UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".

Tesis previa la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

AUTORA: Yomaira Katherine Jiménez Torres

DIRECTORA DE TESIS: Mg. Sc. Sabina Marlene Gordillo Mera.

LOJA- ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Mg. Sc. Sabina Marlene Gordillo Mera.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

C E R T I F I C A

Haber brindado la tutoría respectiva y el asesoramiento en cada una de las fases secuenciales del desarrollo del informe de la tesis titulada, **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".** De la autoría de la Srta. Yomaira Katherine Jiménez Torres.

Autorizo la presentación del informe de tesis ante los organismos institucionales correspondientes y proseguir con los trámites legales para su graduación.

Loja, julio de 2015

Mg. Sc. Sabina Marlene Gordillo Mera

DIRECTORA

AUTORÍA

Yo, **Yomaira Katherine Jiménez Torres**, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Yomaira Jiménez Torres

Firma:

Cédula: 1105070765

Fecha: Julio, 08 de 2015

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Yomaira Katherine Jiménez Torres, declaro ser la autora de la tesis titulada **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015",** como requisito para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo, la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital institucional.

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja, a los ocho días del mes de Julio del dos mil quince, firma la autora.

Firma.....

Autora: **Yomaira Katherine Jiménez Torres**

Cedula: 1105070765

Dirección: La Argelia

Correo electrónico: jimenezyomaira@hotmail.com

Teléfono: **Celular:** 0968612967

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Mg. Sc. Sabina Marlene Gordillo Mera

Tribunal de Grado:

Dr. Oswaldo Enrique Minga Díaz, Mg. Sc.	**(Presidente)**
Dra. Esthela Marina Padilla Buele, Mg. Sc	**(Vocal)**
Dr. Ángel Polivio Chalan Chalan, Mg. Sc.	**(Vocal)**

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación y de manera especial a la Carrera de Educación Básica, a sus autoridades y planta docente.

De forma especial a la Mg. Sc. Sabina Marlene Gordillo Mera. Directora de Tesis, quien con su grandeza de trabajo responsable y eficaz pudo guiarme hasta la culminación de la misma.

De igual manera expreso mis sinceros agradecimientos al Director, Profesores, Alumnos y Padres de Familia de la Escuela Cuarto Centenario, y a Dios por tenerme con vida y todos mis familiares quienes de una u otra forma supierón apoyarme de manera incondicional hasta la culminación de la tesis.

La autora

DEDICATORIA

El desarrollo del presente trabajo investigativo, reconforta mi ánimo personal motivandome a lograr nuevas metas hacia un futuro próspero; pero sin embargo la consecución del mismo no hubiera sido posible sin el apoyo moral que me ha brindado Dios, el cual ilumino mi camino y me guio por el horizonte correcto.

Dedico este trabajo a mis padres, por haberme dado la vida y ser mi luz y guía, día a día.

La autora

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA Año	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	**REGIONAL**	**PROVINCIA**	**CANTÓN**	**PARROQUIA**	**BARRIO COMUNIDAD**		
TESIS	**Yomaira Jiménez Torres** **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".**	UNL	2015	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	Sucre	Cuarto Centenario	CD	Lic. Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

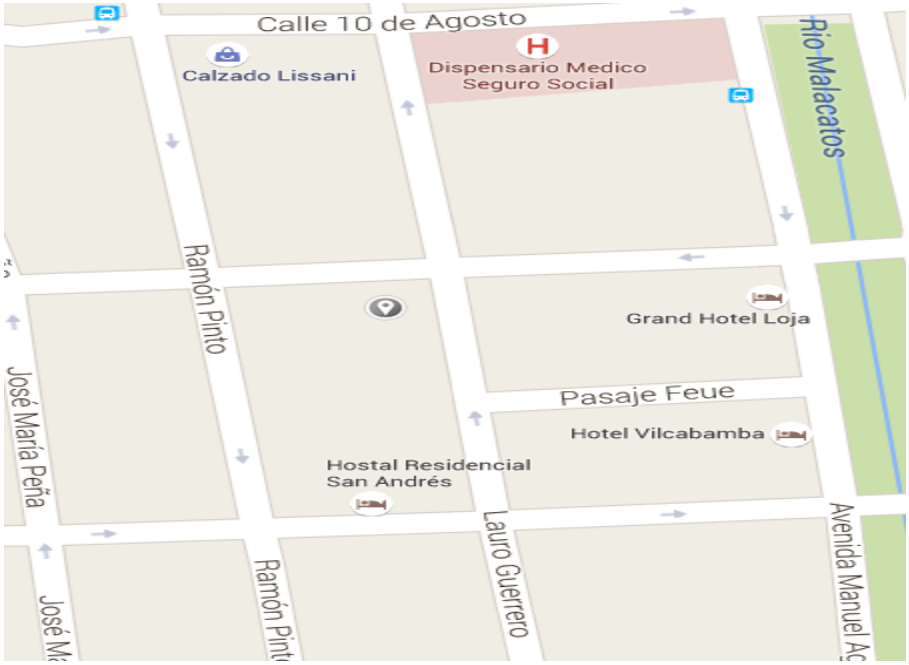
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

PROVINCIA DE LOJA

FUENTE: Google maps

CROQUIS DEL SITIO DE INVESTIGACIÓN

Barrio Cuarto Centenario **Parroquia Sucre**



ESTRUCTURA DE TESIS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ix. ESTRUCTURA DE TESIS

a. Título

b. Resumen

Summary

c. Introducción

d. Revisión de literatura

e. Materiales y métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

Propuesta Alternativa

j. Bibliografía

k. Anexo

a. TÍTULO

"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".

b. RESUMEN

El tema: **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015",** constituye una de las problemáticas actuales de mayor incidencia en la práctica educativa en el nivel de Educación Básica, se orienta a caracterizar de manera teórica las actividades lúdicas en el medio natural como estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas del noveno año de educación general básica de la escuela "Cuarto Centenario" de la ciudad de Loja, para orientar el tema y conseguir que este grupo de seres humanos enaltezcan su inteligencia emocional y logren un mejor desarrollo integral. La investigación fue realizada en esta escuela con la muestra de veinte y siete niños y niñas de noveno grado de Educación Básica y 2 docentes. Los métodos utilizados fueron el método científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, los instrumentos aplicados fueron la encuesta, la cual se aplicó a los maestros y niños y niñas del noveno grado de Educación Básica, las mismas que luego de su tabulación y desarrollo estadístico se concluyó que: la escasa aplicación de actividades lúdicas en el medio natural por parte de los docentes no permite el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de noveno grado. La investigación termina recomendando a los docentes asumir la responsabilidad de innovar la metodología de aprendizaje y poder alentar al tratamiento de tareas y actividades que se logran aprender. Este sin lugar a dudas mejorará el Rendimiento Académico.

SUMMARY

The topic: "Activities inside the natural environment and methodological strategy, to develop EMOTIONAL INTELLIGENCE IN CHILDREN OF NINTH GRADE GENERAL BASIC EDUCATION SCHOOL" FOURTH CENTENARY "MORNING SECTION OF THE CITY AND PROVINCE OF LOJA, PERIOD LECTIVO 2014-2015 ", is one of the current issues that most affect educational practice at the level of Basic Education, is aimed to characterize theoretically recreational activities in the natural environment as strategies to develop emotional intelligence in children and girls in the ninth year of basic general education school "Cuarto Centenario" city of Loja, to guide the subject and get this group of human beings exalt their emotional intelligence and achieve better development. The research was conducted at the school with the sample of twenty-seven boys and girls in the ninth grade of basic education and 2 teachers. The methods used were scientific, inductive, deductive, analytical, synthetic method, the instruments used were the survey, which teachers and children in the ninth grade of basic education was applied, the same as after tabulation and development Statistical concluded that: the poor implementation of recreational activities in the natural environment by teachers does not allow the development of emotional intelligence in children of ninth grade. The study concludes by recommending teachers take responsibility for learning the methodology innovate and to encourage the processing of tasks and activities that fail to learn. This undoubtedly improve academic performance.

c. INTRODUCCIÓN

Por medio de la realización de este trabajo se pretende conocer uno de los aspectos más importantes del desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, como es el juego considerado como estrategia metodológica para el aprendizaje.

Es por eso que conoceremos acerca de la importancia que tiene el juego en la vida de los niños, para alcanzar el máximo desarrollo en las diferentes áreas como son: el desarrollo de la inteligencia, el desarrollo motriz, y la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

Potenciar la excelencia académica, fundamentados en la pedagogía critica, a fin de promover la formación de entes autónomos, críticos, reflexivos, creativos, responsables, solidarios que logran aprendizajes significativos, basándonos en nuevos avances científicos y tecnológicos; para mejorar la convivencia armónica y el aprendizaje social.

El juego es una educación temprana necesaria y positiva, que no lo podemos negar, es por eso que se ve la necesidad de considerar profundamente al “juego” como estrategia metodológica, razón por la cual se ha planteado el tema de estudio “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “CUARTO CENTENARIO” SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015” con el objetivo general de caracterizar las actividades lúdicas en el medio natural como estrategias para desarrollar la

inteligencia emocional en los niños y niñas del noveno año de educación general básica de la escuela “Cuarto Centenario” de la ciudad de Loja.

Teniendo como objetivos específicos determinar los fundamentos teórico-metodológicos de las actividades lúdicas naturales y de la inteligencia emocional aplicados por los docentes del noveno año; establecer el grado de aplicación de las actividades lúdicas por parte de los docentes para el desarrollo de la inteligencia emocional; elaborar una breve propuesta de aplicación óptima de las actividades lúdicas en el medio natural para lograr un control y desarrollo emocional adecuado en los niños y niñas del noveno año.

Las variables que se discuten y fundamentan científicamente son en primera instancia las actividades lúdicas como estrategias metodológicas con los subtemas características del rendimiento académico; tipos de rendimiento académico y factores que influyen en el rendimiento escolar y en segunda instancia las actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional.

La metodología empleada en la investigación abarca los métodos: científico**,** guió y orientó todo el trabajo, a partir del planteamiento del problema, formulación de objetivos e hipótesis, este método señalo además la metodología a seguir con relación a la definición de variables, selección de muestra de estudio, el análisis de datos y la verificación de hipótesis. Luego se estableció las conclusiones y recomendaciones más coherentes con los resultados.

El método Inductivo**,** fue muy útil para realizar el estudio y confrontación de información de la investigación de campo, permitió estudiar de manera particular el problema planteado. Método Deductivo**,** permitió sistematizar, esquematizar y diferir la información bibliográfica, mediante la investigación de campo, permitió fundamentar el trabajo investigativo. Método Analítico: Sirvió para descomponer el fenómeno educativo motivo de la investigación en sus partes o elementos que lo constituyen, para lograr una mejor comprensión y re

conceptualización del mismo. Método Sintético**,** que permitió generar nuevos conocimientos, juicios, criterios, tesis y argumentos sobre el problema investigado, desconocidos en los conceptos anteriores.

Para la recolección de la información se aplicó la encuesta a dos docentes, 27 niños y niñas de noveno grado de Educación Básica de la Escuela “Cuarto Centenario” de la ciudad de Loja.

La interpretación y análisis de resultados obtenidos en el trabajo de investigación ejecutado en la Escuela “Cuarto Centenario” se pudo evidenciar que la escasa aplicación de actividades lúdicas en el medio natural por parte de los docentes no permite el desarrollo de la inteligencia emocional.

Finalmente se hace constar las conclusiones, entre las importantes se destacan que las actividades lúdicas caracterizan el medio natural para desarrollar la inteligencia emocional y favorecen en la socialización de los niños.

Las estrategias más aplicadas por el docente para el desarrollo del rendimiento escolar son los juegos recreativos favorecen en la socialización de los niños.
Se sugiere a los docentes, el generalizar la utilización de juegos de contactos físicos, como elementos socializadores.

Se recomienda a los docentes, buscar nuevos instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los niños.

El informe de investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto en el art. 151 del reglamento de régimen académico de la universidad Nacional de Loja en vigencia, comprende: Título que es el objeto de investigación; resumen en castellano y traducción al inglés en el que se detalla el contenido de la investigación; introducción que es la presentación de la investigación; revisión de la literatura en la que se analiza y propone diferentes ideas según las apreciaciones de varios autores; materiales y métodos que permiten seguir de

forma ordenada y lógica la investigación; los resultados en base a la investigación de campo; discusión que interpreta e indaga los resultados en relación al problema de investigación; conclusiones que se obtienen de la interpretación de los resultados; recomendaciones; la bibliografía enlista las referencia bibliográficas de libros, artículos, revistas, etc.: anexos que presentan los formatos de los instrumentos de investigación de campo e índice.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

ACTIVIDADES LÚDICAS

CONCEPTO

Las Actividades Lúdicas

> El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (Dávila, 2003, p. 7).

En términos históricos, se puede señalar con Chateau, que sí existen en primer lugar ciertos juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos pues en el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Más tarde entre los años 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaba hasta 1500 libras por un títere de Boucher.

Asimismo, el juego de "Diablo", importado de China estuvo en gran boga a principios del siglo XIX y volvió a estar de moda más recientemente. El juego de los policías y los ladrones era practicado en el siglo XVIII, por los medios más aristocráticos de Italia.

En cuanto al origen de algunos juegos Dávila (2003), señala que: “el sonajero, el boliche y el trompo han sido considerados como juegos que se remontan hasta los primitivos”. De la misma forma, los esquimales practicaban el juego mágico del boliche sin ninguna significación mágica, mientras que la prohibición de cazar al día siguiente constituye testimonio de la persistencia de un tabú cuyo sentido, aún hoy día, se ignora constituyendo estudio de los etnólogos su determinación, de donde se desprende que los juegos nos permiten a veces sondear la historia ignorada de algunas civilizaciones.

> Indica que el juego como expresión de las estrategias visuales había sido ya usado en el siglo XVIII, dando origen a las obras híbridas o Cadavre Exquis de los subrealistas, una versión del juego de salón llamado cabeza, cuerpo y piernas; para su realización, cada artista dibujaba objetos, paisajes y detalles de figuras humanas y animales, en una parte del lienzo o cartón. Una vez terminada su parte, se cubría con papel, para que el siguiente pintor no sufriera la influencia de la obra anterior. Igual ocurre en el juego cabeza, cuerpo y piernas, cada jugador dibuja en un papel una parte del cuerpo y después se dobla para que el siguiente no vea lo que ha hecho el anterior. (Dávila 2003 Pp 56.57)

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (P. 9).

El autor Pavey (1999), ha llegado a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar". (P. 25).

Basados en los juegos y actividades artísticas como medio educativo eficaz, se ha llegado a realizar propuestas educativas para la enseñanza existiendo en Gran Bretaña escuelas públicas que llevan más de 10 años funcionando sobre esta base, habiendo las autoridades escolares introduciendo planes de estudios centrados en conceptos, formados por ideas fundamentales que abarcan todas las disciplinas académicas como por ejemplo, jerarquía y complementariedad, simetría y asimetría.

Etimología y concepto de lúdico

Por otra parte, algunas investigaciones se han abocado al estudio de la historia del pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las actividades lúdicas. Así encontramos que el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias de las culturas de esas agrupaciones: se

luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según Nuñez de A. (2000), afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo.

La lúdica proviene del Latín ludo y traduce juego, el cual se asocia con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. Sin embargo, Platón (427-348), citado por la autora plantea ya varios postulados de lo que hoy en día es educar a través de la actividad lúdica. Decía Platón que la educación debía comenzar a los 7 años de edad, y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

Asimismo, Platón indica que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo. Pensaba que esto producía daño en la formación del niño y el joven. En cuanto al pensamiento matemático ya Platón introduce la enseñanza de esta ciencia a través de actividades lúdicas y aplicaciones educativas.

Más tarde los Egipcios romanos, mayor y otras comunidades de la antigüedad, utilizaban el juego como herramienta de enseñanza a las generaciones más jóvenes y como instrumento de recreación. Las primeras muñecas de trapo conocidas proceden del alto Egipto. De igual forma Sarazanas y Bandet, (1972), acotan la arcilla ha servido para moldear muñecos y carritos cuyo origen se remonta al mundo griego y romano. Igualmente se ha encontrado figuritas de soldados, caballos y canicas (metras) que se cree tengan la misma procedencia.

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

En el adulto el juego en general se sujeta a más reglas, aunque ésas siempre son aceptadas con libertad; y tienen la finalidad de evadirlo de la rutina y las preocupaciones habituales.

Los juegos pueden ser variados: incluir actividades físicas, azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, equilibrio, reflejos, etcétera.

Muchos juegos infantiles consisten en verse en el rol de adultos: jugar a la maestra, a la mamá, al doctor, entre otros, lo que los va estimulando en su proceso de maduración.

Los griegos hablaron del “homo ludens” u hombre que practica el juego, como algo que hace a su esencia, aunque no solo es una característica típicamente humana, sino que lo hace muchos animales ¿Quién no ha visto por ejemplo un cachorrito jugando con una pelota o un gatito con un ovillo de lana?

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

Lúdica como estrategia didáctica

Chacon (2008) manifiesta que: “El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Importancia de la actividad lúdica

Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia. Los niños y niñas emplean gran parte de su tiempo en jugar, en los distintos ámbitos en los que se desenvuelven (familia, escuela, tiempo libre, etc.). Sus juegos van a ir

cambiando según sus edades y preferencias, según se practiquen individualmente o en grupo, y según se desarrollen de forma libre o dirigida.

> El juego puede ser mucho más que un simple entretenimiento, ya que ayuda al niño a crecer en diversas áreas, y por eso puede tener una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica. Si los juegos son aprovechados adecuadamente, se pueden convertir en actividades de enseñanza que permiten un aprendizaje altamente motivador para los pequeños (García, 2009 p.19).

Juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje

Es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

> El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. (Chacón, 2008 Pp 45).

Importancia del contacto con la naturaleza

Las visitas técnicas son experiencias prácticas que permiten el estudio de la realidad a través del desplazamiento de los alumnos hacia ambientes fuera de su vida cotidiana, representado buena parte de lo que vive en el aula.

Constituyen momentos que permiten a los estudiantes reconocer el ambiente que los rodea y crear un sentido crítico sobre el mismo. Para Fernández (2007) las aulas de campo son espacios donde los monitores

ambientales interactúan con los alumnos y, a través del diálogo y la participación, proveen información sobre el ambiente donde están insertos.

Según Mendonça y Neiman (2003), los viajes educativos o las visitas técnicas tuvieron como precursor al pedagogo francés Celestin Freinet quien consideraba esas salidas al campo como fuente natural de aprendizaje de la realidad. Para Freinet, se aprende en la familia y en la sociedad, o sea, a través del error, del intento y de la experiencia.

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Definición

El concepto de inteligencia emocional fue popularizado por el psicólogo estadounidense Daniel Coleman y hace referencia a la capacidad para reconocer los sentimientos propios y ajenos. La persona, por lo tanto, es inteligente (hábil) para el manejo de los sentimientos.

Para Coleman, la inteligencia emocional implica cinco capacidades básicas: descubrir las emociones y sentimientos propios, reconocerlos, manejarlos, crear una motivación propia y gestionar las relaciones personales.

