

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
SEAD - 094 CENTRO



EL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD
PREESCOLAR

ELMIRA RIVERA MONTUY
INVESTIGACION DOCUMENTAL
PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE :
LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR

México ,D.F.

1983

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MEXICO, D. F., a 25 de noviembre de 19 82.

C. Profr. (a) ELMIRA RIVERA MONTUY
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa INVESTIGACION DOCUMENTAL
titulado "EL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a --
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



UNIVERSIDAD
FEDERAL
DE
CIENCIAS
EXACTAS
Y
INGENIERÍA


PROFR. M. EMILIA PÉREZ SOLÍS

A Ti, que con tu cariño y comprensión hiciste posible que -
escalará un peldaño más en mi-
vida profesional y afectivo-e-
mocional.

A todos los maestros y asesores que me ayudaron a lograr ~
culminar mis estudios de Licen-
ciatura en Educación Preesco--
tar.

P R O L O G O

Debido al desconocimiento de la labor educativa realizada en los Jardines de Niños, los padres de familia y algunos educadores han considerado que en estas instituciones sólo se entre- tiene a los infantes, por lo que a las Educadoras se les ha dem- minado con el termino de "niñeras"; vi la oportunidad de demos- trar a través de una investigación científica, que la labor edu- cativa realizada en los Jardines de Niños toma como base para -- llevar a cabo su labor educativa el juego y sus implicaciones -- educativas.

Ya que la educación se ha de basar en los intereses, las- necesidades, el pensamiento y las características infantiles, la Educación Preescolar se preocupa enormemente para que ésta se -- pueda realizar en la mejor forma posible, y, siendo el juego in- nato en el pequeño, la Educación Preescolar se basa en esta acti- vidad lúdica para lograr su principal objetivo, que es el inicio de la integración de la personalidad del niño y el conocimiento- de su medio ambiente.

Para lograr este objetivo la educadora debe definir de an- temano el juego, preparar material y planear la forma en que se- desarrollará dicho juego, pero sin imponérselo al infante y dán- dolo oportunidad para que él sea quien desarrolle el juego y par- ticipa en él; para lograrlo, la educadora debe de ser guía, con- ductora y auxiliar del pequeño, para que le ayude a conocer y --

descubrir el mundo que le rodea, a favorecer el desenvolvimiento de sus capacidades y su iniciativa, a ser independiente y creativo, a incrementar su capacidad de observación, sus hábitos, habilidades, destrezas, aptitudes, a conocer sus actitudes, costumbres, etc.

Mediante el juego, y al jugar la educadora con los niños, no toma el juego como un simple pasatimepo, sino como el medio de una labor educativa y pedagógica que la llevará a iniciar un desarrollo integral de la personalidad infantil.

Así, al jugar el niño aprende, y mediante el juego logrará ser él el agente de su propia educación.

Por todo lo anteriormente expuesto, es que elegí el tema del juego para culminar los estudios de Licenciado en Educación Preescolar, y para demostrar a padres y maestros que consideran la Educación Preescolar mediocre y sin importancia, que están en un error.

Con el más ferviente deseo de que educadores y padres de familia se interesen por el juego infantil y la Educación Preescolar, dándoles la importancia y el valor educativo que tienen, presento ante ustedes ésta investigación sobre "El Juego en la Edad Preescolar y su Desarrollo en el Jardín de Niños".

i EL Niño Aprende Jugando:

I N D I C E

Página

PROLOGO	
INDICE	
INTRODUCCION	
I.- EL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR.	1
A) Definición de juego según diferentes autores	1
B) Características de los juegos.	2
C) El juego en la edad preescolar	5
II.- PENSAMIENTO, INTERESES Y CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO .	
EN EDAD PREESCOLAR.	15
A) El pensamiento	16
B) Los intereses.	20
C) Las características.	23
III.- VALOR DEL JUEGO	28
A) Valor físico	28
B) Valor terapéutico.	30
C) Valor social	31
D) Valor moral.	33
E) Valor educativo	33
IV.- EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS.	36
A) Clasificación de juegos.	37

SUGERENCIAS	64
CONCLUSIONES	68
BIBLIOGRAFIA	71

I N T R O D U C C I O N

El juego ha sido, es y será una manifestación en el ser humano, que tuvo su eclosión cuando el hombre apareció sobre la tierra.

Por ser el juego tan común en la infancia, la mayoría de los padres de familia e incluso algunos educadores, lo consideran como un medio de entretenimiento, sin tomar en cuenta que es un interés primordial en la vida infantil que nos ayuda a educar al niño.

El juego es una de las primeras manifestaciones de la inteligencia del ser humano, es el paso del estado instintivo a otro consciente del intelecto.

El juego es una necesidad vital que ayuda a mantener el equilibrio del ser humano; es una actividad exploradora, de aventuras y experiencias que sirve como un medio de comunicación y liberación bajo una forma permitida. El juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional del niño.

El infante necesita del juego para expresar sus estados de ánimo, para escapar de su realidad, y, para conocer e interiorizar poco a poco el mundo que le rodea, y de esta manera, la actividad lúdica aporta alegrías, satisface las necesidades y los

deseos del niño.

Debido al desconocimiento del proceso lúdico, la mayoría de las personas le dan poca importancia al juego, considerándolo un medio de entretenimiento intrascendente. Es por ello que al realizar la presente investigación trato de exponer en forma clara y consisa el gran valor educativo del juego, y la manera en que éste se aprovecha en el Jardín de Niños, para que educadores y padres de familia adquirieran conocimientos sobre el valor del juego en la edad preescolar y su importancia dentro de los Jardines de Niños, y así, cambie su actitud frente a éste.

El Juego es una necesidad vital en el hombre, sobre todo durante sus primeros años de vida, ya que, aunque la actividad lúdica se presenta en forma distinta en el niño, el adolescente y en el adulto, nunca deja de existir en la vida del hombre.

Teniendo el juego un gran valor educativo, en el Jardín de Niños es utilizado como un medio de educación único para el desenvolvimiento y conocimiento del mundo que rodea al niño, desarrollo propio "yo". Y, siendo el juego una manifestación y una necesidad infantil, que tiene relación con su naturaleza, la educación lo debe aprovechar para que por medio de esta actividad lúdica se encaucen tendencias, se canalicen tensiones y emociones, el pequeño aprenda a enfrentarse y a resolver su problemas, y se logre un mayor aprendizaje tanto en calidad como en cantidad para el logro del desenvolvimiento de la personalidad infantil.

Para poder aunar la educación con el juego, es indispensable conocer la naturaleza de éste, su valor y la forma en que se puede encauzar para la educación.

Pese a que varios autores han estudiado el juego infantil, ninguno de ellos se ponen de acuerdo sobre su definición pero en lo que sí coinciden es en opinar que la actividad lúdica es innata en la infancia, que prepara para la vida futura y que busca

el placer.

