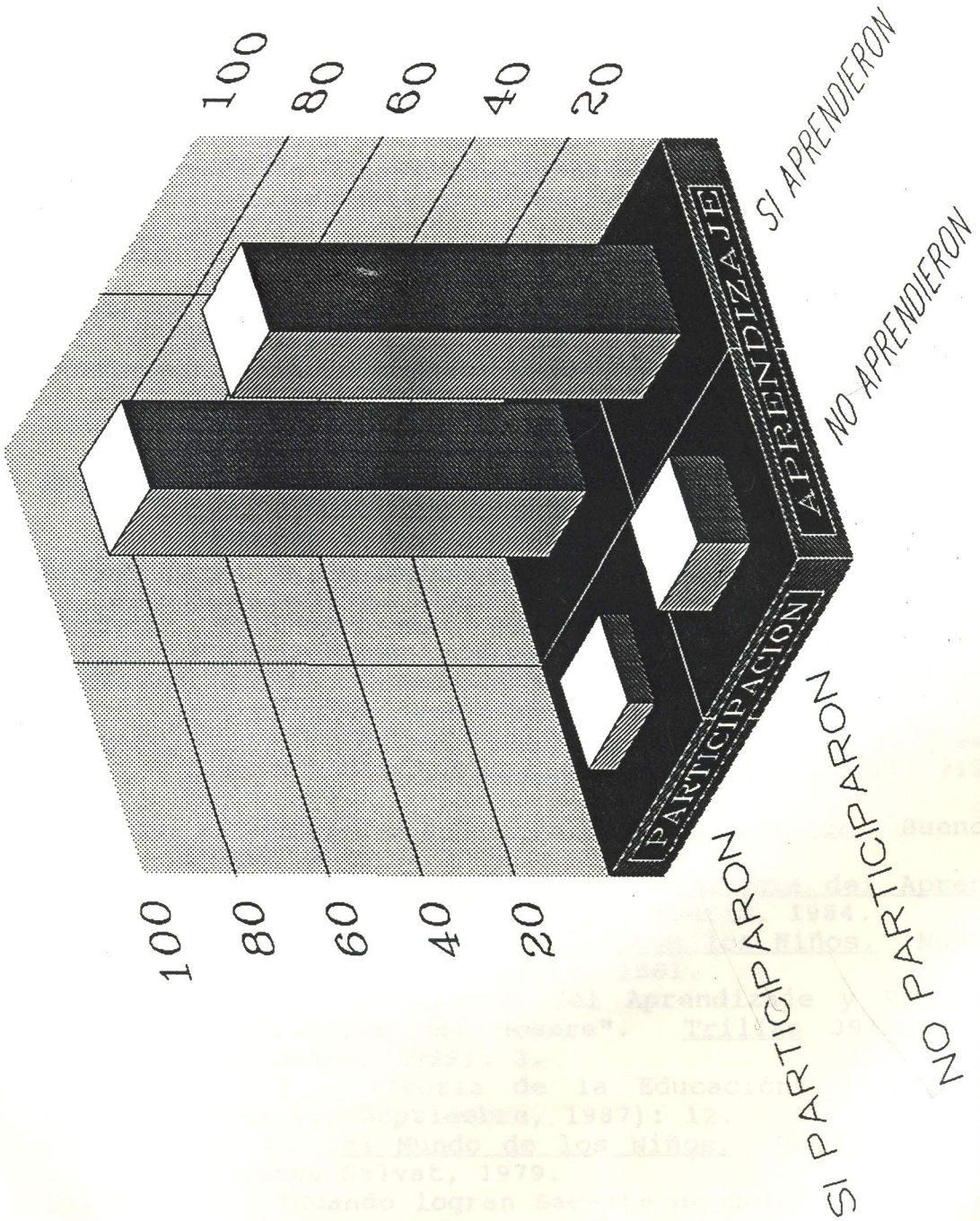
NO ANTES Y SI DESPUES

NO ANTES Y NO DESPUES

NIÑOS DE PREESCOLAR

FIGURA 7

PARTICIPACION EN EL JUEGO Y APRENDIZAJE



NIÑOS DE PREESCOLAR

FIGURA 8

BIBLIOGRAFIA

- ✓ Acevedo, I. A. Aprender Jugando. México, D.F.: Editorial Limusa, 1989.
- Adams, J. A. Aprendizaje y Memoria. México, D.F.: Editorial El Manual Moderno, 1983.
- Ajuriaguerra de J., Rego y López-Zea. Manual de Psiquiatría Infantil. Barcelona: Editorial Masson, 1983.
- Arnold, A. Cómo Jugar con su Hijo. Buenos Aires: Editorial Kapelusz, 1966.
- Berne, E. "Editorial". Educación Hoy 31(Enero-Febrero, 1976): 1.
- Bertan-Quera, M. "Algunas Causas Ambientales y Psicológicas que Dificultan el Normal Desarrollo del Niño". Revista de Ciencias de la Educación 103(Julio-Septiembre, 1980): 293.
- Bowdoin, R.; Cavagnis, M. E.; Betancur, M.C. y Camacho, C.P. "Cómo Aprende el Niño". Los Padres son Maestros 22(Octubre, 1985): 1.
- Bower, G. R. T. El Desarrollo del Niño. Madrid.: Editorial Debate, 1983.
- Caldera, T. "Más allá de las Escuelas". Pedagogía 9(Enero-Marzo, 1987): 84.
- Cappello, H. M. "Regulación Personal de la Agresión". Psicología 5(Noviembre-Diciembre, 1975): 23.
- Cervera, J. "Federación Española de Religiosos de Enseñanza". Educadores 150(Abril-Junio, 1989): 212, 213 y 215.
- ✓ Chateau, J. Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires: Salvat, 1973.
- ✓ Cross, G. R. Introducción a la Psicología del Aprendizaje. Madrid: Ediciones Madrid, 1984.
- Danoff, J.; y Otros. Iniciación con los Niños. Nueva York: Editorial Trillas, 1981.
- Ellis, C. H. "Fundamentos del Aprendizaje y Proceso Cognoscitivo del Hombre". Trillas 39(Agosto-Septiembre, 1989): 3.
- Fermoso, E. P. "Teoría de la Educación". Trillas 27(Agosto-Septiembre, 1987): 12.
- Fiel, E. E. C. El Mundo de los Niños. Buenos Aires: Editores Salvat, 1979.
- ✓ Gallego, L. "Cuando logran Sacarte de Quicio". Padres e Hijos 10(Octubre, 1988): 24, 25.