La inteligencia emocional tiene una base física en el tronco encefálico, encargado de regular las funciones vitales básicas. El ser humano dispone de un centro emocional conocido como neo córtex, cuyo desarrollo es incluso anterior a lo que conocemos como cerebro racional.

Inteligencia es la capacidad de adquirir conocimiento básico y utilizarlo en nuevas situaciones. Este rasgo puede ser medido y, de hecho, “la inteligencia general medida por los tests de coeficiente de inteligencia es el más efectivo predictor conocido de desempeño individual, tanto en la escuela como en el trabajo” (Gottfredson, 1998, p. 24).

Puede aumentar la inteligencia

La inteligencia humana es un constructo que ha sido abordado desde muy diferentes perspectivas desde tiempos inmemoriales. Dentro del ámbito

psicológico, distintas escuelas y tradiciones han confluido en los primeros años del siglo XXI en evidencias empíricas que ponen de manifiesto que este concepto es mucho más amplio y complejo de lo que se había considerado durante buena parte del siglo XX.

Cualquier actividad humana, si quiere lograr sus objetivos, debe ser primero planificada y luego ejecutada. Y esto es incluso más importante cuando se trata de una actividad tan importante como el aprendizaje. El proceso de planificación, tiene una serie de rasgos característicos y exclusivos.

> En primer lugar, que a diferencia de la mayor parte de los procesos del aprendizaje no aparece y se agota en una determinada fase o etapa del aprendizaje, sino que está presente y actúa en todas y cada una de ellas, desde el principio hasta el final. En segundo lugar, afecta e influye en todos los restantes procesos del aprendizaje, de ahí la su carácter meta-cognitivo y transversal, así como su importancia a la hora de ponerla en marcha desde el momento mismo del aprendizaje. En tercer lugar, la planificación, para ser verdaderamente eficaz a la hora de aprender algo nuevo, debe contar con la compañía de tres grandes aliados o compañeros de viaje: lo que el sujeto ya sabe (el conocimiento previo); la naturaleza del nuevo conocimiento que se pretende adquirir, esto es, si se trata de algo simple o complejo, fácil o difícil, corto o largo y; por último, las fuerzas y debilidades del propio sujeto en relación con ese aprendizaje (Damasio, 2012, p.15).

Inteligencias múltiples

Gardner afirma que todas las personas son dueñas de cada una de las ocho clases de inteligencia, aunque cada cual destaca más en unas que en otras, no siendo ninguna de las ocho más importantes o valiosas que las demás. Generalmente, se requiere dominar gran parte de ellas para enfrentarnos a la vida, independientemente de la profesión que se ejerza. A fin de cuentas, la mayoría de trabajos precisan del uso de la mayoría de tipos de inteligencia.

La educación que se enseña en las aulas se empeña en ofrecer contenidos y procedimientos enfocados a evaluar los dos primeros tipos de

inteligencia: lingüística y lógico-matemática. No obstante, esto resulta totalmente insuficiente en el proyecto de educar a los alumnos en plenitud de sus potencialidades.

Inteligencia emocional

Según Goleman (2013) "es la capacidad para reconocer sentimientos en sí mismo y en otros, siendo hábil para gerenciar e trabajar con otros.

Principios de la Inteligencia Emocional:

1.- Recepción: Cualquier cosa que incorporemos por cualquiera de nuestros sentidos.
2.- Retención: Corresponde a la memoria, que incluye la retentiva (o capacidad de almacenar información) y el recuerdo, la capacidad de acceder a esa información almacenada.
3.- Análisis: Función que incluye el reconocimiento de pautas y el procesamiento de la información.
4.- Emisión: Cualquier forma de comunicación o acto creativo, incluso del pensamiento.
5.- Control: Función requerida a la totalidad de las funciones mentales y físicas.

Estos cinco principios se refuerzan entre sí. Por ejemplo, es más fácil recibir datos si uno está interesado y motivado, y si el proceso de recepción es compatible con las funciones cerebrales. Tras haber recibido la información de manera eficiente, es más fácil retenerla y analizarla. A la inversa, una retención y un análisis eficientes incrementarán nuestra capacidad de recibir información.

De modo similar, el análisis que abarca una disposición compleja de las tareas de procuramiento de información, exige una capacidad para retener (recordar y asociar) aquello que se ha recibido. Es obvio que la calidad de análisis se verá afectada por nuestra capacidad para recibir y retener la información.

Estas tres funciones convergen en la cuarta es decir la emisión o expresión ya sea mediante el mapa mental, el discurso, el gesto u otros recursos, de aquella que se ha recibido, retenido y analizado.

La quinta categoría la del control, se refiere a la actividad general del cerebro por la cual éste se constituye en "desertor" de todas nuestras funciones mentales y físicas, incluyendo la salud general, actitud y las condiciones ambientales. Esta categoría es de particular importancia porque una mente y un cuerpo sanos son esenciales para que los otros cuatro funcionen – recibir, retener, analizar y emitir puedan operar en la plenitud de su potencial. (Mata 2000, p 19).

Coeficiente intelectual e inteligencia emocional

La inteligencia emocional, como habilidad, no se puede entender tampoco como un rasgo de personalidad o parte del «carácter» de una persona. Observemos a un individuo que tiene como característica de su personalidad ser extravertido, ¿podremos pronosticar el grado de inteligencia emocional personal o interpersonal que posee? Realmente, no podemos pronosticarlo. Otra cosa es que exista cierta interacción entre la IE y la personalidad, al igual que existe con la inteligencia abstracta: ¿utilizará y desarrollará igual una persona su inteligencia emocional con un CI alto o bajo? En este sentido, las personas con cierto tipo de personalidad desarrollarán con más o menos facilidad, con mayor o menor rapidez, sus habilidades emocionales. Al fin y al cabo, la persona no es la suma de sus partes, sino una fusión que convive –milagrosamente– de forma integrada.

Diferencia entre inteligencia personal e inteligencia emocional

La Inteligencia Emocional define lo actitudinal, es la capacidad que poseemos para conectarnos con nuestros sentimientos o emociones y aprender de los mismos y determina nuestra capacidad de elegir el estado de ánimo conducente a la situación dada. Idealmente representa la pasión aplicada al Hacer cotidiano. A través de la Inteligencia emocional se manifiestan los hábitos de acción. Lo que caracteriza el “tono” de cada acción es la emoción envuelta en ella. Definir si se decide vivir en la preponderancia del entusiasmo que es el resultante de la motivación y el compromiso o, en el miedo que es la emoción resultante del mando y control, son factores

estratégicos y paradigmáticos. La Inteligencia Emocional nos proporciona accesibilidad a la bondad y humildad. Cuevas (2014)

Papel de los docentes en el desarrollo de la inteligencia emocional

Buitrón (2014) manifiesta que: “Siendo la finalidad de la educación formar estudiantes emocionalmente competentes” (capaces de reconocer y manejar sus emociones), y, por lo tanto, de relacionarse con los demás de forma adecuada y pacífica, surge el planteamiento de una educación emocional como forma de implicar al proceso educativo en la búsqueda de este logro.

La educación emocional comprende la promoción del desarrollo de las competencias emocionales antes planteadas, a través de una programación sistemática y progresiva, de acuerdo a las edades de los alumnos que, idealmente, se traslapen con el currículo y El docente en el desarrollo de la inteligencia emocional: reflexiones y estrategias acompañen al aprendizaje de conocimientos y habilidades. En los colegios, dicha aproximación se hace necesaria desde el nivel muy elemental hasta el egreso de los estudiantes; es decir, en todos los niveles de la educación y en todas las etapas de desarrollo.

Esta intervención, enfocada al desarrollo afectivo y mediada por la educación, ya no debe circunscribirse a actividades aisladas, como las realizadas en la “hora de tutoría”. Corresponde, más bien, al acto educativo en sí. Resulta transversal a la práctica docente, por lo que ya no son solo los tutores los encargados de trabajar los temas afectivos, sino también todos los maestros que interactúen con alumnos.

Buitrón (2014) El docente emocionalmente inteligente es, entonces, el encargado de formar y educar al alumno en competencias como el conocimiento de sus propias emociones, el desarrollo del autocontrol y la capacidad de expresar sus sentimientos de forma adecuada a los demás.

La inteligencia emocional en la infancia: educación, familia y escuela

La escolarización de las emociones se llevara a cabo analizando las situaciones conflictivas y problemas cotidianos que acontecen en el contexto escolar que generan tensión (como marco de referencia para el profesor, y en base a las cuales poder trabajar las distintas competencias de la inteligencia emocional.

Como toda conducta, es transmitida de padres a niños, sobre todo a partir de los modelos que el niño se crea. Tras diversos estudios se ha comprobado que los niños son capaces de captar los estados de ánimo de los adultos (en uno de estos se descubrió que los bebés son capaces de experimentar una clase de angustia empática, incluso antes de ser totalmente conscientes de su existencia. Goleman, (1996).

¿Cómo desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas?

Las emociones se desarrollan a lo largo de todo el ciclo vital, pero cuanto antes empecemos muchísimo mejor, de hecho hay estudios que nos dicen que desde los 2 años y medio que ya es posible educar las emociones y lo que es más importante que esto tiene influencia durante toda la vida.

Hay que enseñar a los niños a pensar, a pensar sobre sus emociones, a que sepan cómo se sienten ellos y a detectar cómo se sienten los demás, ayudarles a canalizar las emociones, a expresarlas, a regularlas, a favorecer la importancia de la comunicación con los padres, con los profesores, a favorecer también la comunicación con sus iguales, favorecer también la empatía, ayudarles también desde pequeños a hacer amigos, esas son cosas que les van a ayudar y que les van a ayudar a lo largo de su vida.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales

Los materiales utilizados para la recolección y aplicación de encuestas fueron Hojas de papel bond A4, cartuchos de tinta, fotocopias. Así mismo se utilizaron deferentes equipos tecnológicos como: computador, flash USB y materiales de escritorio

Métodos

Con el propósito de lograr los objetivos propuestos en la investigación el proceso investigativo se realizó a través de los procesos metodológicos contemplados en la investigación científica, se utilizarón los siguientes métodos y técnicas:

Método científico, guió y orientó todo el trabajo, a partir del planteamiento del problema, formulación de objetivos e hipótesis, este método señala además la metodología a seguir con relación a la definición de variables, selección de muestra de estudio, el análisis de datos y la verificación de hipótesis para luego establecer las conclusiones y recomendaciones más coherentes con los resultados.

Método inductivo, fue muy útil para realizar el estudio y confrontación de información de la investigación de campo, permitió estudiar de manera particular el problema planteado.

Método deductivo, permitió sistematizar, esquematizar y diferir la información bibliográfica, mediante la investigación de campo, permitió fundamentar el trabajo investigativo.

Método Analítico: sirvió para descomponer el fenómeno educativo motivo de la investigación en sus partes o elementos constituyentes, para lograr una mejor comprensión y re conceptualización del mismo.

Método Sintético: Permitió generar nuevos conocimientos, juicios, criterios, tesis y argumentos sobre el problema investigado, desconocidos en los conceptos anteriores

TÉCNICAS

La Encuesta, permitió recoger los datos de la población investigada a 2 docentes y veintisiete niños y niñas, para conocer como inciden las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Instrumentos

Tipo de estudio, el tipo de estudio que se realizó en el presente trabajo es de tipo cuantitativo y cualitativo, lo que posibilita explicar las actividades lúdicas sus fortalezas y/o debilidades que tienen los docentes en la aplicación del juego en el medio natural como herramienta pedagógica para potenciar y dinamizar el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes, pues el criterio de los autores, tanto en la encuesta como en la observación, son relevantes y concordantes.

Población

La población investigativa la conforma dos docentes, 27 niños y niñas, por lo tanto se trabajó con los estudiantes, y docentes que a continuación se detalla.

ESCUELA CUARTO CENTENARIO	POBLACIÓN
Docentes	2
Niños y niña del Noveno Grado de EGB	27
TOTAL	29

Fuente: Escuela Cuarto Centenario
Responsable: Yomaira Jiménez Torres

f. RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

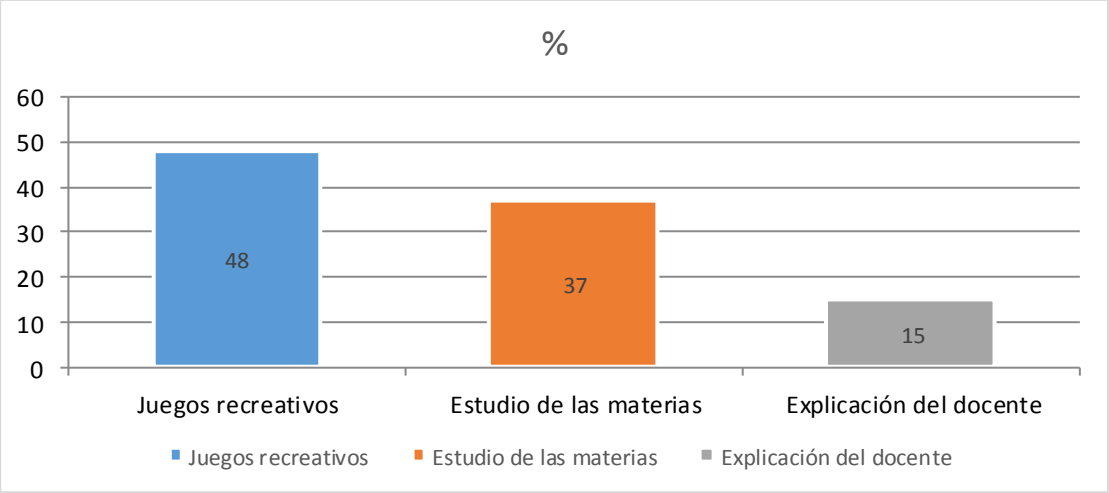
1. **¿Qué actividad educativa te ayuda a mejorar tu rendimiento escolar?**

TABLA 1

Actividad Educativa		
Variable	**f**	**%**
Juegos recreativos	13	48
Estudio de las materias	10	37
Explicación del docente	4	15
TOTAL	27	100%

Fuente: Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 1



Análisis e interpretación:

La Actividad educativa es el conjunto de acciones planificadas llevadas a cabo por docentes y estudiantes, dentro o fuera del aula, de carácter individual

o grupal, que tienen como finalidad alcanzar los objetivos y finalidades de la enseñanza. Las actividades educativas que generalmente se practican para desarrollar el mejoramiento del rendimiento escolar son el desarrollo de juegos recreativos a través de los cuales se busca alcanzar nuevos conocimientos a través de la interacción de un juguete y el niño.

De los datos obtenidos en la presente interrogante podemos señalar que: entre las actividades que los alumnos consideran como aporte a su rendimiento académico son los juegos recreativos como la primer actividad a ser tomada en cuenta asi un 48% de los estudiantes encuestados consideran primordial en sus estudios el empleo de materiales orientados al aprendizaje a través del juego y por tanto el mejoramiento de su rendimiento escolar en lo referente al estudio de la materias un 37% de aceptación, abarca otro significativo punto de aprendizaje, en este se analiza y se enfoca de manera directa a una materia en particular, y un 15% manifiesta que la actividad educativa que ayuda a mejorar el rendimiento escolar es la explicación del docente.

.

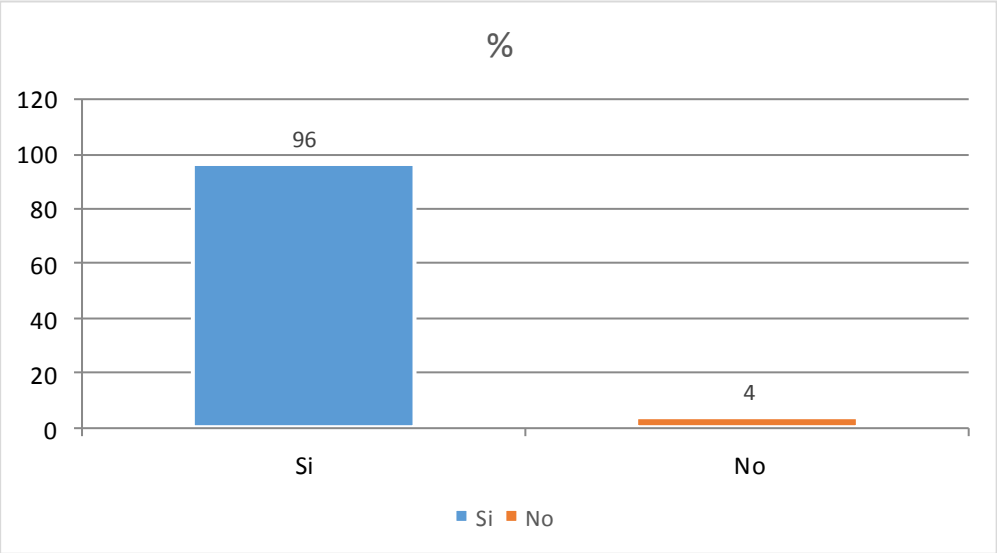
2. **¿Crees que las actividades recreativas te ayudan a relacionarte mejor con tus compañeros y compañeras?**

TABLA 2

Actividades recreativas		
Variable	**f**	**%**
Si	26	96
No	1	4
TOTAL	27	100%

Fuente: Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 2



Análisis e interpretación:

Icarito (2014) manifiesta que: Las actividades lúdicas, rítmicas y recreativas están destinadas a desarrollar movimientos o elementos de danzas tradicionales respetando normas y trabajando en equipo.

Como se puede observar en la gráfica 2; 26 estudiantes que corresponde al 96% manifiestan que las actividades recreativas ayudan a relacionarse mejor con sus compañeros y compañeras, solo un entrevistado que representa un 4% señala que las actividades no conllevan a un mejoramiento de las relaciones sociales entre compañeros.

La mayoría de estudiantes son seres sociables en algunos casos, esto es determinado genéticamente y de acuerdo a su desarrollo cognitivo y conductual obtenido hasta el momento, es decir no todos habrán alcanzado un mismo u igual nivel de aprendizaje y madurez emocional que su semejante.

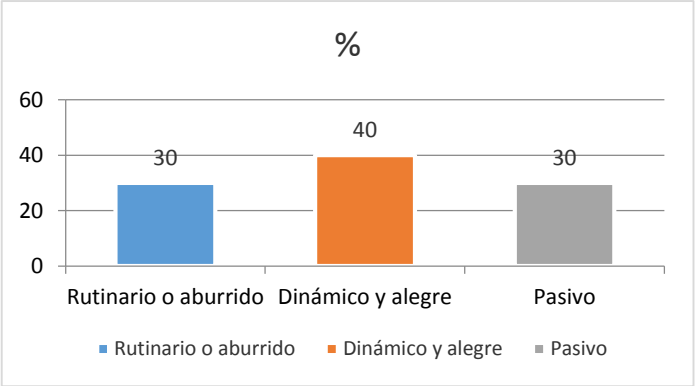
3. ¿En cuál de estos ambientes tu maestro desarrolla la clase?

TABLA 3

Ambientes de Clase		
Variable	**f**	**%**
Rutinario o aburrido	8	30
Dinámico y alegre	11	40
Pasivo	8	30
TOTAL	18	100

Fuente: Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 3



Análisis e interpretación:

El ambiente es concebido como la construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación La expresión ambiente educativo induce a pensar el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. De allí se deriva que educa la ciudad (la ciudad educadora) (Naranjo, Torres 1996), la calle, la

escuela, la familia, el barrio y los grupos de pares, entre otros. Reflexionar sobre ambientes educativos para el sano desarrollo de los sujetos convoca a concebir un gran tejido construido con el fin específico de aprender y educarse. (Ospina 1999).