Todo ser humano tiene intereses y características; el pre escolar también presenta características e intereses propios que le acompañan durante su infancia, que le sirven de base para su vida futura, y que si bien no perduran puras, sí tienen modificaciones que se proyectan a lo largo de su vida.

La educación ha de tomar en cuenta los intereses del educando para que se pueda realizar un mejor aprendizaje. En el Jardín de Niños, este aprendizaje a su vez se ha de basar en las características y las clasificaciones del juego infantil, que nos ayudarán a aplicar los juegos más adecuados a las necesidades del educando.

Al tomar en cuenta la personalidad, las características, los intereses y las necesidades pueriles, se logrará una verdadera educación, que ayudará al desenvolvimiento en la formación de la personalidad infantil.

C A P I T U L O I

EL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD PREESCOLAR

A) Definición de Juego Según Diferentes Autores.-

Los diferentes autores que han estudiado el juego, no se ponen de acuerdo sobre la definición de éste, ya que parten de diferentes puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos. Así podemos observar que algunos estudiosos consideran al juego como una actividad trivial, y otros le dan la importancia que tiene como medio de catarsis y de educación.

Algunas de las definiciones de juego, dadas por diferentes autores son las siguientes:

Decroly.- "El juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho".

Charlotte Bühler.- "El juego es un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida".

Eduardo Claparede.- "El juego puede ser una etapa indispensable para la adquisición del trabajo. Y la observación de esta muestra que lo es, en efecto. No hay, por lo demás, entre el juego y el trabajo la oposición radical que supone la pedagogía tradicional." Claparede sustenta una concepción "funcional, lúdica, individualizadora y social de la educación."

De las definiciones dadas por los pedagogos, no se pueden ni se deben de tomar completamente, pero sí tomar algunos puntos esenciales para captar lo más característico del juego, de su naturaleza y para poder reconocer cuando una actividad es propiamente un juego.

Así, podemos decir que el juego es una necesidad vital -- que ayuda a mantener el equilibrio del ser humano; es una actividad exploradora, de aventuras y experiencias que sirve como un medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida: el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

B) Características de los Juegos.-

Es indispensable organizar el tiempo libre, ya que al reducir el tiempo dispuesto al trabajo, el hombre necesita tener ocupaciones en donde descargue sus emociones y tensiones. Por medio del juego, se evaden preocupaciones cotidianas y se logra en contrar un refugio para realizarse plenamente: el infante, con mayor razón, se refugia en el juego.

El juego, al igual que las diferentes edades, tiene etapas y períodos por las cuales pasa, y que se van ajustando a las diferentes necesidades e intereses de la persona. Así, vemos como el juego es para las criaturas una necesidad cuyo único objetivo es la diversión, y para el adulto se vuelve un deporte competitivo cuyo objetivo es el de ganar o destacar.

La actividad lúdica tiene ciertas características que sirven para demostrar lo distinto del juego infantil al juego del adulto:

1.- El juego se ajusta a una pauta de desarrollo. Desde la primera infancia hasta la madurez, hay ciertas actividades del juego que son populares en una edad y no en otra, independientemente del medio ambiente, la nacionalidad o el nivel económico de la persona. Así mismo, los distintos tipos de juego se suceden en un orden más o menos regulares y en momentos predecibles del desarrollo del niño: en los primeros meses de su vida, su juego es exploratorio, dependiendo del desarrollo de sus funciones motoras e intelectuales. En sus primeros años de vida, el párvulo se empieza a interesar por los juguetes, para posteriormente interesarse en los deportes con reglas, estrictas, y en la pubertad y la edad adulta por el juego, la lectura, el cine, las colecciones, la televisión la radio, etc.

2.- El juego es influido por la tradición. Muchas de las actividades de juego, son imitación de las actividades de los adultos; los juegos de los niños cambian poco de generación en generación. Así, una generación transmite a las siguientes las formas de juego que encuentra más satisfactorias. No obstante, el tipo de juego que se vuelve tradicional dentro de la cultura, depende de los valores de ésta. La influencia de la tradición también se manifiesta en el hecho de que hay formas estacionales en el juego de los infantes; así, por regla general los juegos más activos se reservan para los meses más fríos, y los que exigen menos esfuerzo para los meses más cálidos. La tradición también determina cuales son los juegos apropiados a cada sexo, con independencia de la preferencia del pequeño, así una niña jugará a la casita, la comidita y las muñecas; y un niño, jugará con coches, canicas, trompos, etc.

3.- Las actividades en número y tiempo dedicado al juego disminuyen al aumentar la edad, dedicando más el tiempo a las ac-

tividades específicas. El número de las actividades lúdicas que se emprenden en la infancia disminuyen gradualmente conforme los niños se hacen mayores. Esto es consecuencia de que al paso de los años, los párvulos mayores tienen menos tiempo para jugar; es mayor la comprensión de sus intereses y capacidades, y pueden prestar atención durante períodos más largos de tiempo. Algunos juegos son abandonados por considerarse aburridos o pueriles, o también se abandonan por falta de compañeros con quien jugar.

Conforme el tiempo de asueto disminuye con las nuevas actividades y por el tiempo que el impúber pasa en la escuela, éste tiene que escoger entre sus juegos los que más le gustan y concentrarse en ellos, esto se acentúa más conforme el niño se va haciendo mayor.

Por falta de concentración, los infantes pasan de un juego a otro; como se ha expuesto en los párrafos anteriores, conforme los pequeños se hacen mayores, y maduran más intelectualmente tienen una mayor comprensión, dando como resultado que su interés perdure más tiempo en una actividad o juego, y más aún cuando los materiales del juego o de la actividad son interesantes para él, se preserva la atención en el juego o en la actividad incluso cuando sea difícil.

4.- El juego es físicamente menos activo conforme el niño se hace mayor. Conforme el párvulo va creciendo, sus intereses van cambiando, haciendo que haya una disminución física en su juego, y concentrándose más en juegos sedentarios de mesa.

Estas son algunas de las principales características que presenta el juego infantil; no obstante, podemos observar que también hay variaciones, ya que no todos los pequeños juegan igualmente.

Así, podemos ver que hay excepciones en algunas criaturas

en el momento de jugar, ya que pueden salirse del patrón establecido y ser la excepción.

Pero por regla general, podemos observar que conforme a la edad de la persona, va a ser su juego: que en los primeros meses de vida será un juego de exploración, de conocimiento de él mismo y de lo que le rodea; que el sexo, la edad y el nivel intelectual también influyen en las actividades lúdicas del hombre, ya que dependiendo de éstos factores el juego será motor, intelectual y se le dedicará más o menos tiempo.

C) El Juego en la Edad Preescolar.-

La conducta de un niño a una determinada edad, está coloreada por su propia individualidad básica y por el patrón correspondiente a su nivel de edad. Existe una consistencia en todo pequeño que es resultado de las diferencias individuales provinientes de la forma en que se enfrenta a sus problemas.