- García, F. "Los Objetivos del Aprendizaje y su Evaluación". Psicología 5(Noviembre-Diciembre, 1975): 3.
- ✓ Gauquelin, F. Aprender a Aprender. Bilbao: Ediciones Mensajero, 1976.
- Geinsburg, H. Piaget y la Teoría del Desarrollo Intelectual. México, D.F.: Editorial Pretice, 1977.
- Gómez del M. M. "Hacia un Nuevo Aprendizaje". Educadores 150(Abril-Junio, 1989): 307.
- ✓ Gutton, P. El Juego de los Niños. Barcelona: Editorial Novaterra, 1976.
- Herrera, M. L. Psicología del Aprendizaje y los Principios de la Enseñanza. México D.F.: Editorial SEP, 1979.
- Hilgard, E. R. y Bower, G. H. Teorías del Aprendizaje. México, D.F.: Editorial Trillas, 1987.
- Hoyos, S. P. "¿Qué es un Buen Juguete?". Padres e Hijos 12(Diciembre, 1987): 20.
- Hubert, R. Tratado de Pedagogía General. Argentina: Editorial El Atena, 1980.
- ✓ Keselman, G. "Los Niños de Hoy sí Saben Jugar". Padres e Hijos 2(Febrero, 1988): 28.
- Mayesky, M.; Neuman, D. y Wlodkowi, R. Actividades Creativas para Niños Pequeños. México D.F.: Editorial Diana, 1979.
- ✓ Millar, S. El Niño. Barcelona: Editores Salvat, 1973.
- Montessori, M. Enseñanza Montessori en el Hogar. México, D.F.: Editorial Diana. 1973.
- ✓ Moor, P. El Juego en la Educación. Barcelona: Editorial Herder, 1972.
- ✓ Moratinos, I. J. "La Teoría Psicoanalítica del Aprendizaje". Revista de Ciencias de la Educación 12-4(Octubre-Diciembre, 1985): 483 y 487.
- Moreno, A. "¿Qué Sabemos los Adultos del Juego?". La Revista del Maestro 1(Enero-Febrero, 1983): 15, 16.
- Musinger, H. Desarrollo del Niño. México D.F.: Editorial Interamericana, 1978.
- ✓ Nájera, P. H. Educación y Desarrollo Emocional del Niño. México, D.F.: Ediciones Científicas, 1984.
- ✓ Page, H. El Juego en la Primera Infancia. Madrid: Editorial Espasa-Calpe, 1967.
- ✓ Paul, M. El Juego en la Educación. Barcelona: Editorial Heder, 1972.
- ✓ Peterson, L. R. Aprendizaje. México D.F.: Editorial Trillas, 1983.
- ✓ Powdermaker, F. e Ireland, G. Cómo Atender y Entender al Niño. Buenos Aires: Editorial Kapelusz, 1951.
- Quesada, C. R. "¿Porqué formar profesores en Estrategias de Aprendizaje?". Perfiles Educativos 39(Enero-Marzo, 1988): 28.

- ✓ Riesgo, M. L. y Pablo de R.C. "Juego y Educación". Educadores 110(Noviembre-Diciembre, 1980): 737-740 y 744.
- Ríos, G. J. A. "Experiencia de Juegos con Preescolares". Educadores 128(Mayo-Junio, 1984): 474.
- Ruíz, A. "La Seguridad del Juguete". Padres e Hijos 69(Abril, 1986): 5.
- Secretaría de Educación Pública. Libro para el Maestro de Primer Grado. México D.F.: Dirección de Contenidos y Métodos Educativos de la Dirección General, 1981.
- Stant, M. A. El Niño Preescolar, Actividades Creadoras y Materiales para Juegos. Buenos Aires: Editorial Guadalupe, 1976.
- Stevens, J. H. y King, E.W. Educación Temprana y Preescolar. México, D.F.: Editorial Trillas, 1987.
- Spock, B. Tu Hijo. Cali, Colombia: Ediciones Daimón, 1988.
- ✓ Ulloa, R. M. de los A. "¿Cómo se Desarrolla la Personalidad de Niño?". Educadores 19(Marzo-Abril, 1985): 3.
- Viñas, J. "Entretenerse sin Mamá". Padres e Hijos 4(Abril, 1988): 27.
- Wallon, H. La Evolución Psicológica del Niño. México, D.F.: Editorial Grijalvo, 1977.
- ✓ Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego. México, D.F.: Editorial Pax México, 1988.