Dotación de recursos necesarios para facilitar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este término se desarrolló en el marco del aprendizaje abierto. Abarca el conjunto de recursos tecnológicos (computadoras, televisor, videocasetera) y materiales (videos, DVD, CD-ROM, textos escolares, libros de lectura). El conjunto de recursos disponible potencia la función docente, quien asume un rol de orientación y tutoría.

De lo observado se corrobora que 11 estudiantes que representan el 40 % manifiesta que los ambientes en que el maestro desarrolla sus clases es dinámico y alegre mientras que un 30% señala que estos ambientes son rutinarios o aburridos y similar número de estudiantes señala que es pasivo el ambiente de clase.

De acuerdo a lo expresado en el cuadro precedente se verifica que en los niños influye de manera directa el ambiente en donde recibe los aprendizajes, el medio de convivencia y desarrollo de las actividades diarias de convivencia determinan la positividad o la negatividad en el aprendizaje.

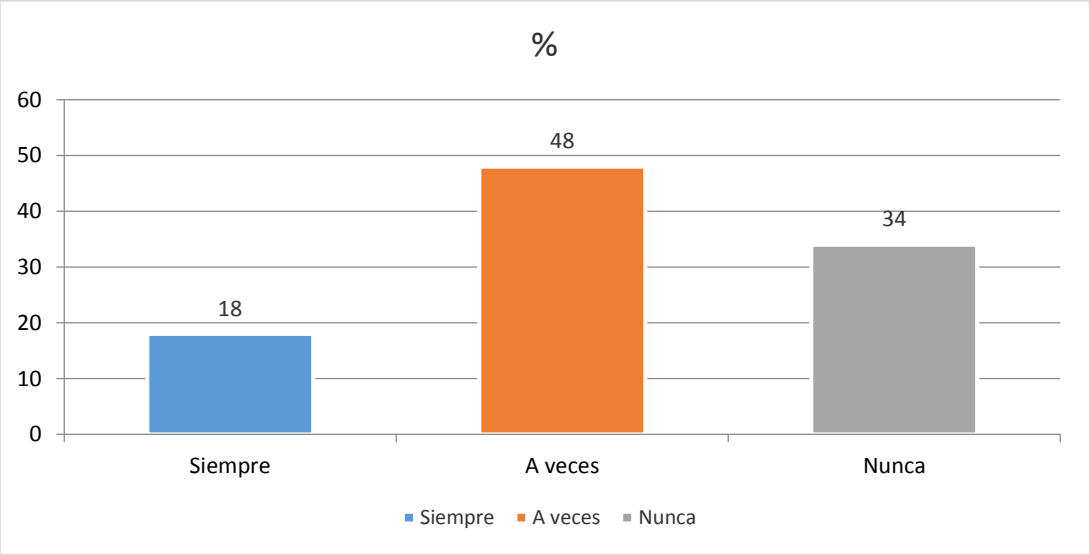
4. ¿Cuándo estas con tus compañeros, te sientes bien o tienes problemas para relacionarte con ellos?

TABLA 4

Relación entre compañeros		
Variable	**f**	**%**
Siempre	5	18
A veces	13	48
Nunca	9	34
TOTAL	27	100

Fuente: Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 4



Análisis e interpretación:

(Maturana 1990: 20-21). Las clases de acciones tienen que ver con las emociones que permiten su realización; así, dependiendo de la emoción en que uno se encuentre será el tipo de acción que puede realizar, en cada momento.

En la escuela se dan numerosas interacciones personales, unas con los adultos y profesorado y otras entre el propio alumnado. Las relaciones entre profesorado y alumnado son especialmente relevantes; el profesorado sin saberlo transmite una serie de valores en sus interacciones cotidianas al alumnado, una serie de estrategias para la resolución de conflictos que en muchos casos son posteriormente repetidas (Fleck & Prats, 2001). La calidad de las relaciones entre profesorado y alumnado no ha sido un tema extensamente estudiado, especialmente en secundaria, pero los pocos estudios realizados ponen de manifiesto que es un aspecto especialmente importante en el ajuste escolar, en la motivación y en el desarrollo personal del alumnado (Birch & Ladd, 1996a; Birch & Ladd, 1996b).

En el presente cuadro se puede ver que los niños y niñas encuestadas manifiestan en un 48% a veces presentan dificultades en las relaciones con sus compañeros, el mismo hecho de la edad, conllevan a que los pequeños muestren diversos comportamientos a lo largo de la jornada diaria de trabajo.

Un 34% manifiesta el no tener problemas para relacionarse con sus compañeros, en tanto que el 18% manifiesta sentirse a gusto al inteterrelacionarse con sus compañeros.

En lo anterior se verifica que los niños no tienen problemas para relacionarse entre ellos, son participes en actividades que incluyen el juego como característica exclusiva y primordial en su desarrollo, lo que confirma que el juego es la vida de los niños.

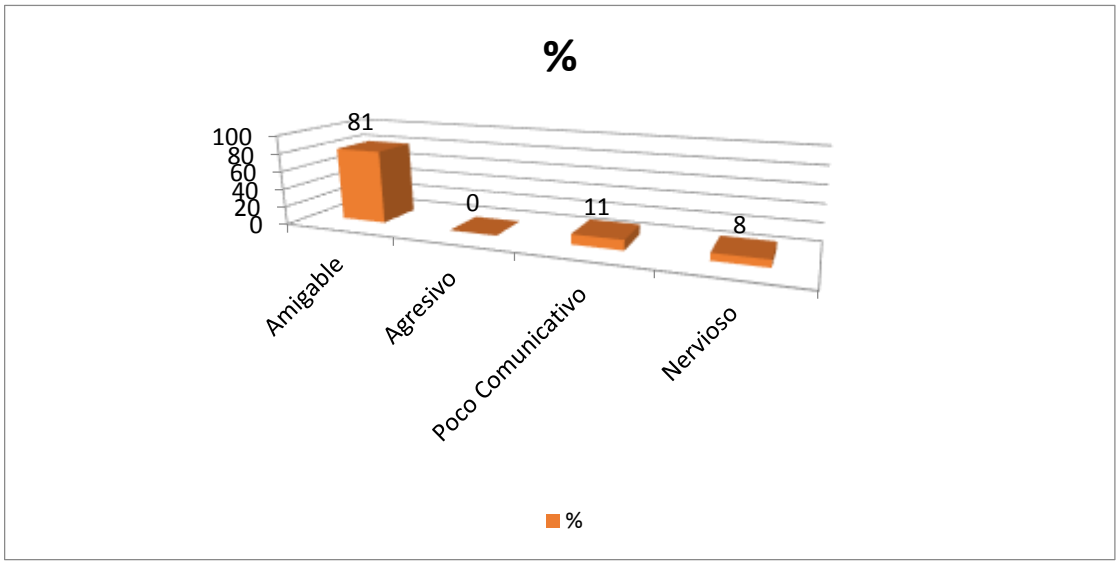
5. ¿Con cuál de estas características personales te identificas?

TABLA 5

Características Personales		
Variable	**f**	**%**
Amigable	22	81
Agresivo	0	0
Poco Comunicativo	3	11
Nervioso	2	8
TOTAL	27	100%

Fuente: Estudiantes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 5



Análisis e interpretación:

Las características personales nos muestran tal como somos, nos hace enfrentar al mundo y hace que el resto nos conozca y sepa cómo tratarnos. Es importante desarrollar las características positivas para lograr el éxito y llegar a

ser mejor persona. Así como también identificar las características negativas para aprender a controlarlas y superar los obstáculos que puedan ocasionarnos.

Como se puede observar en el cuadro 5; el 81% de los estudiantes encuestados manifiestan ser amigables; el 11% de estudiantes indican que son poco comunicativos con las estudiantes con quienes conviven; el 8% de estudiantes manifiestan mostrarse nerviosos;

Tiene algunos problemas de conducta, especialmente cuando los demás no lo aceptan. Está llegando a ser muy independiente, responsable y digno de confianza. Se preocupa por ser justo y por qué sean justos con él. Está más dispuesto a reconocer sus propios fracasos y errores y a responsabilizarse por sus actos personales. Suele tratar de hacerse el gracioso. Tiene conciencia de lo correcto y de lo incorrecto.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

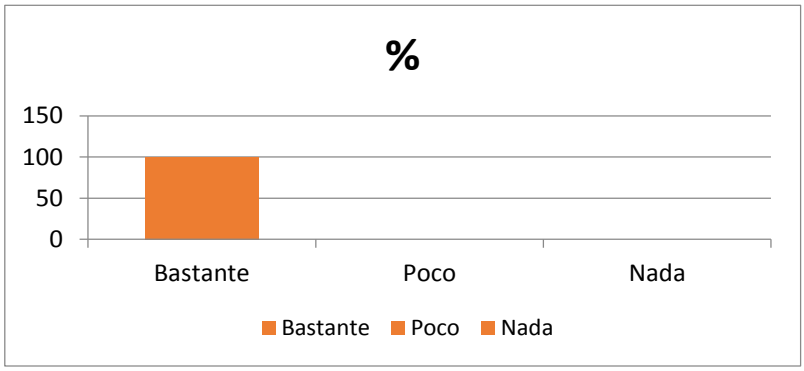
1. **¿Conoce usted los fundamentos teóricos- metodológicos para aplicar las actividades lúdicas en su trabajo docente?**

TABLA 1

fundamentos teóricos- metodológicos		
Variable	**f**	**%**
Bastante	2	100
Poco	-	-
Nada	-	-
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 1



Análisis e interpretación:

Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de

actividades - recreativas – deportivas, en este caso se definen en juegos tradicionales. El interés por las muchas formas de recreación varía según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida.

El 100% de los docentes encuestados manifiestan el conocer a plenitud los fundamentos teóricos- metodológicos los cuales aplican, actividades lúdicas en sus en su trabajo docente

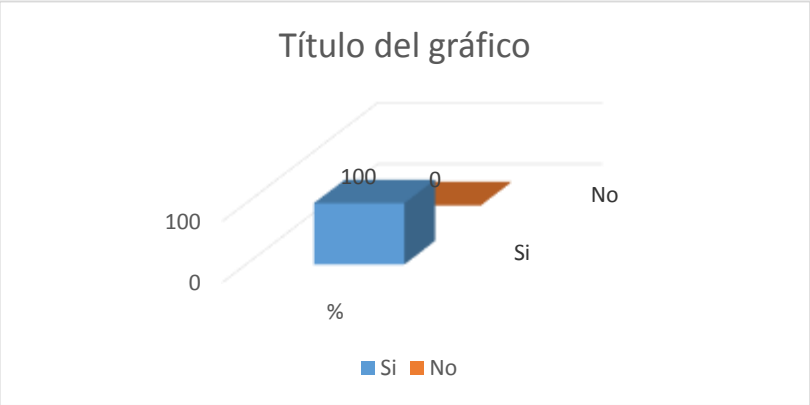
2. ¿La aplicación de las actividades lúdicas le ha permitido desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes?

TABLA 2

Actividades Lúdicas y desarrollo emocional		
Variable	**f**	**%**
Si	2	100
No	-	-
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 2



Análisis e interpretación

> Linaza (2015) manifiesta que: Juego y aprendizaje no son término opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa. La escuela es sólo una parte del proceso de educación, de transmisión cultural. Lo que puede hacer la escuela depende no sólo de la capacidad y dedicación individual de los docentes sino del contexto social, político, cultural en el que se sitúa la escuela y los instrumentos puestos a su disposición. (P. 18)

De los datos expuestos se evidencia que los docentes sostiene en un 100% que las actividades lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza han permitido, el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes lo cual afianza los procesos activos que se necesitan para desarrollar la creatividad y el razonamiento lógico en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica investigados.

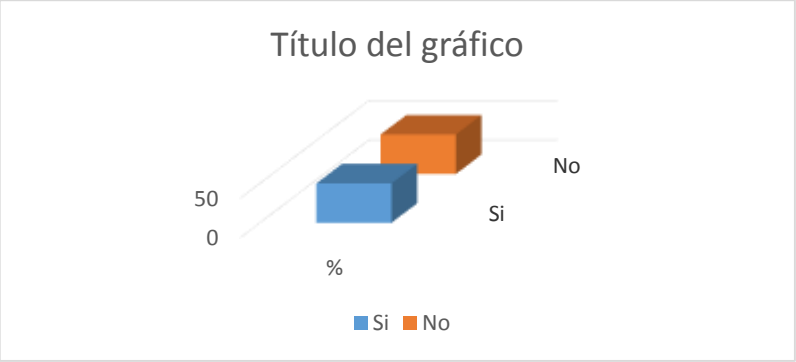
3. ¿Ha tenido capacitación psicopedagógica a cerca de las actividades lúdicas y la inteligencia emocional en los últimos 2 años?

TABLA 3

Capacitación		
Variable	**f**	**%**
Si	1	50
No	1	50
TOTAL	18	100%

Fuente: Docentes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 3



Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos de las encuestas, un solo docente señala haber tenido capacitación psicopedagógica a cerca de las actividades lúdicas y la inteligencia emocional en los últimos 2 años en tanto que el otro docente manifiesta el no haberlo efectuado.

En tal razón puede señalarse que los alcances en los aprendizajes serán diferentes en cada paralelo pues el docente que tiene preparación podrá poner en práctica lo aprendido en tanto que quien desconoce no lo podrá hacer aun cuando se presten las condiciones

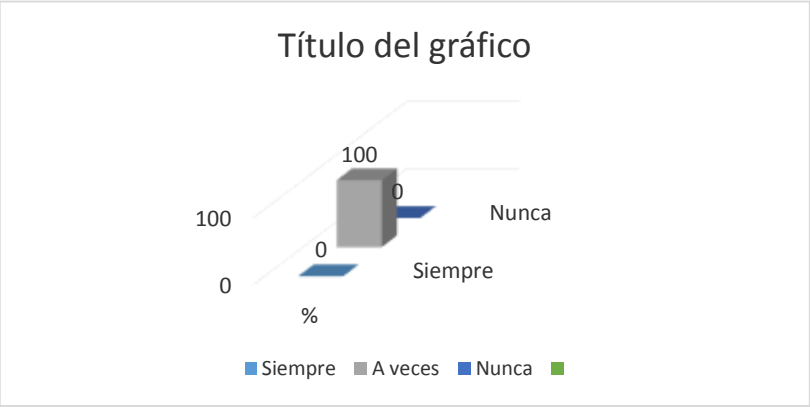
4. ¿Las actividades lúdicas que aplica en su actividad docente le han permitido desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes?

TABLA 4

Inteligencia Emocional		
Variable	**f**	**%**
Siempre	-	-
A veces	2	100
Nunca	-	-
TOTAL	2	100

Fuente: Docentes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 4



Análisis e interpretación

La Inteligencia Emocional es la capacidad de controlar y regular los sentimientos de uno mismo y de los demás y utilizarlos como guía del pensamiento y de la acción. La inteligencia emocional se concreta en un amplio número de habilidades y rasgos de personalidad: empatía, expresión y comprensión de los sentimientos, control de nuestro carácter, independencia, capacidad de adaptación, simpatía, capacidad de resolver los problemas de forma interpersonal, habilidades sociales, persistencia, cordialidad, amabilidad y respeto.

Los docentes encuestados manifiestan en un 100% que a veces las actividades lúdicas que son aplicadas en su actividad docente le han permitido desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes.

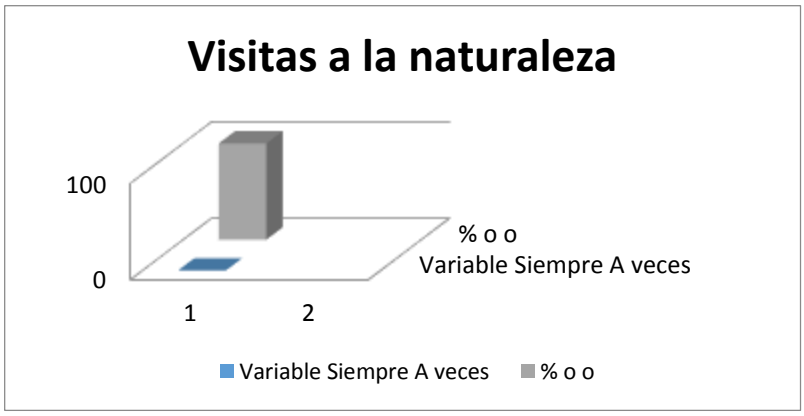
5. **¿Con qué frecuencia realiza paseos y/o visita a lugares naturales o relacionados con el medio ambiente?**

TABLA 5

Visitas a la naturaleza		
Variable	**f**	**%**
Siempre	-	-
A veces	-	-
Nunca	2	100
TOTAL	18	100%

Fuente: Docentes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 5



Análisis e interpretación

La visita guiada es una de las diversas formas de aprendizaje al acercarse a la vida silvestre, el conocer la importancia ecológica de los ecosistemas donde está ubicado el Centro, su entorno, su paisaje, la flora y fauna que lo puebla.

El educador colabora en que los visitantes adquieran una formación adecuada sobre la naturaleza y que compruebe por sí mismo las posibilidades que esta le ofrece, desde una perspectiva de disfrute del aprendizaje.

Como se puede evidenciar en el presente cuadro; 2 docentes que equivale al 100%, nos manifiestan que la frecuencia con la que realiza paseos y/o visita a lugares naturales o relacionados con el medio ambiente es nula, pues nunca se dan las condiciones para realizarlo.

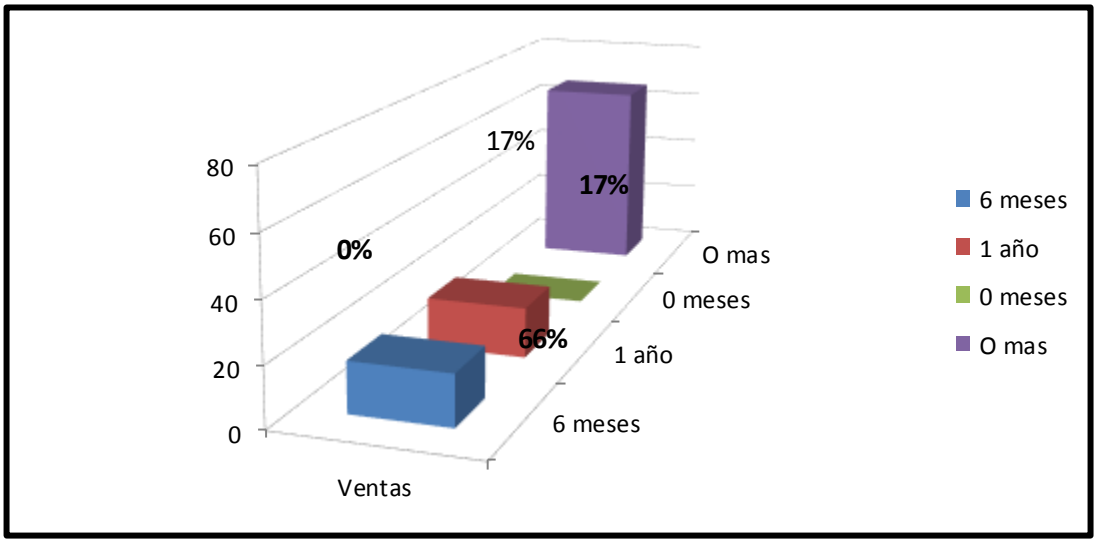
6. ¿Considera usted que los estudiantes del noveno grado tienen un desarrollo emocional adecuado a las necesidades educativas y sociales?