A los infantes de edad preescolar, les gustan mucho los juegos tradicionales, los que pasan de generación en generación, como lo son las rondas infantiles. Entre los cuatro y los cinco años, se interesa por los juegos indefinidos en los que pueden participar cualquier número de criaturas y en los que hay pocas reglas, las cuales pueden ser modificadas o inventadas mientras se juega.

A los cinco años los párvulos emprenden juegos que ponen a prueba su habilidad; estos juegos son más individuales que de grupo y el elemento competitivo tiene poca importancia. El interés del párvulo por cada juego particular depende sobre todo de su desarrollo motor e intelectual.

Los juegos y los deportes además de ser agradables son -- agentes socializadores, en donde el niño aprende a cooperar, a hacer representaciones, a valorarse, etc. Si un infante es bueno en los juegos, obtiene prestigio y poder entre sus compañeros.

Así, podemos observar como el juego en el preescolar varía según los siguientes factores:

1.- Salud. Los niños sanos juegan más que los enfermos ya que en un infante es mayor su energía por encima de sus necesidades vitales y, por ello, tiene más para jugar. Los pequeños que carecen de energía prefieren los juegos sedentarios.

2.- Desarrollo Motor. El nivel del desarrollo motor del párvulo representa un papel importante en la determinación del juego a que se entregue.

Como el juego infantil implica coordinación motora en todas las edades, el infante que tenga retraso en esta área del desarrollo, probablemente tenga rechazo social, resultando de esto que sus juegos tengan un mínimo de coordinación motora.

3.- Inteligencia. En comparación con los más torpes, los niños inteligentes son más activos y juegan más, mostrando más ingeniosidad en su juego. En la edad preescolar, el pequeño con coeficiente intelectual alto muestra más interés por el material que permite el juego dramático y las actividades creadoras, obteniendo mayor satisfacción y originalidad que sus compañeros de inteligencia menor.

4.- Equipo de Juego. Si al infante se le dan juguetes, los usará quedando influenciado por ellos; si dichos juguetes son constructivos, el párvulo jugará en forma constructiva.

El preescolar dedica períodos de tiempo relativamente cortos para cada tipo de juego, por lo que necesita juguetes y materiales de juego variados. El hecho de que el pequeño juegue durante poco tiempo con los juguetes, pasando de uno a otro, se debe a dos factores: a) a que su atención dura poco tiempo, y b) no sabe que más hacer con un juguete particular y se aburre de él. Sin embargo, el exceso de equipo como su escasez es negativo.

5.- Satisfacciones e Insatisfacciones del Juego. No se puede esperar que todos los niños obtengan satisfacciones con el mismo juego, ni que se diviertan con el mismo juguete en períodos diferentes. Por las diferencias de: inteligencia, intereses, y muchos otros factores, el infante necesita el tipo de juego -- que se ajuste a sus necesidades; así, al no encontrar satisfacción en determinado juego o juguete, buscará un sustituto, y luego otro, y otro más hasta que encuentre uno que le proporcione la satisfacción que necesita.

Es importante recordar al estudiar el juego del preescolar, que muchas de las actividades del juego son sustitutos de los tipos de juego a los que le gustaría jugar, por lo que es preciso proporcionar a cada criatura la oportunidad de jugar de una forma que satisfaga sus necesidades personales.

6.- Juego Libre, Espontáneo. Al principio, el juego de el preescolar es libre y espontáneo, no tiene reglas y en su mayor parte es solitario; juega cuando quiere y deja de hacerlo -- cuando se aburre.

El juego libre y espontáneo es en su mayor parte exploratorio. El infante obtiene vivo placer estimulando sus órganos de los sentidos y experimentando diferentes sensaciones; explora haciendo ruido, investigando cualquier objeto. Poco a poco el pequeño dirige su atención a formas de juego más avanzadas y complicadas que ponen a prueba su mentalidad en desarrollo.

7.- Juego Dramático o de Mentiras. Es muy popular en los años preescolares, es el juego de ilusión en donde la criatura -- con su lenguaje o su conducta, da a los materiales y situaciones atributos que no tienen. Este juego permite al niño realizar sus deseos de modo sustitutivo, librándose de irritaciones y obstáculos de su vida real, y pretende ser alguien a quien quiere y admira y a quien le gustaría parecerse. Este tipo de juego anima -- al infante a hablar, a aumentar su vocabulario y lo hace más so-

ciable.

El juego dramático refleja la cultura que rodea al pequeño, ya que dramatiza los acontecimientos de su vida diaria, como son temas domésticos, imitar animales, personajes, jugar a la tienda, a viajar, a matar y morir, a que realiza celebraciones, etc.

Las dramatizaciones no necesitan de mucho material para llevarse a cabo, ya que cualquier artículo, detalle, u objeto relacionado con el personaje a quien imita basta para que el párvulo se imagine que es éste.

8.- Juego Constructivo. Hasta los cinco o seis años, el niño junta objetos sin un plan preconcebido, sin intención definida aún. Conforme los pequeños se hacen mayores, y distinguen más entre una fantasía y una realidad, su juego se hace más constructivo; no obstante, el infante demasiado realista o soñador no puede ser creador en sus juegos.

Algunos infantes obtienen gran satisfacción en sus creaciones, otros, no; la capacidad creadora se puede desarrollar con la guía y el aliento que den los padres y maestros a los párvulos para que usen diversos materiales.

Los juegos constructivos más comunes son los siguientes:

a) Hacer Cosas. Al principio, el juego constructivo consiste en hacer pasteles de todo, montañas y túneles de arena, jugar con bloques, cuentas, tijeras, barro, pinturas, colores y pastas. En el Jardín de Niños, la mayoría de los infantes desplazan su interés desde la construcción con bloques, a la pintura, el modelado, rompecabezas y los collages. En un principio, al párvulo le gusta todo lo que hace y lo enseña orgulloso a todas las personas; más tarde, se vuelve más crítico con su habilidad, y no sólo deja de pavonearse por su obra, sino que es capaz de destruirla para evitar que la vean.

b) Dibujo. Es una de las salidas más frecuentes del fervor creador. Para el niño es una forma de expresión de lo que destaca más en su mente en el momento. Sus primeros dibujos son simbólicos, no copias exactas de los objetos, poniendo, sin embargo, lo que más le interesa con detalle, cambiando el diseño si se le hace demasiado difícil, no tomando en cuenta la proporción. En sus dibujos, los infantes representan por lo general objetos familiares, siendo la forma humana la más popular. Al igual que en todas las actividades pueriles, ésta depende del nivel socioeconómico e intelectual.

c) Música. A los niños pequeños les gusta cantar y marcar ritmos con palmadas, brincos, movimientos, etc. En la edad preescolar, la mayoría de los infantes pueden cantar melodías simples, llevar el ritmo, y reconocer tonadas sencillas; y de igual forma pueden cambiar la letra de una canción al olvidar la original; también, a las criaturas les gusta escuchar música producida por los demás, pero sobre todo la que ellos mismos producen.

El canto es la forma más frecuente de expresión musical, variando las favoritas según su interés, pero prefiriéndose las canciones de valores tonales fácilmente percibibles y de cadencia lenta, que se pueden aprender sin demasiado esfuerzo.

d) Colecciones. Desde los tres años, toda criatura colecciona cosas, siendo para el preescolar de suma importancia en el momento; y, ya al explotarlas, al disfrutarlas y jugarlas lo más posible, las olvida o las cambia al poco tiempo por otra colección.

e) Juegos Deportivos y Deportes. Los juegos y los deportes son partidos con reglas establecidas que se emprenden para diversión o para conseguir un premio. Los deportes son siempre concursos físicos y con reglas más rígidas que en los juegos, y, requireren de más esfuerzo físico que éstos últimos mientras que-

Los juegos pueden ser físicos o mentales. El término deporte, generalmente, se reserva para los partidos con equipos organizados; los partidos entre párvulos, communmente recaen dentro de la categoría de los juegos.

f) Lectura. Al rededor de los dos años, a las criaturas les gusta mirar libros con estampas grandes y de gran colorido, y les gusta que les cuenten historias simples sobre éstas y aún cuando no comprenden las palabras, les gusta escuchar el flujo de sonidos, las inflexiones vocales y las expresiones faciales del lector.

El preescolar puede escuchar cuentos hasta una media hora, demostrando el interés que va ha tener más tarde, siempre y cuando se inculque y fomente, para la lectura. A los párvulos les gustan los libros chicos que pueden manejar fácilmente, de estampas atractivas e historias breves, y de preferencia irreales, de cosas que pueden ocurrir; la mayoría de los infantes disfrutan los cuentos con fantasía y les gusta identificarse con los personajes del cuento, influyendo sobre sus actitudes y su conducta, por lo cual se deben de preferir los cuentos con contenido realista.

La mayoría de las criaturas prefieren los cuentos de personajes familiares y animales, gustándoles los clásicos infantiles y los libros modernos (Superman), y los de humor, las historias en dibujos (tibitos), donde el texto tiene menos importancia que las imágenes y que son semi-reales, que no son otra cosa que los cuentos comerciales que pueden adquirir en cualquier puesto de periódicos.

Los pequeños se interesan por los cuentos, ya que pueden identificarse con los personajes y así resolver muchos de sus problemas emocionales y personales, pueden huir de la realidad monótona cotidiana, son fáciles de comprender, económicos exitantes, misteriosos, emocionantes, humorísticos, pueden mostrar el-

futuro y pueden dar una lección moral.

g) Cine. En la edad preescolar, son pocos los infantes que comprenden lo suficiente las películas como para poder centrarse en ellas, teniendo como consecuencia que se inquieten y se pongan nerviosos; y prefieren los dibujos animados, en especial cuando los personajes principales son animales. Al igual que en la lectura, el infante se llega a identificar con los personajes y las películas influyen en su vida cotidiana, le producen placer y emoción y le aportan ideas para juegos nuevos.

h) Radio. Es hasta la segunda infancia cuando el niño muestra un verdadero interés por escuchar canciones o la radio, interés que va aumentando cada año de su vida, no obstante, la televisión es más popular que la radio, ya que la primera tiene imágenes y la radio no puede proporcionarlas. El preescolar escucha los programas infantiles que tratan, sobre todo, de animales y personajes familiares que hacen cosas conocidas, gustándoles también la música sencilla, vocal o instrumental.

i) Televisión. En la televisión se combinan los rasgos característicos de las películas y de la radio, gustándoles mucho a los pequeños. El tiempo que dedican a mirar la televisión no guarda proporción con la cantidad de tiempo que dedican a otras formas de juego. Muchos niños en la primera infancia comienzan a ver televisión cuando todavía se encuentran en sus cunas; para el preescolar ver televisión es un juego adicional, no un sustitutivo.

Dentro de cada grupo de edad varía el interés por la televisión. Los preescolares gustan de las historias simples de animales y personajes familiares, música, dibujos animados y comedias simples; gustándoles también las marionetas, las películas de vaqueros, las de misterio, de humor, las situaciones familiares y los concursos con premios.

Cuando las criaturas ven televisión por primera vez, to-
hacen con todos los programas que salgan; pero posteriormente a-
prenden a seleccionarlos.

La televisión tiene el inconveniente de interferir con -
la regularidad de las comidas y con el sueño, reduce el tiempo -
disponible para otras actividades, especialmente el juego al ---
aire libre o con otros niños, quedando el párvulo privado del sa
no ejercicio y la liberación emocional que producen los juegos -
fuera de casa, además de las experiencias de aprendizaje neces-
rias para una buena adaptación social. En la familia, ver televi-
sión produce una mayor proximidad física, pero limita el inter-
cambio social, emocional y la comunicación.

Después de esta breve reseña sobre las características -
del juego preescolar, pueden indicarse las siguientes ideas fun-
damentales en torno a él:

1.- El juego infantil no empieza absolutamente en la se-
gunda infancia, ya que en la etapa anterior el niño juega con su
gorgeo o se divierte con su propio cuerpo; más tarde, juega para
ponerse en pie, hasta caminar, correr y saltar. El sentido pro-
fundo del juego consiste en considerarlo como un ejercicio prepa-
ratorio que posee dos características importantes: el ser suges-
tivo y el ser sustitutivo. Es aprendizaje "sugestivo" porque en-
él encuentra el niño un cauce para su deseo de imitación automá-
tica, juega a todo lo que ve en la vida real. El juego, es ade-
más "sustitutivo", porque jugando imita aquello que quiere o le-
agradaría ser. Estas dos notas apuntan a reafirmar el deseo de -
adaptación a la realidad: empieza a conocer y quiere dominarla -
y, como no puede hacerlo con las cosas reales, manipula las ---
irreales; de aquí nace su sentido por lo "maravilloso" y "mági-
co".

2.- Al niño de la segunda infancia hay que concebirlo so-
ñador, moviéndose en un mundo de fantasía. Sin esta realidad no-
puede explicarse el fenómeno del juego.