TABLA 6

Desarrollo emocional		
Variable	**f**	**%**
Si	-	-
No	2	100
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes del Noveno Grado de Educación General Básica de la Escuela "Cuarto Centenario"
Autora: Yomaira Jiménez Torres

GRÁFICA 6



Análisis e interpretación

Este tema es muy importante delicado y profundo para lograr que los niños alcancen un desarrollo emocional adecuado acorde a las necesidades educativas, sociales y actuales, la responsabilidad de los adultos vinculados con la educción, debe de estar enfocada en que los niños tangan una base educativa sólida y humanitaria para así estabilizar sus emociones. (Sáreli Díaz)

Carpena, (2010) señala que; “Los estados emocionales tienen una relación directa con los aprendizajes y la falta de habilidad para regular las emociones puede suponer graves trastornos personales, interpersonales y/o académicos, sobre todo con respecto a las emociones perturbadoras”. Resulta imposible separar el bienestar del estado emocional de las personas.

El 100% de los docentes entrevistados manifiestan el observar que los estudiantes del noveno grado de educación general básica tienen un desarrollo emocional adecuado y acorde a sus necesidades educativas y sociales.

El desarrollo emocional se lo alcanza a través de las experiencias que se van adquiriendo con el transcurso de los días, es algo adquirido con el transcurso de la vida de un individuo, no hay certeza de cuándo este desarrollo culmina pero lo cierto es que la base, es decir, la niñez influye de manera directa en este desarrollo tan importante.

g. DISCUSIÓN

HIPÓTESIS 1

Enunciado

La escasa aplicación de actividades lúdicas en el medio natural por parte de los docentes no permite el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de noveno grado de educación general básica de la escuela “Cuarto Centenario” matutina, de la ciudad de Loja, en el período lectivo 2014-2015.

FUNDAMENTACIÓN

La actividad lúdica que conlleva connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

Por las consideraciones anteriores se hace necesario que a los docentes se les oriente constantemente respecto al desarrollo de las destrezas cognitiva, creativas y pedagógicas mediante las cuales pueden apropiarse de los juegos en sus más variadas expresiones, como estrategia metodológica para facilitar el desarrollo integral del niño.

En el orden de las opiniones anteriores se puede afirmar que en su mayoría los docentes no emplean estrategias de aprendizaje que se adapten a la realidad y entorno sociocultural de los niños y despierten su interés hacia los juegos tradicionales, mayormente desconocidos por los niños.

Aunado a esta situación, existe muy poca colaboración entre los docentes para rescatar la tradición en lo referente a juegos y recreación; al

mismo tiempo que se les facilite a éstos y a los niños (estudiantes) una base didáctica para la instrucción y enseñanza de juegos tradicionales.

Asimismo, los juegos tradicionales se han visto limitados en su uso, al reducirse los pocos espacios en las escuelas, y por ende su uso como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo integral de los niños de edad preescolar.

El Rendimiento escolar se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor.

Entre las actividades que los alumnos consideran como aporte a su rendimiento académico se manifiestan los juegos recreativos como la primer actividad a ser tomada en cuenta pues un 48% de los estudiantes encuestados, lo consideran primordial en sus estudios y por tanto el mejoramiento de su rendimiento escolar. Los docentes encuestados manifiestan en un 100% que a veces las actividades lúdicas que son aplicadas en su actividad docente le han permitido desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes.

DECISIÓN

Las respuestas y argumentos emitidos por los grupos que participaron en el proceso investigativo, señalan que la escasa aplicación de actividades lúdicas en el medio natural por parte de los docentes no permite el desarrollo de la inteligencia emocional. Elementos de juicio que nos conllevan a dar por aceptada la hipótesis.

h. CONCLUSIONES

Luego de haber concluido con el proceso de investigación, y habiéndose analizado críticamente la información obtenida, se procedió a su correspondiente contrastación con los elementos teóricos, que constan en el proyecto de investigación; de esta manera se establece las siguientes conclusiones.

- Que las Actividades Lúdicas caracterizan el medio natural para desarrollar la inteligencia emocional y favorecen en la Socialización de los niños.
- Las estrategias más aplicadas por el docente para el desarrollo del rendimiento escolar son los juegos recreativos.
- Se comprobó que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables.
- La investigación realizada permite afirmar que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil el grado de aplicación de las actividades lúdicas por parte de los docentes para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del noveno año.
- Deben de considerarse otras actividades aparte de los juegos recreativos como primordiales en el mejoramiento del rendimiento escolar

i. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los docentes, generalizar la utilización de juegos recreativos de contacto físico, como elementos socializadores.
- Se recomienda a los docentes, buscar nuevos instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los niños.
- Tomar en consideración las actividades, destrezas para aprovechar las habilidades y participación de los niños, en la selección de juegos que deseen hacer.
- Implementar el uso de juegos cooperativos con más frecuencia.
- Tomar en consideración, el nivel escolar esencial para el desarrollo integral del individuo, siendo importante gestionar la dotación de las instituciones con recursos actualizados y prácticas a través de los cuales se mejore el proceso de enseñanza.

PROPUESTA ALTERNATIVA

TÍTULO:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO AÑO, DE LA ESCUELA CUARTO CENTENARIO.

AUTORA:

Yomaira Katherine Jiménez Torres

LOJA-ECUADOR

2015

1. TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO AÑO, DE LA ESCUELA CUARTO CENTENARIO.

2. INTRODUCCIÓN

El presente seminario taller denominado: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO AÑO, DE LA ESCUELA CUARTO CENTENARIO*,*** se encuentra dirigido a los docentes de la escuela “Cuarto Centenario”, trata sobre aplicación óptima de actividades lúdicas en el medio natural para lograr un control y desarrollo emocional, hace referencia a la importancia que tiene la implementación de los juegos en el proceso de enseñanza de los educandos., esta propuesta busca fomentar en los estudiantes un aprendizaje emocional, recreativo y divertido a través de los juegos.

Es necesario, por tanto, que la escuela cumpla su función compensadora para que los alumnos adquieran recursos esenciales orientados a conseguir un desarrollo integral. Para que esto suceda, los maestros de Educación Infantil deben contar con un repertorio de juegos tradicionales que les ayude a satisfacer las necesidades didácticas que se derivan de las experiencias de aprendizaje de los alumnos de esta etapa.

3. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo al tema planteado sobre el ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO AÑO, DE LA ESCUELA CUARTO CENTENARIO esta se justifica por cuanto en la investigación realizada, los docentes poco aplican estrategias metodológicas recreativas para impartir sus conocimientos a sus alumnos por tal razón, tratando de responder a la necesidad de recuperar el valor de los juegos recreativos se ha decidido estudiar los juegos que practican los niños de la

escuela “Cuarto Centenario” de la ciudad de Loja, buscando concienciar sobre los efectos positivos que puede producir la incorporación del juego recreativo mejorando así el desenvolvimiento afectivo y social, el nivel de aprendizajes que alcancen como estudiantes y como entes constructivos de la sociedad, es por ello la importancia como futura profesional de la docencia, percibo la necesidad de sugerir los juegos para lograr un control y desarrollo emocional.

4. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Concienciar a los docentes para que incorporen los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de la escuela “Cuarto Centenario”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicación de la propuesta de actividades lúdicas en el medio natural para lograr un control y desarrollo emocional adecuado en los niños y niñas del noveno año. de la Escuela “Cuarto Centenario.”
- Instruir teóricamente a los docentes sobre los beneficios del desarrollo psicomotriz mediante la incorporación de los juegos recreativos.

5. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES LÚDICAS

Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se maneja esta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales.

Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Los niños y niñas emplean gran parte de su tiempo en jugar, en los distintos ámbitos en los que se desenvuelven (familia, escuela, tiempo libre, etc.). Sus juegos van a ir cambiando según sus edades y preferencias, según se practiquen individualmente o en grupo, y según se desarrollen de forma libre o dirigida. Pero el juego puede ser mucho. El juego infantil y su metodología Alfonso García, Josué Llull Madrid, Editex, 2009.

Peña (2013) manifiesta que:"Más que un simple entretenimiento, ya que ayuda al niño a crecer en diversas áreas, y por eso puede tener una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica". Si los juegos son aprovechados adecuadamente, se pueden convertir en actividades de enseñanza que permiten un aprendizaje altamente motivador para los pequeños.

> Desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando. En la legislación educativa vigente se contempla para ambas etapas la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, relacionándola siempre con las diferentes áreas del currículo. Por eso es fundamental para todos los profesionales de la educación conocer en profundidad la importancia del juego, sus características y las posibilidades psicopedagógicas del modelo lúdico. (Garcia, 2009, pp26)

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO EMOCIONAL

Psicológicamente construye su personalidad, entendimiento y estilos cognitivos, los sentimientos y emociones, valores intelectuales y también el autocontrol, autonomía, autoestima. A través del juego aprenden el comportamiento social para la edad adulta, que supone el respeto de la norma en democracia (la ley), porque si no respetan las normas del juego que ellos mismo se dan, quedan fuera y les sancionan. Mediante el juego desarrolla el equilibrio, controla y coordina sentidos y miembros; explora el mundo material, resuelve sus problemas emocionales y empieza a controlar sus incipientes sentimientos. El juego es un instrumento de endoculturación y adaptación social. El niño necesita incentivos y aprobación.

Le gusta que el adulto intervenga en su vida y en su adaptación al mundo: le gusta que juegue con él.

Actitudes y acciones fundamentales en la adaptación al medio, como la curiosidad y experimentación, la posesión y utilización del objeto incluso la superación de la agresividad y la frustración, encuentran en el juego y el juguete un campo privilegiado

EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar; desarrollan la psicomotricidad.

Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad Montar en triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la cuerda, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, etc..

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior. (Linaza, 2011, pp. 45)

¿QUÉ SON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

Son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

El juego es la actividad preferida por los niños(as) El juego les produce placer y lo viven tan intensamente que el compromiso se torna en cosa seria. En el juego, el niño(a) se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable. Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga.

El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, para estar en grupo. El juego es terapéutico incluso para los

jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades. El juego además de ser una experiencia gratificante estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea ser.

A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía. El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y está presente en los animales como en los humanos, es una herramienta de aprendizaje muy eficaz que facilita la integración a un grupo o comunidad. El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros y con el mundo. No es necesario enseñar a jugar, el juego simplemente aparece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adaptando y descubriendo roles.

El juego facilita la inserción al medio donde el niño(a) se desarrolla y se convierte en un dinamizador entre el crecimiento del individuo y su adaptación a la cultura. Por lo regular, las experiencias vividas como placenteras están asociadas al juego. Así que la riqueza pedagógica que se encuentra en el juego como herramienta metodológica aporta múltiples beneficios al niño(a) en su despliegue motor, desarrollo de la inteligencia, expresión de emociones, adaptación a la realidad, descubrimiento de potencialidades. Motivación por establecer vínculos con personas, situaciones y objetos. Activa lenguajes y códigos, dinamiza la convivencia con otros, articula al individuo con la cultura, reconoce e identifica valores y positiva el aprendizaje.

Los educadores tienen la necesidad y el compromiso de formar hombres responsables y felices. De igual forma, deben hacer de su tarea cotidiana un arte y el arte implica siempre la creación de un nuevo juego de reglas. La estrategia metodológica es explorar alternativas en el juego. Enseñar a jugar y jugar sin miedo al fracaso es uno de los secretos de la educación infantil.

ACTIVIDADES LÚDICAS POTENCIADORES DEL DESARROLLO EMOCIONAL.

Juego sensomotor

Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego, consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. "Una nueva experiencia, sino es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente".

Juego simbólico o representativo

Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

Juegos sujetos a reglas

Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio

cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño.

Estos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general.

A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

2. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	JUNIO 2014			
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
Actividades Lúdicas	X			
Actividades Lúdicas y el desarrollo Emocional **Actividades Lúdicas como estrategia de desarrollo emocional**		X		
¿Qué son las Actividades Lúdicas?			X	
Actividades Lúdicas potenciadores del desarrollo Emocional. **Evaluación**				X

MATRIZ DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA

TEMA: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO AÑO, DE LA ESCUELA CUARTO CENTENARIO

EVENTO	OBJETIVO	CONTENIDOS	BENEFICIARIOS	METODOLOGIA	RESULTADOS ESPERADOS
Taller	Instruir teóricamente a los docentes sobre los beneficios de la aplicación optima de las actividades lúdicas en el medio natural para un desarrollo emocional recomendable.	Actividades Lúdicas. • Actividades Lúdicas como estrategia de desarrollo emocional • Actividades Lúdicas potenciadores del desarrollo Emocional	Docentes de la institucion	Organizacion de grupos Diapositivas Debates	Docentes que palpen la importância que tienen los juegos recreativos para El desarrollo de La psicomotricidad.

AGENDA DE TRABAJO

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	MATERIALES
08-junio-2015	13h30 - 14h00	El desarrollo psicomotriz.	Investigadora	Infocus, diapositivas, lapices, hojas, computadora, tripticos
09-junio-2015	13h30- 14h00	El juego y la psicomotricidad. El juego como estrategia metodológica.	Investigadora	Infocus, diapositivas, lapices, hojas, computadora, tripticos
10-junio-2015	13h30- 14h00	¿Qué son los juegos recreativos?	Investigadora	Infocus, diapositivas, lapices, hojas, computadora, tripticos
11-junio-2015	13h30- 14h00	Tipos de juegos potenciadores del juego psicomotriz.	Investigadora	Infocus, diapositivas, lapices, hojas, computadora, tripticos

EVALUACION: Se realizara el ultimo dia del taller

j. BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTURY A. (2009) El niño y sus juegos., Editorial. Paidós, Buenos Aires-Argentina 4ta edición.
- ARNOLD A. (2006) Cómo jugar con su hijo, Editorial Kapelusz,,Buenos Aires- Argentina 3era edición
- AJURIAGUERRA, J. (2009) Manual de psiquiatría infantil, Editorial Toray- Masson, Barcelona-España: 4ª edición.
- BERRUEZO, P.P. y Lázaro, A. (2009) El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil. Sevilla- España.
- BRUER, J.T. (2000) El mito de los tres primeros años. Editorial Paidós Transiciones Barcelona España 1era Edición.
- Buitrón (2014) Juego como Recurso. Kapeluz Buenos Aires

CANAL MF. (2008) El gran libro de los juegos. Editorial Parramón; Barcelona-España. 1era Edición.

- Celestin Freinet (2010) Revista de Psicología Francia.
- Cuevas (2014) Libro de la Educadora; editorial Leroy; edición 2003; volumen 1; Barcelona - España.
- DAMASIO, A. (2012) Neurobiología de la emoción y los sentimientos. Editorial Crítica Barcelona-España.
- Dávila (2003). *Psicología Evolutiva, infancia, pre adolescencia*; ediciones CEAC; 1ra edición, Barcelona – España
- García (2009). El desarrollo Infantil; editorial Paidós, edición Paidós, Barcelona – Buenos Aires.
- GÓMEZ H. 2000 Juegos recreativos de la calle. Ministerio de Educación.
- Goleman, (1996). Aprendizaje y desarrollo de la motricidad; guía didáctica, tercer ciclo.
- Gottfredson, 1998, Desarrollo Lúdico. Editorial Morata; Barcelona-

España: 4ª edición. p. 24.

- LÁZARO, PALOMERO, J.E& Fernández, M.R. (2000). La psicomotricidad y su desarrollo en el umbral del siglo XXI. Revista Interuniversitaria de Formación.

- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva, 2.
- Mata (2000).Desarrollo cognitivo y Lúdica. Madrid- España
- Nuñez de A. (2000), *Educación Psicomotriz y actividades físicas*; editorial científico – médica, reimpresión; Barcelona – España
- PIAGET J, Lorenz K, Erikson E. 2002 Juego y desarrollo. Barcelona: Crítica.
- PAVEY A. (1999). El juego infantil. Editorial Morata; Barcelona-España: 4ª edición.
- RAMÍREZ H. 2005 El juego infantil. En: Memorias, IV Curso de Actualización en Puericultura. Medellín.
- WINNICOTT DW. (2000). Realidad y juego. Editorial Gedisa; Barcelona-España.
- CANAL M. (2011) El Gran Libro de los Juegos. Editorial Parramon. Guatemala 3ra Edición
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. *Nueva Aula Abierta*, *16*.
- Romera, E. M., Ortega, R., & Monks, C. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, *8*(2), 193-202.
- Neiman, Z., Barbosa Frederico, I., & Pereira, J. C. (2012). La educación ambiental a través de las actividades de turismo educativo en la enseñanza superior. *Estudios y perspectivas en turismo*, *21*(2), 477-494.

WEBGRAFÍA

- CAPRIANO, A. (2005). Tipos de rendimiento académico. Recuperado en http://es.scribd.com/doc/5075904/26/Tipos-de-Rendimiento-Escolar.
- http://www.lactancia-materna.org/cursos-gratis/mejorar-el-rendimiento-academico-/la-importancia-de-la-lactancia-materna.ht.
- See more at: http://tiposde.info/tipos-de-lactancia-materna/#sthash.n8mbl4

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

TEMA

"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".

Proyecto de tesis previo la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.

AUTORA: Yomaira Katherine Jiménez Torres

LOJA- ECUADOR

2015

a. TEMA

"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".

b. PROBLEMÁTICA

El origen de las actividades lúdicas se remonta hasta 3000 años a. C. y es que el juego tiene una presencia muy antigua en la vida y evolución de los seres humanos, pues forma parte de su naturaleza, de su filogénesis, de su interrelación e interacción social a través de los tiempos.

Filósofos de la antigüedad como Platón tuvieron la capacidad de entender el verdadero sentido que debería tener el proceso educativo cuando aseguró que: *El fin de la educación es proporcionar al cuerpo y al alma toda la perfección y belleza de que sean susceptibles*.

El entorno natural ha sido un factor preponderante en el desarrollo de la lúdica y de las habilidades innatas de los niños y niñas, pues, a través de esa interrelación ha ido adquiriendo habilidades, experiencia, madurez emocional, mental, sentido de colaboración, de armonía y de tolerancia. La curiosidad por aprender nuevas cosas se estimula de manera objetiva y dialéctica. Este principio fue corroborada por el más grande científico de nuestra era, Albert Einstein, quien afirmó que: *Los juegos son la forma más elevada de la investigación.*

Desafortunadamente, en la mayoría de las escuelas ecuatorianas se ha dado más importancia a la instrucción, a la trasmisión de conocimientos y se ha desvalorizado el potencial didáctico y pedagógico que tiene la lúdica como herramienta para optimizar la formación integral de los educandos de una manera holística, integral. Nos hemos olvidado, merced a un enciclopedismo excluyente y exacerbado, que la mejor fuente de conocimientos, de investigación y de desarrollar las inteligencias múltiples, que son producto de la evolución del cerebro humano y que todos las poseemos, precisamente se potenciaron gracias al contacto con la naturaleza, que fue el primer hogar de nuestros ancestros, a la cual admiraron y veneraron, pues de ella surgió la vida,

Los nuevos modelos y teorías educativas consideran que los objetivos y las actividades de aprendizaje no se pueden alcanzar ni mejorar solamente con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, porque no son suficientes para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas, pues no garantizan la formación de las habilidades intelectuales, creativas, lúdicas, la autonomía, la capacidad de dar solución a los problemas que se presentan en el diario vivir.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Sin embargo, en el sistema educativo ecuatoriano no se considera al juego como una herramienta pedagógica que permite dinamizar el proceso educativo y lograr aprendizajes desde un enfoque distinto, dinámico, grupal; y, por el contrario, aún persisten los conceptos equivocados como el de que las actividades lúdicas tienen su horario específico de realización.