- 3.- El juego es un aprendizaje de expansión que le obliga a atender a todo. Es un deseo de adquisición a una cierta forma de aprendizaje.
- 4.- En el juego el infante obra actuando, quiere imitar actitud que corresponde a la etapa del juego simbólico, es decir, ejecuta sus juegos como si sus acciones y representaciones fueran reales. Otras veces será el juego libre que se realiza por propio impulso. Más tarde aparecerá el juego dirigido, al que corresponde un interesante papel formativo. La última etapa será la del juego reglamentando, que es típicamente de la tercera infancia. Es un modo de afirmar el propio "yo".
- 5.- Todo juego es una preparación para la vida adulta, pues el infante permanece serio mientras juega.
- 6.- Hay notables sugerencias respecto a las diferencias de sexo en el momento de jugar.
- 7.- El valor educativo del juego radica en que facilita la realización de muchos papeles y fomenta un espíritu decidido. Con él aprende a valerse por sí mismo, a defenderse, a dominar a los que le rodean y cultiva la obediencia, la justicia, el compañerismo y el espíritu de equipo.
- 8.- Consecuencia importante de que en general hay que dejar jugar al niño libremente y según su "magia", una interacción por parte del adulto contribuye a la disminución del carácter constructivo del juego. El peligro se halla en corregir un juego espontáneo, amordazando la riqueza de su imaginación. Lo más aconsejable es dejarle jugar respetando las horas que deben dedicar a esta actividad.
- 9.- Cuando se interfiere bruscamente la actividad del juego, el pequeño responde casi siempre de forma agresiva; y si no actúa con agresividad, lo haría con regresión que, en definitiva, es sólo una huida de la propia y espontánea maduración.

C A P I T U L O I I

PENSAMIENTO, INTERESES Y CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

El hombre conforma su personalidad a través de experiencias y conocimientos que adquiere a lo largo de su vida, y es en la infancia cuando se forman los rasgos que darán a su personalidad los cimientos de su vida futura.

La infancia es la fase más importante del ser humano, ya que de las experiencias negativas o positivas que adquiriera aquí, determinará su personalidad; es también en esta etapa, cuando el niño descubre el mundo que le rodea, empieza a comprender y a pensar en todo ese mundo nuevo que se abre a sus ojos por primera vez, y se presentan ciertas características e intereses que le acompañan hasta su edad adulta.

De los tres a los siete años, los infantes tienen gran despliegue de energía y actividad: actividad que se traduce en acción, la cual a su vez es desencadenada por un interés, ya sea una necesidad fisiológica, afectivo-emocional, o intelectual. Es en el juego donde el pequeño encuentra un desfogue a todas sus necesidades, siendo por eso llamada esta etapa "La Edad del Juego".

La educación preescolar ha de tener en cuenta el pensamiento, las necesidades, intereses y las características de la infancia para poder lograr una mayor y mejor armonía en la integración de la personalidad del niño preescolar.

A) El Pensamiento.-

El hombre es un ser pensante que muestra su inteligencia desde el primer día de nacido, inteligencia sensorio-motriz que se transforma, al paso de los años, en el pensamiento propiamente dicho, con la influencia del lenguaje y la socialización.

Con la aparición del lenguaje, el niño preescolar tiene un cambio de conducta profunda, ya que gracias a éste podrá reconstruir acciones pasadas y anticipar las futuras, aunque no llegue a realizarlas, y, de esta forma, logrará un intercambio social con la acción. La aparición del pensamiento, o sea de la integración de la palabra y la interiorización de la acción como tal, lo que da la reconstrucción de las imágenes, ayuda a desarrollar sus sentimientos interindividuales, no dejando por ello de tener relación con sus conductas individuales, sus sensaciones.

Es por ello, que el lenguaje es el medio que nos da conceptos y nociones del mundo que nos rodea, reforzando el pensamiento individual con el pensamiento colectivo, sumergiéndose el infante en éste pensamiento al manejar la palabra.

Pero al igual que con toda conducta, el pensamiento es asimilado poco a poco, incorporando en un principio datos personales del "yo" del niño, a su yo y posteriormente a su actividad.

De esta manera, en la segunda infancia hay dos clases de pensamiento, siendo el primero el de incorporación y asimilación subjetivo, y el segundo, el pensamiento que se adapta a los demás y a la realidad, preparando así el pensamiento lógico.

En el primer pensamiento, que es egocéntrico, se encuentra el juego simbólico; siendo el juego la primera actividad de toda tendencias, o por lo menos un ejercicio funcional de la tendencia que activa al pequeño al margen de su aprendizaje propiamente dicho, y reacciona sobre éste reforzándolo. Es por ello, que mucho antes de la aparición del lenguaje, se puede observar un juego sensorio-motriz de ejercicios sin intervención del pensamiento ni de la vida social; es en la segunda infancia cuando el pensamiento individual interviene en el juego simbólico, de imaginación y de imitación, empezando así los juegos de reglas.

De este tipo de pensamiento, el párvulo pasa al pensamiento que se adapta a lo real, al pensamiento intuitivo, es decir, a la experiencia y a la coordinación sensorio-motriz propiamente dicha.

Entre estas dos formas de pensamiento, se encuentra el pensamiento verbal o el pensamiento corriente de la segunda infancia, que constituye la prolongación de los mecanismos de asimilación y de construcción de la realidad, propios del período preverbal, interviniendo aquí las preguntas del preescolar, su animismo, su antropomorfismo, etc.; es por ello, que hasta cierto punto el pensamiento prelógico tiene manifestación de la evolución del pensamiento.

Otras de las fasetas del pensamiento puertl, es el hecho de que el niño afirma constantemente, pero no demuestra jamás de rivándose esto último del carácter social de la conducta infantil, por lo que tampoco define los conceptos, encerrándose en su egocentrismo.

El pensamiento prelógico del preescolar, empieza desde los inicios de la segunda infancia con los preconceptos, siguiendo las representaciones globales, es decir, que el párvulo aprecia los objetos como un todo, sin analizarlos o sintetizarlos, uniendo las cosas que no están relacionadas y no toman en cuenta

los detalles, a esta facultad de los infantes se le denomina sincretismo; estas representaciones globales poco a poco se hacen más complejas hasta lograr un pensamiento lógico en la tercera infancia. Esto se logra cuando el preescolar aprende a manejar la representación con una palabra o imágen (el significante) al diferenciarla de la percepción ausente (significado), aproximándose así al pensamiento operacional.

El pensamiento del preescolar es prelógico o preoperatorio, ya que es a base de su necesidad de construcción progresiva de las estructuras que logra su lógica, para la cual, se basa en sus acciones como punto de partida para sus futuras operaciones intelectuales, siendo estas, acciones interiorizadas reversibles y coordinadas con otras, dando como resultado estructuras operatorias de conjunto al iniciar la tercera infancia. Estas operaciones reversibles, se constituirán poco a poco por la regularización progresiva de las compensaciones que intervienen en las configuraciones estáticas del razonamiento en el preescolar, llevándolo paulatinamente a la operación lógico-matemática mediante las acciones mismas.

Debido a su pensamiento prelógico, el preescolar sustituye la lógica con la intuición, simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales, que prolongan los esquemas sensorio-motores sin la coordinación propiamente racional.