Lourdes Martínez sostiene que “lo lúdico es instructivo; el alumno, mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida”.

Huizinga (1987) afirma que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar. Los niños y niñas, a través del juego aprender a ser sociables, a exponer sus criterios, a saber escuchar a sus compañeros, a ser solidarios, a practicar los valores como la empatía, la resiliencia. Toda esa energía propia de su edad la canalizan mediante la lúdica y es función de los profesores saber sacar el mejor provecho posible de estas actividades características de la niñez.

Vivimos en una sociedad cada vez más convulsionada en la que la violencia familiar, social, institucional crece de forma alarmante. Esta problemática se ve agravada por muchos factores negativos, como son: la influencia de los medios de comunicación, la descomposición familiar, la crisis económica, las enfermedades, la desnutrición infantil, la baja calidad de la educación inicial.

Las consecuencias de estos problemas sociales, económicos y políticos son evidentes y se reflejan en los niños, niñas y adolescentes a través de nuevas formas de violencia, como lo es el denominado “bullying” que cada vez se enraíza más en las instituciones educativas, así como el consumo de drogas y alcohol.

La falta de afecto es otra de las principales causas de la descomposición social y de la baja autoestima. Los niños deben sentirse amados por sus padres, por sus compañeros, por sus profesores; deben sentirse aceptados por sus compañeros en la escuela. Los niños que no reciben un abrazo, una caricia, una muestra de afecto, no podrán lograr un desarrollo óptimo de su inteligencia emocional, de ahí que es muy importante que se sientan amados, protegidos, para que sean unas personas adaptadas, seguras de sí mismas, optimistas y capaces de enfrentar los retos que les impone la vida.

Es muy importante educar a los niños y niñas, desde sus primeros años de existencia, en el fortalecimiento de las capacidades emocionales y los llamados a cumplir con esta exigencia psicosocial son los padres de familia, los profesores y la sociedad. Se ha comprobado que muchos delincuentes, asesinos, violadores fueron maltratados en su infancia por sus padres, parientes, vecinos y/o amigos. Esas secuelas que arrastran desde sus primeros años de vida, han tenido consecuencias terribles en su vida adulta.

Por lo tanto, la escuela debe dar la importancia que tiene el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes, misma que se complementa con el desarrollo de las capacidades cognitivas. Ambos aspectos son fundamentales en la educación de los niños y niñas.

¿Qué es la inteligencia emocional?

Es una forma de interactuar con el mundo, que tiene en cuenta las emociones, los sentimientos y algunas habilidades como la autoconciencia, la motivación, el control de sus impulsos, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, y otras más, indispensables para una buena y creativa adaptación e interacción social.

Es una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar y enfrentar los sentimientos de los demás, sentirse satisfechos y ser eficaces en la vida a la vez que crear hábitos mentales que favorezcan nuestra propia productividad. (Peter Salovey y John Mayer, U. de Yale).

Aunque se ha comprobado científicamente que los aprendizajes memorísticos no tienen la connotación de verdaderos aprendizajes, en las escuelas y colegios de nuestra provincia y, particularmente de la ciudad de Loja, se sigue priorizando este tipo de aprendizajes. Los estudiantes permanecen la mayor parte de su tiempo dentro de las aulas, asimilando, aprendiendo, estudiando en los libros de texto, desarrollando las actividades curriculares diseñadas en sus cuadernos de trabajo, que muchas de las veces no las entienden, por no estar acordes a su capacidad, a su madurez intelectual.

El acercamiento empírico que realicé a la escuela “IV Centenario” a través de los estudiantes, docentes y padres de familia, mediante el planteo de las siguientes interrogantes:

¿En calidad de padre de familia, usted brinda afecto, comprensión y tolerancia a sus hijos?

¿Cree usted que es importante demostrar cariño, amor, respeto a sus hijos?

¿Cuál es la importancia didáctica de la lúdica en la educación?

En la escuela donde usted trabaja, ¿de qué manera se fortalece la educación emocional de los niños y niñas?

¿Existen estudiantes con problemas afectivos?

¿De qué manera eres tratado en tu hogar?

¿Te sientes aceptado o rechazado por tus compañeros y profesores en la escuela?

¿Tienes oportunidad de desarrollar tus habilidades mediante el juego?

Me permitieron plantear el siguiente problema investigativo:

¿De qué manera inciden las actividades lúdicas en el medio natural para optimizar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del noveno grado de educación general básica de la escuela “Cuarto Centenario” matutina, de la ciudad y provincia de Loja, período lectivo 2013-2014?

c. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto investigativo enmarcado dentro de la temática **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MEDIO NATURAL COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "CUARTO CENTENARIO" SECCIÓN MATUTINA DE LA CIUDAD Y PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015".**

Tiene el propósito de investigar las fortalezas y/o debilidades que tienen los docentes en la aplicación del juego en el medio natural como herramienta pedagógica para potenciar y dinamizar el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

El proyecto de justifica porque los resultados que se obtengan de la investigación, nos permitirán conocer de forma real, objetiva y práctica la verdadera problemática de este importante aspecto de la educación básica para poder elaborar una propuesta alternativa con fundamentación teórica y metodológica, en base a los objetivos propuestos.

Las actividades lúdicas son un complemento indispensable en el proceso educativo integral de los niños y niñas, por lo tanto, es muy importante conocer el grado de aplicabilidad de éstas como herramientas pedagógicas para potenciar las capacidades intelectuales de los estudiantes.

Es relevante porque la escuela "Cuarto Centenario" tendrá la oportunidad de aportar al desarrollo óptimo de las actividades lúdicas, lo que beneficiará a docentes y estudiantes, los cuales podrán mejorar la aplicación de las estrategias para optimizar el desarrollo de la inteligencia emocional.

Es de actualidad porque, siendo las actividades lúdicas fundamentales en el desarrollo de las capacidades físicas y psíquicas de los niños y niñas, se podrá valorar su importancia para el desarrollo de la inteligencia, de las capacidades creativas de los docentes y estudiantes.

Es factible, porque cuento con el apoyo de los miembros de la comunidad educativa: directivos, docentes y estudiantes de la institución, con la asesoría académica y con los recursos económicos indispensables para realizar la investigación dentro dl cronograma propuesto.

En lo que respecta al valor teórico, me permitirá demostrar la validez de los argumentos planteados en el proyecto, para construir una pequeña propuesta alternativa, tendiente a mejorar la interrelación docentes-estudiantes con el medio natural para lograr el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Caracterizar las actividades lúdicas en el medio natural como estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas del noveno año de educación general básica de la escuela “Cuarto Centenario” de la ciudad de Loja.

ESPECÍFICOS

Determinar los fundamentos teórico-metodológicos de las actividades lúdicas naturales y de la inteligencia emocional aplicados por los docentes del noveno año.

Establecer el grado de aplicación de las actividades lúdicas por parte de los docentes para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del noveno año.

Elaborar una breve propuesta de aplicación óptima de las actividades lúdicas en el medio natural para lograr un control y desarrollo emocional adecuado en los niños y niñas del noveno año.

e. MARCO TEÓRICO

ESQUEMA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición de lúdico

Etimología y concepto de lúdico

Lúdica como estrategia didáctica

Importancia de la actividad lúdica

El juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje

El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje

Importancia del contacto con la naturaleza

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Definición

Concepto

¿Puede aumentar la inteligencia?

¿Qué son las Inteligencias múltiples?

¿Qué es la inteligencia emocional?

Coeficiente intelectual e inteligencia emocional

Diferencia entre inteligencia personal e inteligencia emocional

Papel de los docentes en el desarrollo de la inteligencia emocional

La inteligencia emocional en la infancia: educación, familia y escuela

¿Cómo desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas?

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición de Lúdico

El término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente y otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades.

Respecto del origen de las actividades lúdicas, se registran antecedentes ya desde hace miles de años atrás.

Etimología y concepto de lúdica

Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

"Los juegos son la forma más elevada de la investigación"

Albert Einstein.

El concepto de la *lúdica* es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, decomunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias

placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar.

Quiero coordinar un Outdoor Training en mi organización!

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar"

George Bernard Shaw

Ernesto Yturralde Tagle, investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de *aprendizajes significativos* utilizando la *metodología del aprendizaje experiencial* en entornos lúdicos, comenta: *"Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos,en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el*

material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

Ernesto Yturralde recibió el reconocimiento como *International Speaker of the Year 2012 (Conferencista Internacional del Año 2012)* por LAQI | Latin American Quality Institute.

"Nunca dejamos de ser niños, con el paso del tiempo, tan solo cambiamos de juguetes"

Ernesto Yturralde

Lúdica como estrategia didáctica

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos.

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

La creación de salas lúdicas en México, como un espacio definido para la interacción, ha sido reciente, en comparación con algunos países europeos como, Francia y España, donde los espacios lúdicos son considerados un fenómeno recreativo, social y educativo desde la década de los sesenta.

Objetivos

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Principios didácticos.

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

1. **Carácter científico**. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

2. **Sistematización**. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

3. **Relación entre la teoría y la práctica**. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben trasmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

4. **Relación entre lo concreto y lo abstracto**. Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

5. **Independencia cognitiva**. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

6. **Comprensión o asequibilidad**. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

7. **De lo individual y lo grupal**. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

8. **De solidez de los conocimientos**. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica

para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

Metodología

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y

capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida. En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados.

Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración

permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente.

Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la meta cognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede aplicar actividades lúdicas hasta que todos los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Deben explicarse de manera sencilla los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de aplicar la actividad en la clase.

Conclusión

Aun se observa un acentuado manejo del método tradicional, que obstaculiza, en muchos casos, el logro y desarrollo de habilidades por lo que se plantea una solución a lo anterior a través de la clase lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa. Se busca que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual.

La tesis de Huizinga (1987) es pionera al afirmar que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar. En su análisis sobre los rasgos del juego aporta un nuevo elemento: la dualidad del juego, en donde el juego es más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada, es también, una función llena de sentido. Todo juego significa algo, y esto se cumple sin base en alguna conexión racional.

Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional. Y es irracional porque, según Huizinga, el juego abarca tanto al mundo animal como al humano y en definitiva, la existencia del juego se corrobora constantemente en la vida.

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para r su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje.

La capacidad lúdica de un alumno se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que el profesorado universitario debe aprovechar para elevar los resultados académicos de su cátedra.

Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica. Lourdes del Carmen Martínez González.

Importancia de la actividad lúdica

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

Las Ludotecas también nacen porque los niños de hoy tienen dificultades para jugar con libertad. Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego, los parques son lugares poco equipados e inseguros... A esta realidad habría que añadir la merma de posibilidades para encontrarse con compañeros, la dificultad para recibir visitas de amigos y jugar juntos en el propio hogar, las escasas relaciones con los vecinos de portal, la falta de tiempo libre durante el periodo escolar o, simplemente, que muchos niños ni siquiera tienen hermanos con quienes compartir sus juegos.

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo. No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

Así, las Ludotecas, tratan de:

Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta, con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas desde el juego creativo y simbólico.

- Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas deseadas.
- Ser una alternativa que, yendo más allá del espacio, se convierta en una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos.

Estructurar Ludotecas con esas características equivale a hablar de la Ludoteca como proyecto, lo cual supone comprometerse en su generación siguiendo un plan cuya formulación debería surgir de un proceso genuino de construcción colectiva, que ideal y factiblemente debe seguir criterios como:

- Que la comunidad y particularmente los niños y las niñas en interacción con el ludotecario y las instituciones realicen el diagnóstico de base.
- Organizar grupos de trabajo desde el inicio con la participación de los niños.
- Dejar claras las reglas de funcionamiento, acordarlas y concertarlas, particularmente el manejo de las estructuras de poder y la toma de decisiones.
- Generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad organizar sus saberes, ampliarlos con el conocimiento formal y traducirlos en herramientas y técnicas, y que principalmente alimenten los procesos de reflexión, la toma de conciencia y la capacidad de decisión que cualifique toda la acción.

Todo el proceso de construcción de la Ludoteca ha de estar mediado en esencia por un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos, desde el diagnóstico de base, la organización de grupos, las reglas de funcionamiento o la toma de decisiones.

Estos criterios nos permitirán involucrar a los niños y a los padres, lo que nos permitirá trascender la tradición, que ha estado muy marcada por la decisión del adulto de ofertar espacios para los niños, pero sin la

intervención de éstos en su diseño, ni en la elección de juguetes o actividades.

En España, las Ludotecas van adquiriendo auge, ya sean promovidas por la propia administración pública o por entidades privadas, proporcionando así un espacio seguro y atractivo para los niños, donde pueden desarrollar habilidades, estimular su afectividad y desarrollar hábitos de convivencia; además de permitir a mayor número de niños acceder a unos recursos lúdicos que normalmente están fuera de sus posibilidades.

A través de este Curso podremos adentrarnos en el mundo de las Ludotecas, conocer aspectos importantes sobre el juego, las características de esta institución, su organización, los requisitos para su creación, los profesionales que en ella trabajan, etc. Nuestro propósito es que a partir de aquí se puedan elaborar proyectos innovadores e interesantes en barrios, pueblos y ciudades donde niños, jóvenes, padres, madres y vecinos encuentren en estos espacios lúdicos un lugar para ser mejores personas, ciudadanos más solidarios y gentes más felices. Pontevedra (2009).

El Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje

¿Cómo crearlo en el aula?

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del proceso educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las

áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían: ¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todo los niños lo hacen!, ¡Salen al recreo a jugar!,¡Algunos de los juegos que conocemos son: scrabble, dominó, ajedrez, monopolio, bingo y rompecabezas, entre otros.

Ahora bien, según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el

camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f).

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios “en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el

impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998) (p. 36). Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Autor: Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre

EL JUEGO: UN CONTEXTO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

1. INTRODUCCIÓN

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar

en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gateara, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"…., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

2. CONCEPTO DE JUEGO.

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad;

- **Libre**. No se puede obligar a un jugador a que participe sí que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- **Delimitada**. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- **Reglamentada**. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la

muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

3. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a "tiempo perdido", que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían "reforzar", fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas

aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc.

Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste *(Groos, 1896)*, o viceversa *(Buytendijk, 1935).* Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se saber cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

4. TEORÍAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO

Se han hecho referencia anteriormente a algunas teorías tradicionales, como la de *K. Groos*, que veía en el juego un valor adaptativo en tanto que pre ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en *Groos* un insigne precedente. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en un orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como *R. Fajen* (1981) ha señalado, habría una posible versión "simulada", no-literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos "serios" o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de lo sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, *Freud (1920)* se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente.

El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico.

Para *Piaget,* al cual le dedicaremos más adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de *L. S. Vygotsky (1982)* y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de *D. B. Elkonin (1980),* que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el "juego protagonizado", característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro.

C. Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia.

Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de *Elkonin.*

Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones de juego nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del niño preescolar. Es este sentido en el que *Vygotsky (1982)* calificaba al juego como “guía del desarrollo”.

Bruner (1984) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contractos de juego”.

Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas.

Pero además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego.

Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

4.1. Otras teorías

Ahora bien, el juego es la cosa más evidente que existe, pero las explicaciones psicológicas muchas veces no nos explican en que

consiste la esencia del juego, que de esta forma, en cuanto totalidad, queda desfigurado en la exposición psicológica. En esta teoría se hace destacar algo, que ciertamente va unido al juego, pero que no constituye su verdadera esencia, ni su carácter peculiar, o se añade algo de lo cual puede prescindir el juego, sin dejar de ser juego. La explicación teórica del juego tendría que emprender el camino opuesto, tendría que partir de la evidencia del juego y tendría que tratar de explicar cómo es que perdemos esa evidencia, cómo es que no jugamos ya, cómo se puede comprender lo que no es juego y cómo podemos recuperar la evidencia perdida del juego, el paraíso perdido.

Las explicaciones psicológicas no son superfluas, pero no pueden expresar lo esencial. Sólo dicen qué aspecto tiene lo evidente, cuando no se ve su evidencia; que aspecto tiene el juego cuando, por ejemplo, se piensa que el trabajo es lo evidente, lo que todavía no es más que una mera teoría, por más que sea considerado como una realidad por algunos educadores de buena fe, aunque no del todo sinceros.

Precisamente el que trabaja se pregunta por el sentido del trabajo y en su trabajo tiene que tomar nuevos impulsos. Sólo cuando el trabajo se vuelve juego, cuando lo realiza “jugando”, ya no pregunta más. Sin embargo, el que juega, sobre todo los niños, no pregunta por qué, cómo y para qué juega.

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones; y todo juego supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia. Sí que nos muestran, sin embargo, cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene ésta para la vida activa.

La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo; tiene sentido por sí mismo.

Stern realiza un resumen de las teorías del juego en *Psicología general*, en el cual podemos ver como las divide en teorías del presente, teorías del pasado y teorías del futuro.

Entre las **teorías del presente** tenemos la explicación que da *Herbert Spencer* sobre el juego. *Spencer* considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un "excedente" para que surja el juego.

La terapia de restablecimiento de *M. Lazarus* parte del gran consumo de fuerza que la vida laboral exige del hombre y que hace necesaria la compensación. La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin. En este hecho se encuentra la posibilidad de una compensación mucho más esencial y profunda que la única compensación que se tiene aquí en cuenta y que se deba a un cambio en las metas de la actividad. El efecto compensador puede ser valorado terapéuticamente.

Otras teorías actuales tratan del contenido del juego. Basan el juego en el instinto de imitación y consideran que puede compensar los sentimientos de inferioridad. El juego ofrece la posibilidad de hacer reaccionar instintos reprimidos, pero decir que el juego "no es otra cosa

que” compensación de los sentimientos de inferioridad, reactivación de lo reprimido, ampliación de la esfera, del yo, y efecto del instinto de imitación, es confundir la esencia con uno de sus posibles efectos, que destruye la esencia cada vez que aparece.

Entre las **teorías del pasado** la de *Stanley Hall* intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo.

En el juego pueden aparecer nuevamente, si no unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha ido adquiriendo. “en este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente” opina*William Stern*. La psicología analítica de *Jung* nos ha recordado nuevamente que el juego podría sacar a la superficie unos contenidos, unas formas y también unos valores primitivos, biogenéticamente anteriores cuya consideración tendría mucha importancia para la vida sana y para la creación de una cultura. Nuevamente se ha indicado algo que se da con más facilidad en el juego que en la actividad orientada hacia un fin, pero no se ha dicho nada que constituya la base o la esencia el juego. Pero decir que el hombre que juega es “más primitivo” que el serio, esto es una definición del término “primitivo”.