En las percepciones del pequeño, actúa claramente el principio de diferenciación, aunque ésta sea relativa ya que, el niño percibe de acuerdo a sus necesidades y su motivación.

Además de las percepciones, la formación de conceptos adquiere un papel muy importante en el razonamiento infantil, ya que a través de los conceptos, el infante reduce lo complejo del mundo, identifica los objetos que le rodean, reduce la necesidad de un continuo aprendizaje ante cada nueva circunstancia, di-

rige, predice y plantifica actividades, ordena y relaciona causas, objetos y acontecimientos bajo su forma de causa y efecto.

De esta forma, el párvulo va adquiriendo conceptos sobre el espacio, el tiempo, el peso, del número, la forma, el color, el tamaño, etc., por medio de experiencias que lo hacen cada vez más objetivo dentro de su pensamiento preparatorio, logrando un desarrollo mediante el aprendizaje y la maduración infantil.

El interés es un mecanismo constante, móvil de la conducta y el pensamiento, común a todas las edades y todos los niveles: de igual forma, el hombre, por medio de su inteligencia, trata de comprender, explicar, etc., todo lo que está a su alcance y todo lo que le rodea. No obstante, los intereses varían de un nivel intelectual a otro, y cuando algo fuera o dentro de nosotros no está satisfecho, se desencadena una necesidad que hará que la conducta tenga un ajuste para satisfacer dicha necesidad, que quedará eliminada al ser satisfecha, dando como consecuencia que el equilibrio que desencadenó la necesidad quede reestablecido. Así, no sólo quedará establecido el equilibrio perdido, sino que la conducta tendrá un equilibrio más estable al lograrlo.

Toda conducta tendrá tendencias, sienta éstas, todo rasgo, hábito, disposición, impulso, necesidad, interés, actitudes, etc. Una tendencia de la conducta es un proceso directo hacia una conducta orientada, al acercarse o alejarse hacia objetos o personas, de acuerdo a las fuerzas y circunstancias de la situación, es decir, que son fuerzas que impulsan a la acción, convirtiéndose en necesidades primarias (fisiológicas internas) y, secundarias, derivadas de las primeras y de su aprendizaje (externas).

Entre las tendencias de la conducta, está la curiosidad, el juego, etc., y se ampliarán según las experiencias individuales que vaya teniendo el niño

Los intereses de cada infante, dependerán de su conoci---

miento sobre el objeto y su disposición afectiva del momento.

B) Los Intereses.-

El interés, es el factor que nos permite en forma dinámica observar, conocer y tener conciencia, esto es, que nos da la posibilidad de hacer nuestras las cosas, los hechos y los fenómenos que forman la vida. El interés aparece como función que descubre elementos de atracción en el mundo externo; sin embargo, es expresión de las tendencias interiores del sujeto. La atención depende enteramente del interés, ya que la primera es la aplicación de la mente al objeto, es la concentración de la mirada interior sobre un contenido consciente.

La educación ha de tener en cuenta las posibilidades del educando y sus necesidades naturales básicas. La actitud que se exige del alumno en el aprendizaje debe de ir de acuerdo con las leyes del desarrollo naturales del niño que apuntan a las necesidades e intereses propios de cada uno de los estadios inherentes de su desarrollo.

La eficacia de la acción educativa depende del grado de interés que ésta pueda suscitar en el ánimo del párvulo.

El interés constituye un rasgo de la personalidad que responde en su determinación a una necesidad física o mental latente en el sujeto. Para que un objeto interese, es necesario una cierta predisposición psicológica en el sujeto.

Las características fundamentales del interés infantil se pueden reducir a dos: a) su falta de permanencia respecto al tiempo y b) su fluctuación en cuanto al objeto.

En relación a la primera característica quizá sea el interés por el juego el único que permanece, si bien es verdad que sufre una serie de modificaciones a lo largo de la infancia. El

segundo de estos caracteres es consecuencia de la inestabilidad general propia de este período. El niño es un ser esencialmente voluble. Se interesa por todo cuanto ve, las cosas lo atraen de manera acuciante pues la realidad es desconocida para él, y a todo tiende en su ansia receptora, por eso su atención se concentra muy difícilmente en una cosa concreta.

Una vez que su atención ha conseguido concentrarse en un objeto, otras cosas próximas despiertan inmediatamente su interés quedando así desplazado del campo de su conciencia el perfil de la atracción anterior.

Son los intereses concretos y los lúdicos (&) los que predominan en la edad preescolar, siendo los primeros generalmente inmediatos y poco duraderos; y los segundos duraderos, aunque más dificultados según la edad de la persona.

Considerando los móviles generales de la conducta y del pensamiento, existen mecanismos constantes, comunes a todas las edades, a todos los niveles. Las funciones del interés son comunes a todos los estadios (&), es decir, invariantes a títulos de funciones. Los intereses varían considerablemente de un nivel a otro.

Toda acción responde a una necesidad o a un interés. Como ha indicado Claparede, una necesidad es siempre la manifestación de un desequilibrio: existe necesidad cuando algo, fuera de nosotros o en nosotros (en nuestro organismo físico o mental) ha cambiado, de tal manera que se impone un reajuste de la conducta en función de esa transformación. Por el contrario, la acción termina en cuanto la necesidad está satisfecha, esto es, desde el momento en que el equilibrio ha sido restablecido entre el hecho nuevo que ha desencadenado la necesidad y nuestra organización mental tal y como se presentaba antes de que aquel interviniera.

(&) Algunos autores les llaman intereses lúdicos o lúdicos.
(&) Estadios o períodos de desarrollo.

Los intereses de un niño dependerán, en cada momento, del conjunto de las nociones que haya adquirido, así como de sus disposiciones afectivas, puesto que dichos intereses tienden a completarlas en el sentido de un mejor equilibrio.

Cada etapa tiene intereses específicos y la segunda infancia se caracteriza por los siguientes:

Intereses Glósicos.- La comunicación por medio de la palabra es para los niños el mejor medio de relacionarse con los demás seres vivos, de conocer que es lo que lo rodea, de satisfacer su curiosidad por las cosas que tiene a su alcance es por medio de las preguntas que el infante se va enterando del por qué de las cosas que le rodean, y a la vez, la forma de ir enriqueciendo su vocabulario. La adquisición de un lenguaje amplio da oportunidad al pequeño de propagar su círculo social, de formarse conceptos que puede exteriorizar por medio de la palabra, y de poder conjugarlas para poder hablar de su pasado, y aún más, de su futuro.

Intereses Motores.- El ir descubriendo las posibilidades de movimiento que tiene su cuerpo, es para el niño una nueva y nunca culminable experiencia, que día con día va descubriendo y poco a poco va mejorando sus movimientos tanto finos como gruesos. El movimiento da oportunidad al pequeño de conocer la plasticidad de su cuerpo, de saber conjugar una serie de movimientos que le permitirán desplazarse y demostrar todo lo que puede hacer.