Las **teorías del futuro** ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede preparar lo que está por llegar. Según *Kart Groos* el juego es un ejercicio previo, como ya se ha dicho anteriormente. Un estudio y una práctica orientados hacia una meta no serían suficientes. Tendríamos que referirnos a la segunda fase de desarrollo, según la

división de *Charlotte Bühler*, en la cual el niño, dejándose llevar sin reparo alguno por la fantasía y sin preocuparse por ninguna realidad, empieza a poner metas a sus acciones. *W. Stern* añade que el juego puede ser también una "predicción anticipada", posee no sólo un valor de expresión en cuanto diagnóstico sino también en cuanto pronóstico y, partiendo del punto de vista del niño mismo, puede ser considerado como una "fase previa". Pero nuevamente tenemos que indicar que el juego no se realiza con miras a estas cosas, que el juego no es una actividad orientada a un fin, ni siquiera de forma inconsciente; que la repercusión es algo que sigue al juego sin ser buscado; que sólo se da cuando *no* ha sido buscada. Lo esencial en el juego es que se basta a sí mismo, que descansa en sí, y sólo si se tiene en cuenta esta única característica esencial se puede comprender sus condiciones previas, así como sus repercusiones también así se pueden comprender los efectos terapéuticos de unos procesos que se dan con más facilidad en la actitud lúdica.

4.2. Piaget y la naturaleza cognitiva del juego

Hay tres trabajos fundamentales que tratan sobre el juego en la abundantísima obra de *Piaget.* El primero *(1932)* es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia. En éste, *Piaget* trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. El segundo trabajo en el que *Piaget (1946)* aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural. Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto. Estas dos obras nos proporcionan ideas claras sobre qué es el juego para *Piaget.* Éste no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. Este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante.

Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para *Piaget* los juegos reglados.

El tercer trabajo de *Piaget* sobre el tema es un artículo en el que responde a la crítica que el trabajo de *Sutton-Smith (1966)* le plantea, crítica en parte debida a la incorrecta interpretación de ciertos postulados piagetianos como el del egocentrismo intelectual y, en parte, a la parcialidad que cualquiera puede descubrir si intenta tomar la teoría piagetiana como un conjunto global de ideas para explicar la totalidad de la conducta infantil.

De los tres, el trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que *Piaget* desarrolla su teoría de la función simbólica.

Piaget define el juego como una conducta de "orientación", como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica.

Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta "orientación" lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares "serias". Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores.

La teoría piagetiana tiende a establecer un camino evolutivo desde el autotelismo al egocentrismo y desde éste a la conducta social. Este camino está siendo criticado en la actualidad y desde luego ya lo fue en los años de las primeras publicaciones por autores como *Vygotsky (1956, 1986)* o *Wallon (Palacios, 1983).*

El abandono del autotelismo como conducta primitiva, lo relaciona *Piaget* con la diferenciación en la acción del proceso asimilatorio y acomodatorio. Diferenciación que no sobrevendrá hasta pasado el primer año de vida.

Para *Piaget*, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas (Piaget, 1932).

La espontaneidad es estudiada por *Piaget* como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así *Piaget* el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes. El juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o del placer, es analizado pro Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

Para *Piaget*, como para *Vygotski (*1933-80), el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Pero mientras que Vygotski habla de deseos y necesidades epistemológicas, *Piaget* acepta la interpretación psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza yoica (compensaciones, desplazamientos, etc.).

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del

pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico, y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que *Piaget* atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser "resolución de conflictos personales". Dice Piaget que el juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos, o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo. *Piaget (1946)*, alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto que la realidad plantea al sujeto.

Demuestra cómo cada una de las características de las teorías generales del juego, (Groos, Buytendijk, Claparède, Spenser, Hall), son perfectamente asimilables a lo que él ha llamado la polarización de la asimilación en el proceso de funcionamiento de las invariantes funcionales (Flavell, 1979). Esta polarización permite que, ante un conflicto cognitivo dentro de un juego, el niño pueda renunciar a acomodar su pensamiento y su acción y relajar los esfuerzos equilibradotes.

Evolución de los juegos y desarrollo psicológico.

A través de esta vía, *Piaget* va a intentar articular una serie de paralelismos entre la evolución de las estructuras básicas del conocimiento y las formas que adquiere el comportamiento lúdico infantil. Tratará de demostrar cómo llega el juego de sensorio-motor a simbólico, y de simbólico a reglado, y cómo en cada uno de estos estadios se mantiene la diferencia funcional entre el comportamiento serio y el lúdico y el parecido de ambos como expresiones de estructuras epistemológicas.

Para *Piaget*, al relacionar juego y estructura cognitiva cierra las puertas a análisis culturales y antropológicos que había iniciado él mismo y que están presentes en su primer trabajo sobre la naturaleza social de los juegos, en el tema concreto de la adquisición de la conciencia moral (Piaget, 1932).

La teoría de Piaget establece los principios psicológicos básicos para formular un concepto del juego infantil que lo define como parte del proceso cognitivo en particular y de desarrollo en general; sin embargo la consideración del juego como asimilación deformante y por tanto como subjetivo y egocéntrico, dificulta de hecho su consideración de marco social para la adquisición de conocimientos. Por el contrario, considerando el juego infantil como un comportamiento que incluye siempre la actividad, que tiene naturaleza simbólica, y que es, por tanto, una conducta representativa que se organiza en torno a unas reglas, es más fácil elaborar una teoría psicológica acorde con un paradigma general del desarrollo y el aprendizaje infantil, y que permita su utilización como marco educativo.

5. TIPOS DE JUEGO

Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas

son los de aparición más tardía porque se 2costruyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

5.1. El juego motor

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que

constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.
Bruner (1984), ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

5.2. El juego simbólico

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mofo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego "en paralelo", en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a *Piaget (1945)* a definir el juego simbólico como "egocéntrico", centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, *C. Garvey (1979)* sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente

convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

5.3. Juegos de reglas

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

5.4. Juegos de construcción

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

6. DIFERENCIAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS Y EN LOS JUGUETES DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS

Los estudios de diferentes investigadores en distintos países, incluidos los realizados con niños españoles (López Tabeada, 1983), coinciden en que la mayor diferencia entre “juegos de niños” y “juegos de niñas” se produce precisamente en los juegos simbólicos colectivos. La mayoría de las niñas eligen temas como “las mamás”, “las maestras” o “las peluqueras” como los favoritos. En general, roles sociales de los que tienen una experiencia directa.

Por el contrario, los niños de las mismas edades refieren jugar a “indios y vaqueros”, “Supermán” o “Tarzán”. Las acciones de estos personajes tienen poco que ver, a primera vista, con las actividades de sus varones adultos contemporáneos.

Es evidente que en la elección del tema de juego está influyendo la identificación sexual de quienes participan en él. Y, de nuevo, hay que recordar el carácter genérico que tiene estos papeles sociales en el juego infantil. Por eso, independientemente del trabajo profesional de sus madres

reales, del talante progresista y de indiscriminación sexual que pueda tener la educación del centro escolar, la mayoría de las niñas de esta edad sigue entendiendo el rol social de la mujer en torno a la casa y a algunas profesiones típicamente “femeninas”.

Los niños, al utilizar personajes fantásticos o de épocas y lugares remotos, quizá están expresando atributos de poder y de aventura que confieren específicamente al varón. En cualquier caso mostrarían, al mismo tiempo, una falta de información sobre las actividades sociales y productivas de los adultos de su mismo sexo. En la sociedad urbana, en particular, el mundo laboral del padre está alejado del conocimiento y entorno real del niño.

En un estudio sobre las peticiones de juguetes en las cartas a los Reyes Magos, realizado con la ayuda de Pilar Lianza en enero de 1985, encontramos también marcadas diferencias entre niños y niñas. Las muñecas, cocinas y maquillajes de las primeras se convertían en “piratas”, “seres extraterrestres” y “pistas para coches de carreras” en los niños.

Aunque una buena parte de los juguetes comerciales sirve precisamente como soporte a estos juegos simbólicos, cabe establecer una diferencia importante entre ambos.

Los juegos colectivos son producto de las relaciones entre los mismos niños y se mantienen y transmiten, en buena medida, de espaldas a la sociedad adulta.

Los juguetes, por el contrario, son una mercancía y, en cuando tal, sujeta a las leyes de producción y consumo del sistema.

Si comparamos ahora las preferencias de juego y de juguetes observamos que se produce un cierto retraso en cuanto a su evolución según la edad.

Los juegos simbólicos colectivos dejan de ser predominantes al finalizar el primer curso de primaria, dando paso a los juegos de reglas.

Los juguetes de apoyo al juego simbólico, que están confinados fundamentalmente al ámbito del hogar, siguen siendo los preferidos de los alumnos de segundo de primaria, justo cuando comienzan a ser ya expertos jugadores del “rescate”, “la goma” o “las canicas”.

Esta breve incursión sobre las diferencias sexuales en los juegos simbólicos colectivos sirve para poner de manifiesto las potencialidades y limitaciones de este tipo de juego. Juegos y juguetes agrandan y hacen más reales los personajes fingidos.

En los años en que somos capaces de hacer aún pocas cosas, y cuando tantas veces nos dejan hacer incluso menos de las que podríamos, necesitamos “imaginar” que las realizamos. Y esta imaginación será indispensable al adulto que quiere mejorar o construir la realidad sobre la que actúa. No basta con tener ideas para modificar las cosas. Hace falta también sobar cómo realizarlas. Pero sin ideas, sin imaginación, no hay cambio posible.

Este abrir la imaginación a situaciones que no están presentes es la aportación fundamental del juego simbólico. Su limitación nos la muestra las preferencias de temas de jugo, que están mucho más cerca de la sociedad que conocen que de la que podrían soñar.

7. EL APRENDIZAJE ESCOLAR Y LA NATURALEZA COGNITIVA DEL JUEGO

El sujeto supone, en primer lugar, una posición psicológica particular de parte del sujeto que juega, que está basada en el convencimiento de que, lo que está realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone de un espacio personal y social que tiene un margen de error, que en otras actividades no se le permite. Es por tanto una plataforma de expresión en la medida en que, durante el juego, se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente, y que le comunica con los demás.

Para jugar, el sujeto debe disponer de condiciones de relajación psicológica. También en el juego deben estar presentes actitudes y deseos de jugar y de creerse “jugando” la trama. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego y, si tienen buenas relaciones entre sí, una pequeña contraseña es suficiente para introducirse en él.

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en que lo que se hace es “jugando”, esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse por lo que allí, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace, sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

Esta facilidad para empezar un juego no debe confundirse con la resistencia a los ataques externos del mismo; el juego es frágil, dependiendo del arma que se use contra él. El autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla o muere.

Hay que tener esto en cuenta para comprender por qué juego y escuela viven de hecho tan separados. La escuela es tan normativa que difícilmente permite el desarrollo de los aspectos más profundos del juego.

Efectivamente, el marco o escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela. Se ha descrito (*Bruner, 1984*) hasta qué punto los niños que ejecutan tareas que requieren habilidades manipulativas, de forma lúdica, aventajan a los que las realizan en serio, y se ha encontrado este factor de relajación de la tensión sobre los resultados, como el origen del éxito. Sin embargo, estas virtudes de las actividades no normativas son poco conocidas todavía en los ámbitos escolares.

Pero el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece, y todavía se suele oponer juego

y aprendizaje. Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización de tiempo de juego en la escuela y muy dudosas sobre el valor educativo del mismo.

Aunque está generalizada una concepción de que el juego tiene un valor catártico de expulsión y desahogo de energías acumuladas durante el trabajo, son pocos los adultos que aceptan las formas más activas de expresión lúdica como naturales y socialmente positivas (*Smith y Boulton, 1988).*

Esta idea de que el juego es útil educativamente como forma de explosión de energía y de reciclaje para después seguir trabajando, creemos, preside en el generalizado uso del recreo y el aspecto de campo de batalla que a veces observamos en los patios de los colegios, con verdadera pasividad por parte de los vigilantes-educadores.

8. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN E INVESTIGACIÓN EN LOS JUEGOS.

El juego es una conducta intrínseca motivada. Nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer, sin violencia, el sentido del juego, ya que si se impone, no será considerado como tal por los jugadores. El juego es una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento que tienen los niños y niñas. Los marcos lúdicos no están cerrados a los adultos; por el contrario, un adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar, es un compañero ideal. Esto permite al educador pensar en el escenario lúdico como un posible escenario pedagógico.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial.

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. La escuela debe

ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyatura comportamental espontánea debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y su contenido, si quiere partir de la realidad. Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos; hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase, en el tema que les ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que éstos tienen.

Durante preescolar y primeros años de la escolaridad obligatoria, los niños desarrollan un tipo de juego, que hemos llamado juego de representación de roles o sociodramático, lo cual siendo simbólico es más complejo que el simple “hacer que si”. El juego sociodramático se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas. En dichos juegos, los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación.

Este tipo de juego pone de manifiesto el complejo entramado de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

El estudio detallado del tipo de comunicación (verbal o no verbal) y de acciones que ocurren dentro del juego sociodramático, nos revela detalles extraordinariamente sutiles, del tipo de información que los niños poseen sobre lo que hacen las personas en su vida cotidiana. El intercambio lúdico de estos conocimientos constituye un marco de aprendizaje espontáneo.

9. LA EDUCACION Y EL JUEGO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El

niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

10. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Las afirmaciones de *Schiller*, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegra el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplio, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- **Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

  Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

  El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los

animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

- **Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía:
  "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

- **Para el cultivo de los sentimientos sociales.-** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados

con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

11. EL DIBUJO DEL NIÑO, UNA FORMA DE JUEGO

Durante toda la infancia y hasta el comienzo de la adolescencia, la mayoría de los niños se entregan regularmente, y a menudo con verdadero frenesí, a una serie de actividades gráficas, expresivas y que tienen relaciones complejas con la realidad. Con diversas técnicas los niños trazan una cierta forma de representación del mundo. Igual que sucede en las otras formas de la actividad lúdica, en ésta se asocian el placer, la exploración, el ejercicio de los posibles y la ausencia de significación productiva. El juego, el dibujo, el humor, el arte, pertenecen a una misma familia de conducta; utilizan, es verdad, los mismos instrumentos que otras actividades; son el reflejo del conjunto de las estructuras de acción de que el niño puede disponer; participan también, por su propio carácter, en la elaboración de estas estructuras. Pero, sobre todo, están en la encrucijada del mundo exterior (la “realidad”) y del mundo interior,

y permiten la expresión de los conflictos o contradicciones entre estos dos órdenes de realidad.

IMPORTANCIA DEL CONTACTO CON LA NATURALEZA EN LA INFANCIA

El contacto directo con la naturaleza en la infancia es realmente importante para el desarrollo de la personalidad de los más pequeños, puesto que les ayuda a convertirse en adultos saludables y conscientes del entorno que les rodea. Actividades lúdicas, deportivas, o de descubrimiento, cualquier actividad en un entorno natural resulta muy estimulante para ellos.

La naturaleza saca lo mejor de los pequeños de la casa: en entornos naturales, de montaña o marítimos, están relajados, son felices y se sienten libres para dar rienda suelta a su imaginación y probar mil y un juegos... mientras, los padres también disfrutan como enanos. Las experiencias con la naturaleza en la primera infancia aportan además numerosos beneficios.

Desde el respeto por el entorno, hasta el incremento de la actividad física o una mejor salud mental y emocional, el contacto con la naturaleza permite a los más pequeños entender mejor el mundo en el que viven y, sobre todo, afrontar el día a día de una manera más positiva. Las experiencias al aire libre no sólo entretienen a los más pequeños, sino que también les permite hacer ejercicio y socializar con otros niños.

Respeto por la naturaleza

El cuidado del entorno y el respeto por la naturaleza y los animales es algo que debe empezar a inculcarse en la más tierna infancia. Esto redundará en adultos más responsables en el futuro y con una mayor conciencia ecológica. No se trata de hablarles del cambio climático o de la extinción de ciertas especies, pero sí de enseñarles el respeto por la vida animal y vegetal, y de demostrarles las grandes sorpresas que se esconden en entornos naturales, como el bosque o el fondo del mar. Actividad física. El juego al aire libre.

El juego y la actividad física al aire libre potencian la creatividad y permiten que los niños sean más sociables y cooperativos. Saltar, correr o gritar libremente son actividades muy estimulantes que, además, les permite hacer deporte, derrochar su infinita energía, y tener una vida más saludable. Si además esto lo hacemos en un entorno que potencia la libertad y la creatividad, como es la naturaleza, entonces los beneficios sobre los más pequeños se multiplican. LetsBonus.

INTELIGENCIA EMOCIONAL

DEFINICIÓN.-

La expresión " **Inteligencia Emocional** " fue acuñada en 1990 por el psicólogo Peter Salovey, de Yale, y por John Mayer, de la Universidad de Yale de New Hampshire, para describir cualidades como la comprensión de los propios sentimientos, la comprensión de los sentimientos de otras personas y "el control de la emoción de forma que intensifique la vida".

Aunque la psicología conoce desde siempre la influencia decisiva de las emociones en el desarrollo y en la eficacia del intelecto, el concepto concreto de la inteligencia emocional, en contraposición al de coeficiente intelectual, fue planteado hace unos años por el psicólogo Peter Salovey. Y si bien no existen test para medirla con exactitud, varias pruebas o cuestionarios que valoran este aspecto pueden ser muy útiles para predecir el desarrollo futuro de una persona.

Hace treinta años, un psicólogo de la Universidad de Stanford realizó un experimento con niños de cuatro años. Le mostraba a cada uno una golosina y le decía que podía comerla, pero que si esperaba a que volviera le traería dos; luego lo dejaba solito con el caramelo y su decisión. Algunos chicos no aguantaban y se comían la golosina; otros, elegían esperar para obtener una mayor recompensa. Catorce años después, hizo un seguimiento de esos mismos chicos: los que habían aguantado sin tomar el caramelo - y, por lo tanto, controlaban mejor sus emociones en función de un objetivo - eran más emprendedores y sociables. Los impulsivos, en cambio, tendían a desmoralizarse ante cualquier inconveniente y eran menos brillantes. En la década del 80 (denominada la década del cerebro) se intensificaron los estudios dirigidos a investigar más profundamente el órgano

que tan poco utilizamos con relación a su enorme potencial. Estas investigaciones llegaron ¡por fin! a determinar que las emociones juegan un rol muy importante y definitorio en la capacidad del ser humano para vivir mejor. La trascendente conclusión determinó que ya no nos ajustaremos sólo a un coeficiente de inteligencia basado en informaciones intelectuales, sino también y en gran medida a un coeficiente emocional.

Un coeficiente emocional óptimo es alcanzado por aquella persona que conoce sus emociones negativas y, lo que es más importante, puede resolverlas. La persona que no conoce sus propias emociones negativas, o que conociéndolas es incapaz de manejarlas, está afectando en distintas medidas su vida de trabajo, su vida de pareja, su vida de familia y su particular visión del mundo

¿Qué es la inteligencia emocional?

- Es una forma de interactuar con el mundo, que tiene en cuenta las emociones, los sentimientos y algunas habilidades como la autoconciencia, la motivación, el control de sus impulsos, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, y otras más, indispensables para una buena y creativa adaptación e interacción social.
- Es una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar y enfrentar los sentimientos de los demás, sentirse satisfechos y ser eficaces en la vida a la vez que crear hábitos mentales que favorezcan nuestra propia productividad. Jashonny Miguelina Alcántara Ramírez (2013).

CONCEPTO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

Cada uno de nosotros siempre hemos tratado de entender a nuestros seres queridos, una de las formas más comunes es colocarte en la situación de esa persona para así poder comprender su situación, el principal propósito de esta necesidad es ayudar a los sentimientos propios o ajenos así como la habilidad para manejarlo. Este concepto fue popularizado por el autor Daniel Goleman a

través de su libro inteligencia emocional publicado en 1995. La inteligencia emocional puede desarrollarse en cinco capacidades:

- Conocer las emociones y sentimientos propios
- Manejar los sentimientos
- Reconocer los sentimientos
- Crea la motivación
- Gestionar las relaciones

La inteligencia emocional no solo demuestra de alguna u otra forma los aspectos cognitivos (memoria y la capacidad de resolver los problemas), si no que va más allá; una de las grandes personas de la historia que utilizo el termino no cognitivo basado en la inteligencia emocional fue Thorndike 1920, ya que explico la habilidad de motivar y comprender a otras personas, así como también Wechsler en 1940, describe la influencia de los factores de comportamiento (no electivos).

A través de la historia hubieron grandes personajes que dejaron su legado y demostraron la complejidad del concepto inteligencia emocional, así como también demostraron la importancia de no tomarlo a la ligera, como; Howard Gardner 1983, (introdujo inteligencia interpersonal y la intrapersonal). Otro de los orígenes de la inteligencia emocional es Joseph Ledoux 1996, (el cerebro emocional). Cabe destacar que el primer concepto de inteligencia emocional fue atribuido a Wayne Payne (inteligencia emocional).Finalmente se consolido mucho más el concepto de inteligencia emocional con Daniel Goleman.

De acuerdo a lo antes expuesto es necesario tener en cuenta que para comprender el poder de las emociones sobre la mente pensante y la causa del frecuente conflicto existente entre los sentimientos y la razón debemos considerar la forma en que ha evolucionado el cerebro (Goleman, 1995). Uno de los grandes estudiadores de la inteligencia emocional, LeDoux descubrió que la primera zona cerebral por donde llega toda la información son los ojos.

La Memoria Emocional: explica que el ser humano en su cerebro tiene dos memorias, uno de hechos ordinarios y otro de hechos emocionales; el cerebro registrar con mucha más fuerza los recuerdos emocionales, el cual no se sabe aún el ¿Por qué?. La predisposición de las personas tiende a cambiar la perspectiva de ver las cosas, en el caso de que las emociones sean tocas y rápidas producen un estímulo mucho más complejo.

El procesamiento de las emociones más que algo fisiológico demuestra que cada uno de nosotros desde un punto fisiológico siempre estamos preparados para las situaciones, sin embargo esto no garantiza que desde un estado emocional pueda ser igual.

Por otra parte nosotros almacenamos esta información a través de conexiones existentes, en momentos en donde estamos tensos nosotros tendemos a no pensar bien esto es producto de esas malas conexiones inducidas por malas situaciones o experiencias. Cabe destacar que las emociones son importantes para el ejercicio de la razón.

Para finalizar con este tema es importante entender el porqué de este estudio no solamente porque nos proporciona información nueva o que nos ayuda a entender un poco más de la hermosa maquina humana, sino que es importante estar en un estado neutro porque si se deprime el estado emocional por ende se afectara el estado cognitivo y esto llevara a un problema grave. @genesismgm (2012).

¿PUEDE AUMENTAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL?

La ciencia en general vive un momento de euforia. Nunca como ahora se ha mostrado tan notable y espectacular el desarrollo de la Bioquímica, de la Genética y de la Neurofisiología. La posibilidad de “abrir” cerebros humanos, conectándoles sensores que “traducen” sus operaciones para una computadora, y tecnologías como el IRM (dispositivo de imágenes de resonancia magnética), que “activan” áreas neuronales cuando el cerebro capta señales exteriores, apuntan nuevos ámbitos para un extraordinario avance en el estudio de la inteligencia

humana y, por tanto, para la respuesta a la pregunta de este capítulo. Pero existe un hecho indiscutible: la revelación sobre la estructura integral de la mente y el estudio del funcionamiento de la inteligencia humana apenas han comenzado.

Por tanto, sea cual sea la respuesta que se dé a esta pregunta, es muy limitada y estará sujeta a cambios notables en los próximos años. Incluso así, es posible afirmar con seguridad que la inteligencia de un individuo es producto de una carga genética que va mucho más de la de sus abuelos, pero que algunos detalles de la estructura de la inteligencia pueden ser modificados con estímulos significativos, aplicados en momentos cruciales del desarrollo humano.

Al mismo tiempo que la afirmación responde de modo positivo a la pregunta sobre la posibilidad del aumento de la inteligencia, destaca que ese momento es más intenso para la ejecución de algunas operaciones que para otras. En realidad, no existe una “inteligencia general”, que crezca o se estanque, sino un elenco múltiple de aspectos de la inteligencia, algunos mucho más sensibles que otros a la modificación mediante estímulos adecuados. En resumen, es posible afirmar con evidencias científicas claras que la inteligencia humana puede aumentarse especialmente en los primeros años de vida, incluso admitiendo que las reglas de ese aumento estén estipuladas por restricciones genéticas.

La mayoría de los especialistas en estudios cerebrales reconocen que el valor de las reglas de la herencia sobe el grado de inteligencia que u individuo puede alcanzar con estímulos y esfuerzos adecuados se sitúa entre el 30% y el 50%.

Una investigación con ratones, desarrollada por Mark Rosenzweig durante los años sesenta en la Universidad de California, en Berkeley, revela la importancia de los estímulos de un ambiente en el aumento de la inteligencia. Se formó un grupo de ratones con abundancia de alimentos pero en un ambiente empobrecido, y otro grupo igual, con menos alimentos, aunque suficientes, pero en jaulas mejoradas con laberintos, escaleras, ruedas y otros “juegos”. Después de ocho días, todos los ratones fueron sacrificados y sus cerebros científicamente

analizados. El resultado fue increíblemente esclarecedor: los córtex cerebrales de los ratones de los ambientes pobres en estímulos pesaban el cuatro por ciento menos que los de ratones criados en los ambientes estimulantes. Los primeros eran muy gordos, pero mucho menos activos y mucho más somnolientos que los segundos. En tan pocos días, resultó evidente que los ratones criados en ambientes estimulantes eran mucho mejores para “resolver los problemas” propuestos por los juegos de su jaula. El mayor aumento del peso del córtex cerebral se produjo sobre todo en las zonas del cerebro vinculadas a la percepción visual, precisamente la más estimulada por los juegos colocados en el entorno. Antunes, C. (2006).

COEFICIENTE INTELECTUAL E INTELIGENCIA EMOCIONAL

Todos estamos acostumbrados con la medición de la inteligencia que se basa en el coeficiente intelectual (IQ): Raciocinio lógico, habilidades matemáticas, habilidades especiales, capacidad analítica, etc. pero actualmente se ha descubierto que el éxito depende también en gran medida de otro tipo d inteligencia: La emocional.

El coeficiente intelectual (IQ) y la inteligencia emocional (IE) son habilidades distintas, sin embargo, no son opuestas sino más bien complementarias. La persona con un alto IQ es más analítica y lógica, acumula datos, requiere de tiempo y calma para tomar decisiones, sopesa la información, examina, es numérica, tiende a ser frío en sus apreciaciones y utiliza mucho más el hemisferio izquierdo del cerebro. En cambio la persona con una alta IE se relaciona con facilidad, gusta de ideas nuevas, decide a partir de intentos y errores, es rápida, espontánea, tiende a ser impaciente e imprecisa, cree en sus sensaciones, es cálida y gregaria y utiliza más el hemisferio derecho del cerebro.

EMOCIÓN

La palabra EMOCIÓN, viene del latín "MOTERE" (moverse). Es lo que hace que nos acerquemos o nos alejemos a una determinada persona o circunstancia.

Por lo tanto, la emoción es una tendencia a actuar y se activa con frecuencia por alguna de nuestras impresiones grabadas en el cerebro, o por medio de los pensamientos cognoscitivos, lo que provoca un determinado estado fisiológico, en el cuerpo humano.

La emoción, es un sentimiento y sus pensamientos característicos que conllevan condiciones biológicas y psicológicas, así como una serie de inclinaciones a la actuación.

Todas las emociones son esencialmente IMPULSOS A LA ACCIÓN, cada una de ellas inclina al ser humano hacia un determinado tipo de conducta. En los animales y en los niños hay una total continuidad entre sentimiento y acción; en los adultos se da una separación, la acción no necesariamente sigue al sentimiento.

Los mecanismos de las emociones, incluso las biológicas, pueden ser conducidos hacia el bien o hacia el mal. El temperamento es modificable por la experiencia. Ser consciente de las propias emociones es el primer paso para no dejarse arrastrar por ellas.

TIPOS DE EMOCIONES

Emociones Primarias

- Ira: Enojo, mal genio, furia, resentimiento, hostilidad, animadversión, indignación, irritabilidad, violencia y odio. La sangre fluye a las manos, y así resulta más fácil tomar un arma o golpear al enemigo; el ritmo cardiaco se eleva, lo mismo que el nivel de adrenalina, lo que garantiza que se podrá cumplir cualquier acción vigorosa.

- Miedo: ansiedad, desconfianza, fobia, miedo, nerviosismo, inquietud, terror, preocupación, aprehensión, remordimiento, sospecha, pavor y pánico. La sangre va a los músculos esqueléticos, en especial a los de las piernas, para facilitar la huida. El organismo se pone en un estado de alerta general y la atención se fija en la amenaza cercana.

- Felicidad: alegría, disfrute, alivio, deleite, dicha, diversión, estremecimiento, éxtasis, gratificación, orgullo, satisfacción y manía. Aumenta la actividad de los centros cerebrales que inhiben los sentimientos negativos y pensamientos inquietantes. El organismo está mejor preparado para encarar cualquier tarea, con buena disposición y estado de descanso general.

- Amor: Aceptación, adoración, afinidad, amabilidad, dar con desinterés, caridad, confianza, devoción, dedicación, gentileza y hasta obsesión. Se trata del opuesto fisiológico al estado de "lucha o huye" que comparten la ira y el miedo. Las reacciones parasimpáticas generan un estado de calma y satisfacción que facilita la cooperación.

- Sorpresa: Asombro, estupefacción, maravilla, shock. El levantar las cejas permite un mayor alcance visual y mayor iluminación en la retina, lo que ofrece más información ante un suceso inesperado.

- Disgusto: Fastidio, molestia, insatisfacción, impaciencia. La expresión facial de disgusto es igual en todo el mundo (el labio superior torcido y la nariz fruncida) y se trataría de un intento primordial por bloquear las fosas nasales para evitar un olor nocivo o escupir un alimento perjudicial.

- Tristeza: Aflicción, autocompasión, melancolía, desaliento, desesperanza, pena, duelo, soledad, depresión y nostalgia.
  El descenso de energía tiene como objetivo contribuir a adaptarse a una pérdida significativa (resignación)

- Vergüenza: arrepentimiento, humillación, mortificación, remordimiento, culpa.

- Repulsión: Rechazo, aversión, asco, desdén, desprecio, menosprecio. Casi nunca se presentan aisladas, más bien, son una combinación de todas las familias de emociones mencionadas.

HABILIDADES DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Componentes de la inteligencia emocional

1. Conocer las propias emociones. La conciencia de uno mismo (el reconocer un sentimiento mientas ocurre) es la clave de la inteligencia emocional. Saber en cada momento cuál es la emoción que estamos sintiendo, sin confundirla con otra o disfrazarla.
2. Manejar las emociones. No permitir que nos controlen y saber canalizarlas correctamente. Se basa en la capacidad anterior. Las personas que saben serenarse y librarse de la ansiedad, irritación o melancolías excesivas se recuperan con mayor rapidez de los reveses de la vida.
3. Auto motivación y autorregulación: Las personas que saben controlar la impulsividad y esperar para obtener su recompensa, cumplen con sus objetivos y están conformes con sus logros.
4. Empatía: la capacidad para reconocer las emociones de los demás, saber qué quieren y qué necesitan es la habilidad fundamental para establecer relaciones sociales y vínculos personales.
5. Manejar las relaciones. Esto significa saber actuar de acuerdo con las emociones de los demás: determinan la capacidad de liderazgo y popularidad.

APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Por todo lo anterior, es evidente que en nuestra vida diaria, la Inteligencia Emocional debe llevarnos a un manejo y expresión de nuestras emociones de una manera tal que nos permita ser más efectivos en nuestras relaciones interpersonales.

Ante el trabajo y la vida cotidiana es normal que desempeñemos tres papeles característicos: el Héroe, el Villano y la Víctima. Cada uno de nosotros en las diferentes circunstancias de nuestra vida, elegimos actuar de una forma o de otra y son precisamente las emociones que decidimos utilizar las que marcan la pauta.

Concretamente, una de las aplicaciones más evidentes en nuestra vida diaria de la Inteligencia Emocional, se presenta cada vez que tenemos un conflicto.

¿Qué son las inteligencias múltiples?

La Teoría de las Inteligencias Múltiples es la teoría de Howard Gardner (académico de la Universidad de Harvard) que nos habla de una manera de entender la(s) inteligencia(s).

Gardner propone una redefinición de la inteligencia convirtiéndola en un potencial psico-biológico, en donde es decisiva la influencia del ambiente en el que se desarrolla el individuo, sus estilos cognitivos, la disposición para resolver problemas y crear productos.

Fundamentalmente, propone 8 maneras distintas de ser inteligentes, dejando de lado el que la inteligencia es sólo un buen desarrollo de lo lingüístico y lo lógico-matemático.

Gardner define en 1983 de la siguiente manera a una inteligencia (aplicable a cada una de las 7 que distinguía en ese momento):

“Es la habilidad para resolver problemas de la vida real, encontrar y crear nuevos problemas y ofrecer un producto o servicio que sea valorado por lo menos por una cultura”.

16 años después, Gardner replantea su definición de inteligencia y la deja de la siguiente manera:

“Es un potencial psico-biológico para procesar información, que puede ser activado en un entorno cultural, para resolver problemas o crear productos que son valorados en una cultura” (Inteligencia Reformulada, 1999)

De esta manera Gardner nos dice que:

1. que las inteligencias no son cosas que pueden ser vistas o cuantificadas
2. Que son potenciales que serán o no serán activados, dependiendo de los valores de una determinada cultura, las oportunidades disponibles en dicha cultura y las decisiones personales realizadas por individuos, y/o sus familias o docentes.

Estas 8 inteligencias son:

Inteligencia lingüística: es la capacidad de pensar en palabras y de utilizar el lenguaje para expresar y apreciar significados complejos. Los escritores, los poetas, los periodistas, los oradores y locutores presentan niveles altos de esta inteligencia

Inteligencia lógico-matemática: es la capacidad para calcular, medir, evaluar hipótesis y proposiciones, efectuar operaciones matemáticas complejas. Los científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros presentan estas capacidades.

Inteligencia naturalista: consiste en observar los modelos de la naturaleza, identificar y clasificar objetos, establecer patrones y comprender los sistemas

naturales. Tienen estas capacidades: los botánicos, los agricultores, los ecologistas los cazadores, los paisajistas.

Inteligencia espacial: proporciona la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite a las personas percibir imágenes internas y externas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o ubicar objetos, producir y decodificar información gráfica. Pilotos, marinos, artistas plásticos y arquitectos, entre otros, tienen un alto desarrollo de esta capacidad.

Inteligencia musical: es la inteligencia que poseen los compositores, críticos musicales, oyentes sensibles, músicos en general, directores de orquestas. Es la capacidad de ser sensible a las melodías, ritmo, armonía y tono. También está orientada a los distintos estados de ánimo que produce la música.

Inteligencia cinético-corporal: permite al individuo manipular objetos y expresarse a través de las habilidades físicas. Los atletas, bailarines, cirujanos, mimos y artesanos poseen esta inteligencia desarrollada.

Inteligencia interpersonal: es la capacidad de comprender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Es también, ser sensible a los estados de ánimo, modos y humores del otro. Esta capacidad la poseen los docentes, actores, políticos, trabajadores sociales, entre otros.

Inteligencia intrapersonal: es la capacidad de percibirse a uno mismo y de utilizar dicho conocimiento para planificar y dirigir la propia vida. Esta capacidad está presente en buena medida en os teólogos, psicólogos y filósofos. Roberto Pardo.

¿Qué es la inteligencia emocional?

La inteligencia emocional es la habilidad para interactuar eficazmente con los otros. Tal habilidad es el producto del conocimiento, control o regulación de las emociones y sentimientos propios. Las personas con inteligencia emocional

altamente desarrollada alcanzan el éxito en todos los ámbitos de la vida, noviazgo, familia, trabajo-sociedad.

La inteligencia emocional se sustenta en:

- La amplitud de la emotividad personal: cuanta más variedad de emociones experimente el sujeto, más riqueza de pensamientos evocará sobre ellas.
- La fluidez emocional generada de la atención selectiva a los estímulos.
- La elección de planes.
- La regulación de los estados de ánimo que marcan la dimensión positiva o negativa del tono emocional y de las ideas que tengamos sobre los mismos.
- La confianza de poseer capacidad para dirigir los afectos de manera persistente y eficiente.
- La integración entre el afecto y la cognición a nivel neurológico que sustenta su relación funcional y su mutua interacción en las manifestaciones de la conducta inteligente.

Las emociones no sólo deben experimentarse, sino que deben ser reconocidas para actuar con ellas eficazmente. Un niño/a al que se le prohíbe la expresión emocional y se le engaña con expresiones que no corresponden a las emociones percibirá inadecuadamente a las personas, y él mismo corre el riesgo de ser un “mudo emocional”.

Coleman fundamenta su teoría principalmente en datos empíricos de la realidad social, en el estudio de los efectos de la agresividad, impulsividad, ansiedad y autocontrol de la conducta humana. Su reflexión básica señala que las emociones originan, orientan y dirigen la conducta inteligente y analiza otros enfoques de la inteligencia que destacan también la dimensión emocional en el funcionamiento intelectual. Coleman explica que las características que apoyan el constructor de inteligencia emocional tienen que ver más con la capacidad para motivarse a sí mismo, con las expectativas que de poseen, con la persistencia en superar las frustraciones, con la autoregulación de los impulsos y del saber esperar, que con los índices académicos o profesionales que obtenga la persona.

El mencionado investigador atribuye los comportamientos de violencia y vandalismo de la sociedad americana básicamente a una carencia o desequilibrio en la inteligencia emocional de los jóvenes, consecuencia de una orientación y un funcionamiento deficientes de esta capacidad en los padres y educadores.

A nivel mundial, observa un descuido generalizado de responsabilidad en el control de las emociones y de las relaciones humanas. Todos estos factores impiden alcanzar un equilibrio emocional necesario para la convivencia humana.