Intereses Gregarios.- La aceptación social juega un papel muy importante en la edad preescolar, ya que es la edad "previa a las pandillas", y el infante trata a toda costa de buscar la aprobación social de su medio, de su comunidad, y sobre todo, de sus nuevos amigos. Este interés se manifiesta más y tiene su culminación en la tercera infancia.

Intereses Concretos.- A medida que el párvulo va conociendo los objetos que le rodean, su interés por ellos es más vivo y más profundo en cuanto más delineados y más definidos son; siendo este interés inmediato.

Intereses Lúdicos.- El interés por el juego es uno de los principales y más importantes que tiene el niño en edad preescolar. El juego representa un papel muy importante en la vida infantil, ya que gracias a él, el pequeño se desahoga canaliza tendencias y emociones, se da a conocer, y, forma un mundo muy propio en el cual vive y se desarrolla.

C) Las Características.-

La conducta de un niño a determinada edad, está coloreada por su propia individualidad básica y por el patrón correspondiente a su nivel de edad. Existe una consistencia en todo niño que es resultado de diferencias individuales, provenientes de la forma en que se enfrenta a sus problemas.

En el patrón de desarrollo, algunas fases se caracterizan por equilibrio y otras por desequilibrio. Estas fases alternan de acuerdo con el principio del entretajimiento neuromotor. En las primeras, el infante logra buenas adaptaciones en las segundas, sus adaptaciones parecen distorsionadas por procesos internos o por factores ambientales. Sus dificultades de conducta constituyen una característica de su nivel de edad, y por tanto, son predecibles.

Las características principales del pequeño en edad preescolar son:

Curiosidad.- Es un rasgo dominante en la edad preescolar. La curiosidad del pequeño es casi ilimitada; todo lo que le rodea le interesa, incluso él mismo. Quiere saber todo de lo que hay dentro de su cuerpo cómo lo que hay fuera de él. Tiene curio

60672

sidad por la gente, por los objetos, quiere saber de qué están hechos, cómo están hechos. Conforme la criatura se expande en su medio ambiente, su curiosidad aumenta, y quiere explorar todo lo que está a su alcance.

Egocentrismo.- El preescolar es típicamente egocéntrico y domina al principio de este período, que en el campo del conocimiento se traduce en un "sincretismo diferenciado" o incapacidad natural para distinguir entre él mismo y los demás. Paulatinamente emerge la conciencia del "Yo", como una especie de energía que se sitúa frente al medio ambiente, sobre todo cuando le ofrece resistencia. Como reacción a estas serie de obstáculos, fomenta un sistema de defensa que determina la aparición de ciertos fenómenos como la testardez, que no tiene más sentido que el de ensayar un aprendizaje de lo que será el ejercicio de la propia autonomía. El pãrvulo quiere ser el único, que toda la atención de las personas de su alrededor sea para él, quiere ser el centro de atención sin compartir con ninguna otra persona esta relación. Debido a este egocentrismo en sus representaciones, en su carácter lógico y social, el pequeño tiene una percepción absoluta y no relativa. Es en el Jardín de Niños donde poco a poco este egocentrismo se va cambiando por la socialización; y esta través del juego que el niño comienza a dejar su egocentrismo, para compartir con sus compañeros de juego, experiencias de aceptación positivas que harán declinar su egocentrismo.

Imitación.- La imitación que durante la segunda infancia se presenta como una necesidad sobresaliente, no es otra cosa -- que el deseo y la necesidad de autoafirmación, de seguridad, de la búsqueda del pequeño por ser aceptado en el nuevo y desconocido mundo de los adultos, haciendo las cosas a semejanza o del mismo modo que éstos. Es por medio de la imitación que el infante trata de lograr la aprobación social de su medio, de su comunidad, y sobre todo, de sus nuevos amigos concentrándose por primera vez en pequeños grupos de pãrvulos para jugar, aceptando -- normas y reglas que antes no le interesaban. El centro del mundo

El niño son sus padres y posteriormente sus maestros; de quienes copia gestos, actitudes y palabras para buscar su aprobación, afianzarse en el logro de sus metas personales. Poco a poco el niño comienza a hacer nuevas amistades con criaturas de su edad, y se aleja del adulto, del que muchas veces no recibe toda aprobación que necesita y busca.

Edad del Preguntón o la Curiosidad.- La segunda infancia.- La típica edad de los ¿por qué?, ya que por medio de las preguntas el niño trata de conocer y de indagar cómo es el mundo que le rodea, o simplemente de llamar la atención.

Fantasia o Imaginación.- En la edad del preescolar, la fantasía imaginativa cobra unos vuelos inusitados: la fantasía del niño desborda el plano de lo real y tiende a dar un sentido imaginista a todo lo que ve. Esta expresión fantasiosa es consecuencia del egocentrismo. Los relatos de aventuras, las narraciones fantásticas de todo tipo, son algo que conforma el gusto del niño en edad preescolar; con ellas aparte de llenar con sentido esta fase tan puramente imaginativa del infante, se satisface una necesidad que viene a ser la segunda gran determinante de su desarrollo: la curiosidad infantil. El niño se proyecta sentimentalmente en todas las cosas por manera antropomórfica, pero distingue netamente entre realidad y fantasía. Para él tiene valor de realidad lo que sólo es obra de su imaginación. Con la fantasía, nace en la criatura la tendencia a dar vida a los objetos inanimados, los cuales utiliza como instrumentos de juego hasta convertirlos en recursos necesarios para su enriquecimiento propio.

Antropomorfismo.- El dar vida a los animales es otra de las características de los infantes, característica que es aprovechada para hacer cuentos en los cuales los animales realizan una vida semejante a la del hombre, y en donde se pueden observar aspectos positivos y negativos de la vida cotidiana.

Compañeros de Juego Imaginarios.- El párvulo que vive aislado y se ve en soledad, busca un amigo sustituto en su necesidad de compañía. El preescolar encuentra generalmente compañeros de juego imaginarios, como sustitutos satisfactorios de los compañeros de verdad. Para el infante, el amigo imaginario es vivo, con nombre, características físicas y capacidades iguales a las de él. Es un compañero de juegos subordinado suyo, al que manda, y que puede ser hombre o mujer de su misma edad. En sus relaciones con sus compañeros imaginarios el pequeño se puede volver -- más egocéntrico, defecto que se puede corregir con la adecuada guía, sin resultar dañino para el infante. Al ingresar al Jardín de Niños, poco a poco se va perdiendo esta práctica, ya que la criatura al tener contacto con párvulos de su misma edad se olvida de sus compañeros imaginarios de juego, aunque ocasionalmente juegue con ellos. Son tantos los pequeños de edad preescolar que tienen compañeros imaginarios, que se puede tomar como norma este hecho.