De los resultados de sus investigaciones concluye que la inteligencia académica no nos prepara para los problemas de la vida. Es por ello que la escuela debe ejercer una función más directa en la formación de las actitudes, de los sentimientos y del autoconcepto de los niños y niñas. La formación de los sentimientos de be tener un espacio en el currículo, así como lo tienen la matemática y el lenguaje. Inteligencia emocional (2002).

LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA INFANCIA: EDUCACION, FAMILIA Y ESCUELA

1. LAS EMOCIONES EN LA INFANCIA (cómo se desarrollan)

Grandes filósofos, entre ellos Platón, ya hablaban de la Educación como medio cuyo fin era proporcionar al cuerpo y al alma toda la perfección y belleza de que una y otra son susceptibles. Así, desde este punto de vista, podríamos definir la Educación como la suma total de procesos por medio de los cuales un grupo social transmite sus capacidades y poderes reorganizando y reconstruyendo las emociones para adaptar al individuo a las tareas que desempeñará en el proceso psicológico a lo largo de su vida (desde la infancia hasta la senectud).

La **Inteligencia Emocional**, como toda conducta, es transmitida de padres a niños, sobre todo a partir de los modelos que el niño se crea. Tras diversos estudios se ha comprobado que los niños son capaces de captar los estados de ánimo de los adultos (en uno de estos se descubrió que los bebés

son capaces de experimentar una clase de angustia empática, incluso antes de ser totalmente conscientes de su existencia. Goleman, 1996).
El conocimiento afectivo está muy relacionado con la madurez general, autonomía y la competencia social del niño.

2. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL CONTEXTO FAMILIAR

La personalidad se desarrolla a raíz del proceso de socialización, en la que el niño asimila las actitudes, valores y costumbres de la sociedad. Y serán los padres los encargados principalmente de contribuir en esta labor, a través de su amor y cuidados, de la figura de identificación que son para los niños (son agentes activos de socialización). Es decir, la vida familiar será la primera escuela de aprendizaje emocional.

Por otro lado, también van a influir en el mayor número de experiencias del niño, repercutiendo éstas en el desarrollo de su personalidad. De esta forma, al controlar la mayor parte de las experiencias de los niños, los padres contribuyen al desarrollo de la cognición social.

Partiendo del hecho de que vosotros, los padres, sois el principal modelo de imitación de vuestros hijos, lo ideal sería que vosotros, como padres, empecéis a entrenar y ejercitar vuestra Inteligencia Emocional para que vuestros hijos puedan adquirir esos hábitos.

La regla imperante en este sentido, tal y como dijeran M. J. Elías, S. B. Tobías y B. S. Friedlander (2000), es la siguiente: **“Trate a sus hijos como le gustaría que les tratasen los demás”**. Si analizamos esta regla podemos obtener 5 principios:

- Sea consciente de sus propios sentimientos y de los de los demás.
- Muestre empatía y comprenda los puntos de vista de los demás
- Haga frente de forma positiva a los impulsos emocionales y de conducta y regúlelos.
- Plantéese objetivos positivos y trace planes para alcanzarlos

- Utilice las dotes sociales positivas a la hora de manejar sus relaciones

Observando estos principios, nos damos cuenta que nos encontramos delante de lo que son los cinco componentes básicos de la Inteligencia Emocional.

- Autoconocimiento emocional.
- Reconocimiento de emociones ajenas
- Autocontrol emocional.
- Automotivación
- Relaciones interpersonales.

Para poder resolver cualquier situación problemática de ámbito familiar, sería aconsejable contestar una serie de preguntas antes de actuar:

1 ¿Qué siente usted en esa determinada situación? ¿Qué sienten sus hijos?

2- ¿Cómo interpreta usted lo que está pasando? ¿Cómo cree que lo interpretan sus hijos? ¿Cómo se sentiría usted si estuviera en su lugar?

3- ¿Cuál es la mejor manera de hacer frente a esto? ¿Cómo lo ha hecho en otras ocasiones? ¿Ha funcionado realmente?

4- ¿Cómo vamos a llevar esto a cabo? ¿Qué es preciso que hagamos? ¿Cómo debemos abordar a los demás? ¿Estamos preparados para hacer esto?

5- ¿Contamos con las aptitudes necesarias? ¿Qué otras formas pueden existir de resolver el problema?

6- Si nuestro plan se topa con imprevistos, ¿qué haremos? ¿Qué obstáculos podemos prever?

7- ¿Cuándo podemos reunirnos para hablar del asunto, compartir ideas y sentimientos y ponernos en marcha para obtener el éxito como familia?

Por otra parte, un estudio demostró los tres estilos de comportamiento más inadecuados por parte de sus padres son:

- Ignorar completamente los sentimientos de su hijo, pensando que los problemas de sus hijos son triviales y absurdos
- El estilo laissez-faire. En este caso, los padres sí se dan cuenta de los sentimientos de sus hijos, pero no le dan soluciones emocionales alternativas, y piensan que cualquier forma de manejar esas emociones "inadecuadas", es correcta (por ejemplo, pegándoles)
- Menospreciar o no respetar los sentimientos del niño (por ejemplo, prohibiéndole al niño que se enoje, ser severos si se irritan...)

3. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ESCUELA (consejos)

Si nos detenemos en el tipo de educación implantada hace unos años, podremos observar cómo los profesores preferían a los niños conformistas, que conseguían buenas notas y exigían poco (de esta forma se estaba valorando más a los aprendices receptivos y los discípulos más que a los aprendices activos).

De este modo, no era raro encontrarse con la profecía autocumplida en casos en los que el profesor espera que el alumno saque buenas notas y éste las consigue, quizá no tanto por el mérito del alumno en sí sino como por el trato que el profesor le da.

También se encontraban casos de desesperanza aprendida, producida por el modo en que los profesores respondían a los fracasos de sus alumnos.

Pero hemos evolucionado, y para seguir haciéndolo tendremos que asumir que la escuela es uno de los medios más importantes a través del cual el niño "aprenderá" y se verá influenciado (influenciando en todos los factores que conforman su personalidad).

Por tanto, en la escuela se debe plantear enseñar a los alumnos a ser emocionalmente más inteligentes, dotándoles de estrategias y habilidades emocionales básicas que les protejan de los factores de riesgo o, al menos, que palien sus efectos negativos.

Goleman, 1995, ha llamado a esta educación de las emociones **alfabetización emocional** (también, escolarización emocional), y según él, lo que se pretende con ésta es enseñar a los alumnos a modular su emocionalidad desarrollando su Inteligencia Emocional.

Los objetivos que se persiguen con la implantación de la Inteligencia Emocional en la escuela, serían los siguientes:

1. Detectar casos de pobre desempeño en el área emocional.
2. Conocer cuáles son las emociones y reconocerlas en los demás
3. Clasificarlas: sentimientos, estados de ánimo...
4. Modular y gestionar la emocionalidad.
5. Desarrollar la tolerancia a las frustraciones diarias.
6. prevenir el consumo de drogas y otras conductas de riesgo.
7. Desarrollar la resiliencia
8. Adoptar una actitud positiva ante la vida.
9. Prevenir conflictos interpersonales
10. Mejorar la calidad de vida escolar.

Para conseguir esto se hace necesaria la figura de un nuevo tutor (con un perfil distinto al que estamos acostumbrados a ver normalmente) que aborde el proceso de manera eficaz para sí y para sus alumnos. Para ello es necesario que él mismo se convierta en modelo de equilibrio de afrontamiento emocional, de habilidades empáticas y de resolución serena, reflexiva y justa de los

conflictos interpersonales, como fuente de aprendizaje vicario para sus alumnos.

Este nuevo tutor debe saber transmitir modelos de afrontamiento emocional adecuados a las diferentes interacciones que los alumnos tienen entre sí (siendo fruto de modelos de imitación, por aprendizaje vicario, para los niños).

Por tanto, no buscamos sólo a un profesor que tenga unos conocimientos óptimos de la materia a impartir, sino que además sea capaz de transmitir una serie de valores a sus alumnos, desarrollando una nueva competencia profesional. Estas son algunas de las funciones que tendrá que desarrollar el nuevo tutor:

- Percepción de necesidades, motivaciones, intereses y objetivos de los alumnos.
- La ayuda a los alumnos a establecerse objetivos personales.
- La facilitación de los procesos de toma de decisiones y responsabilidad personal.
- La orientación personal al alumno.
- El establecimiento de un clima emocional positivo, ofreciendo apoyo personal y social para aumentar la autoconfianza de los alumnos.

La escolarización de las emociones se llevara a cabo analizando las situaciones conflictivas y problemas cotidianos que acontecen en el contexto escolar que generan tensión (como marco de referencia para el profesor, y en base a las cuales poder trabajar las distintas competencias de la inteligencia emocional.

Por último, vamos a puntualizar que para que se produzca un elevado rendimiento escolar, el niño debe contar con 7 factores importantes:

- Confianza en sí mismo y en sus capacidades

- Curiosidad por descubrir
- Intencionalidad, ligado a la sensación de sentirse capaz y eficaz.
- Autocontrol
- Relación con el grupo de iguales
- Capacidad de comunicar
- Cooperar con los demás

Y para que el niño se valga de estas capacidades una vez se escolarice, no hay que poner en duda que dependerá mucho del cuidado que haya recibido por sus padres.

De este modo, debemos resaltar que para una educación emocionalmente inteligente, lo primero será que los padres de los futuros alumnos proporcionen ese ejemplo de Inteligencia Emocional a sus niños, para que una vez que éstos comiencen su educación reglada, ya estén provistos de un amplio repertorio de esas capacidades emocionalmente inteligentes*. Lic. Verónica Gea Rodríguez. Psicóloga Col. GR-04669 Granada.*

HIPÓTESIS

La escasa aplicación de actividades lúdicas en el medio natural por parte de los docentes no permite el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de noveno grado de educación general básica de la escuela “Cuarto Centenario” matutina, de la ciudad de Loja, en el período lectivo 2013-2014.

f. METODOLOGÍA

El presente proyecto de investigación es de tipo descriptivo-explicativo, basado en el logro de objetivos específicos y enmarcado dentro del paradigma cualitativo.

MÉTODOS

Científico: Me ayudará a orientar el desarrollo del proyecto investigativo partiendo de las observación empírica del fenómeno educativo, para poder delimitar y determinar la problemática, los objetivos, el marco teórico, la hipótesis que me permitan contrastar el aspecto teórico-metodológico con la realidad de forma dialéctica, objetiva y transformadora.

Inductivo: A partir de la observación de los hechos particulares del problema educativo a investigarse podré obtener proposiciones generales, una vez realizado el estudio y análisis de las características del fenómeno educativo a investigarse.

Deductivo: Partiendo de los datos generales aceptados cono válido, deduciré, por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones que contribuirán a la mejor comprensión del problema educativo.

Analítico: Servirá para descomponer el fenómeno educativo motivo de la investigación en sus partes o elementos que lo constituyen, para lograr una mejor comprensión y re conceptualización del mismo.

Sintético: Permitirá generar un nuevo conocimiento, nuevos juicios, criterios, tesis y argumentos sobre el problema investigado, desconocidos en los conceptos anteriores.

TÉCNICAS:

Encuesta.- Me permitirá recopilar la información sobre el problema de estudio y estará diseñada en base a los objetivos específicos y a la hipótesis planteada. Será aplicada a docentes, padres de familia y exalumnos.

Instrumentos.-

Cuestionarios

POBLACION Y MUESTRA

Talento humano	**Cantidad**
Profesores	2
Estudiantes	27
TOTAL	**29**

g. CRONOGRAMA

2015																															
N°	TIEMPO / ACTIVIDADES	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Presentación del proyecto de tesis																												
2	Revisión y aprobación del proyecto																												
3	Revisión de literatura y trabajo de campo																												
4	Elaboración del primer borrador de tesis																												
5	Revisión y corrección de la tesis																												
6	Aprobación de la tesis																												
7	Calificación de la tesis																												
8	Defensa de la tesis																												
9	Sustentación pública de la tesis																												

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RUBROS	COSTO
Materiales de escritorio	100.00
Adquisición de bibliografía	350.00
Reproducción del proyecto	100.00
Reproducción de la Tesis	300.00
Copias xerox	30.00
Flash memory	20.00
Movilización	100.00
Imprevistos	200.00
Total	$.1.200.00

FINANCIAMIENTO

El financiamiento de la investigación hasta su culminación corre por cuenta de la autora.

RECURSOS

Institucionales:

Universidad Nacional de Loja

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación: Carrera de Educación Básica

Escuela “IV Centenario”

Humanos:

Autoridades y docentes del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

Autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la escuela “IV Centenario”

Investigadora.

Asesor del proyecto.

Materiales:

Computadora

Flash mémory

Internet

Materiales de escritorio

Cámara fotográfica

i. BIBLIOGRAFÍA

- Definición de lúdica. Recuperado de: ABC: http://www.definicionabc.com/social/ludico.php#ixzz2fjqFOHCN

- ITURRALDE, Ernesto (2012). Etimología y concepto de lúdica. Recuperado de: http://www.teamw0rk.com/ludica.htm

- MARTÍNEZ GONZÁLEZ, Lourdes del Carmen (s.f.). Lúdica como estrategia didáctica. Recuperado de http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html

- PONTEVEDRA (2009). Importancia de la actividad lúdica. Recuperado de:http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html

- CHACÓN, Paula (2007). El juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje, ¿cómo utilizarlo en el aula? Recuperado de: http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf

- ANIMACIÓN, SERVICIOS EDUCATIVOS Y TIEMPO LIBRE. (2013.) El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje. Recuperado de: http://clubensayos.com/Temas-Variados/EL-JUEGO-UN-CONTEXTO-DE/631788.html

- LESTBONUS (2012). Importancia del contacto con la naturaleza, Recuperado de: http://mimosytta.files.wordpress.com/2012/06/la-importancia-del-contacto-con-la-naturaleza-en-la-infancia.pdf

- Elias, M.J., Tobias, S.E., y Friedlander, B.S. (2000). Educar con Inteligencia Emocional. Barcelona: Plaza & Janes.

- Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. Barcelona: Kairós.

- Hoffman, L., Paris, S. Y Hall, E. (1995). Psicología del desarrollo hoy. Madrid: Mac Graw-Hill

- ALCÁNTARA RAMÍREZ, Jashonny Miguelina (2013). Inteligencia emocional Recuperado de: http://www.eoi.es/blogs/mintecon/2013/05/27/inteligencia-emocional/
- @génesismgm (2012). Concepto de inteligencia emocional. Recuperado de www.internet.com.
- ANTUNES, Celso. (2006). Inteligencias múltiples, Alfaomega. Lima-Perú. 135 p.
- ALCÁNTARA RAMÍREZ, Jashonny Miguelina (2013). Coeficiente intelectual e inteligencia emocional. Recuperado de: http://www.eoi.es/blogs/mintecon/2013/05/27/inteligencia-emocional/
- PARDO, Roberto. (2006) ¿Qué son las inteligencias múltiples? Recuperado de: http://aprendizajehumano.blogspot.com/2006/04/qu-son-las-inteligencias-mltiples.html
- RODRÍGUEZ GEA, Verónica. (s.f.). La inteligencia emocional en la infancia: estado, familia y escuela. Granada. Recuperado de: http://www.psicologia-online.com/monografias/1/infancia_ie.shtml
- CARAZO, Julieta. (s.f.). ¿Cómo desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas? Recuperado de: http://blog.desarrollandomentes.com/category/mentes-que-informan/julieta-carazo/
- Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. Unión Europea (2012). Inteligencia emocional, Quito-Ecuador, 125 p.
- Vallés, A. y Vallés, C. (2003). Psicopedagogía de la Inteligencia Emocional. Valencia: Promolibro.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los estudiantes del noveno grado de Educación General Básica de la escuela "Cuarto Centenario"

1. **¿Qué actividad educativa te ayuda a mejorar tu rendimiento escolar?**
   a. **Juegos recreativos.** ( )
   b. **Estudio de las materias** ( )
   c. **Explicación del docente** ( )

2. **¿Cuándo estas con tus compañeros, te sientes bien o tienes problemas para relacionarte con ellos?**

   a. **Siempre**
   b. **A veces**
   c. **Nunca**

¿Por qué?_____

3. **¿Crees que las actividades recreativas te ayudan a relacionarte mejor con tus compañeros y compañeras?**

   a. **Si** ( )
   b. **No** ( )

¿Por qué?_____

4. **¿con cuál de estas características personales te identificas?**
   a. **Amigable** ( )
   b. **Agresivo** ( )
   c. **Poco comunicativo** ( )
   d. **Nervioso** ( )

5. **¿En cuál de estos ambientes tu maestro desarrolla la clase?**

   a. **Rutinario o aburrido ( )**
   b. **Dinámico y alegre ( )**
   c. **Pasivo ( )**

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DOCENTES:

Reciba un caluroso saludo, y a la vez le solicito a usted me colabore a responder las siguientes preguntas, mismas que ayudaran para el desarrollo de la presente investigación.

6. ¿Conoce usted los fundamentos teóricos- metodológicos para aplicar las actividades lúdicas en su trabajo docente?

   a. Bastante ( )
   b. Poco ( )
   c. Nada ( )

7. ¿La aplicación de las actividades lúdicas le ha permitido desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes?

   a. Si ( )
   b. No ( )
   c. Por qué. ( )

8. ¿Ha tenido capacitación psicopedagógica a cerca de las actividades lúdicas y la inteligencia emocional en los últimos 2 años?

   c. Si ( )
   d. No . ( )

9. ¿Las actividades lúdicas que aplica en su actividad docente le han permitido desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes?

   e. Siempre ( )
   f. A veces ( )
   g. Nunca ( )

10. ¿Con qué frecuencia realiza paseos y/o visita a lugares naturales o relacionados con el medio ambiente?

    a. Siempre ( )
    b. A veces ( )
    c. Nunca ( )

11. ¿Considera usted que los estudiantes del noveno grado tienen un desarrollo emocional adecuado a las necesidades educativas y sociales?

a. Si ( )
b. No ( )
c. Por qué ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS	ix
a. Título	1
b. Resumen	2
Summary	3
c. Introducción	4
d. Revisión de Literatura	8
Las Actividades Lúdicas	8
Etimología y concepto de lúdico	9
Lúdica como estrategia didáctica	12
Juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje	13
Importancia del contacto con la naturaleza	13
Inteligencia Emocional	14
Puede aumentar la inteligencia	14
Inteligencias múltiples	15
Inteligencia emocional	16
Coeficiente intelectual e inteligencia emocional	17
Papel de los docentes en el desarrollo de la inteligencia emocional	18
Cómo desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas	19

e. Materiales y Métodos	20
f. Resultados	22
g. Discusión	39
h. Conclusiones	41
i. Recomendaciones	42
Propuesta Alternativa	43
j. Bibliografía	53
k. Anexos PROYECTO APROBADO	55
a. Tema	56
b. Problemática	57
c. Justificación	62
d. Objetivos	64
e. Marco Teórico	65
Las Actividades Lúdicas	66
Etimología y concepto de lúdico	68
Lúdica como estrategia didáctica	68
Importancia de la actividad lúdica	76
El juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje	81
f. Metodología	135
g. Cronograma	137
h. Presupuesto y Financiamiento	138
i. Bibliografía	140
Anexos	142
Índice	146