Animismo.- Es la tendencia de atribuir conciencia a los objetos inertes; el pequeño da vida a todos los objetos que tiene a su alrededor, platicándoles, contestándose y estableciendo una verdadera conversación entre él y sus juguetes en la mayoría de los casos. Es dar vida a los objetos y dotarlos de intenciones: siendo vivo todo objeto que ejerce una actividad, siendo esto relativo, ya que está sujeto a la utilidad que le brinde al hombre; posteriormente esta vida está reservada a todo lo que se mueve, y por último, a los cuerpos que parecen moverse por sí mismos. A esta vida está ligada una conciencia mínima de saber y de intencionalidad necesaria para que las cosas lleven a cabo sus acciones y para moverse y dirigirse hacia los objetos que -- tienen asignados. Este animismo surge de la asimilación de las cosas a la propia actividad, y así, al animar los cuerpos inertes, el infante materializa lo que lleva dentro de su ser. Estas es otra de las características destacadas de la percepción del niño, y es muchas veces el adulto quien fomenta, mantiene y desarrolla las creencias animísticas del pequeño, con sus cuentos en

los que objetos y animales toman vida propia para poder actuar, sucediendo lo mismo con las películas y la televisión. Es en el Jardín de Infantes donde hay una disminución progresiva de esta característica.

Coleccionismo.- Otra de las características de la segunda infancia, es la que tienen las criaturas de coleccionar todos -- los objetos que tienen a su alcance, desde piedras hasta juguetes. Estas colecciones son momentáneas, y después de poco tiempo, los niños se olvidan de una, para concentrarse en otra colección

Para lograr una verdadera educación y formación de la personalidad del infante, se ha de tomar en cuenta siempre los intereses y necesidades de la criatura, ya que depende del grado de interés que se despierte en el educando, el logro de los objetivos y las metas a alcanzar de la educación, para que se pueda conformar su personalidad.

La educación en el Jardín de Niños debe tomar en cuenta -- todos los rasgos que caracterizan a la segunda infancia, para poder encauzar a los párvulos en forma alegre, armónica y clara hacia el conocimiento del mundo que le rodea, para que sea mayor -- su comprensión y aceptación del mismo.

C A P I T U L O I I I

VALOR DEL JUEGO

El juego es tan común en la infancia, que muchas personas lo consideraran como una pérdida de tiempo, y no le dan el valor y la importancia que merece. Estas personas no se percatan de que la falta de juego priva al niño de muchas de las oportunidades de aprendizaje esenciales para su desarrollo sano. Para lograr este objetivo, el pequeño ha de tener un equilibrio entre el trá bajo y el juego.

El juego contribuye al desarrollo del párvulo en muchas formas; la mayoría de las cuales no se consiguen por otros medios; así, podemos darle al juego un valor en los siguientes aspectos:

A) Valor Físico.-

El juego activo es primordial para que los infantes desarrollen sus músculos de un modo adecuado y ejerciten todas las partes de su cuerpo. En el juego, la criatura vierte el exceso de energía que si retuviera pondría al párvulo tenso e irritable.

De los 2 a los 6 años, los niños adquieren, progresivamente, la precisión del gesto y la organización del movimiento en el espacio. El juego cumple esta función de ajuste de la motrici

dad, y puede ser visto como el desarrollo motor en general y el de los músculos pequeños: ambos deben desarrollarse paralela y recíprocamente a medida que el niño va consiguiendo la maduración nerviosa. Lo medular en el infante es la conquista del equilibrio y el perfeccionamiento de la destreza manual. En la edad de la "gracia" de los 3 a los 5 años, hay armonía de movimiento, espontaneidad y es la edad sensorio-motriz por excelencia.

A los 4 años, el equilibrio corporal está adquirido, el gesto se precisa; el brazo y el antebrazo, después la mano y los dedos se suavizan.

A los 5 años, el párvulo adquiere más precisión de movimiento. A los 6 años se pierde la espontaneidad y se adquiere más precisión y fuerza para las tareas especiales y más difíciles.

La sincronización de los miembros superiores es una de las etapas más importantes de la evolución motriz de la criatura; por una parte libera la mano, permitiéndole seguir su independencia activa sobre el mundo exterior. Por otra parte las realizaciones motoras aportan al pequeño el placer del triunfo, la confianza en sí mismo y preparan la aparición de la autonomía.

Al avanzar la infancia, muchos niños encuentran en el juego sedentario mayor placer que en el juego activo. Su actitud frente a los distintos tipos de juego dependerá mucho de las actitudes de las personas significativas de su vida, especialmente los padres y los compañeros.

La actividad física es esencia del juego, ya que a través de ella el párvulo desarrolla el control de su cuerpo, y como se ha expuesto anteriormente, libera la energía contenida.

En base a lo expresado inicialmente, podemos apreciar que a través del juego físico el niño llega a desarrollar sus capaci-

dades motoras, tanto finas como gruesas, a la vez que obtiene -- alegría y satisfacción en los mismos. De igual manera, por medio de la actividad física, el infante tiene una descarga de energía que le ayuda a liberar tensiones, logrando encauzar su agresividad hacia juegos y deportes positivos, que sí son correctamente dirigidos, pueden corregir malas posturas, malos hábitos al caminar, etc., por lo que tienen gran relevancia en la educación del preescolar.

B) Valor Terapéutico.-

El juego es terapéutico, ya que actúa como catarsis para la disgregación de la energía retenida, como escape a las tensiones originadas por las restricciones que el medio ambiente impone al infante, ayudándole a expresar sus emociones de una manera socialmente aceptada. Esto se puede lograr mediante juegos físicos activos, juegos y deportes, o por métodos indirectos como la identificación con el personaje de un libro, de una película o de la televisión; ya que así puede expresar sus temores, resentimientos, ansiedades e incluso sus alegrías de un modo satisfactorio. Los juegos de fantasía también tienen el mismo fin.

El juego proporciona alivio terapéutico a las tensiones emocionales, da salida a las necesidades y deseos que no pueden satisfacerse de otra manera; quedando reducidas las frustraciones de la vida diaria, si se logra la terapia en el juego.

En el juego, el niño es capaz de resolver problemas de gran importancia para su vida diaria, como habilidad para escribir, para dibujar, pintar o dominar a su hermano mayor.

El juego como terapia se ha empleado para tratar los problemas de conducta de los pequeños.

La terapia de juego se basa en el hecho de que la actividad lúdica es el medio natural de autoexpresión que utiliza el -

párvulo.

La terapia de juego puede ser directiva, en la cual el terapeuta asume la responsabilidad de guía e intérprete; o bien, puede ser no directiva, en donde se deja a la criatura ser la responsable e indicar el camino a seguir, ya que se le ofrece la oportunidad de ser ella misma, de aprender a conocerse.

En el juego, el infante se relaciona con otras personas, y así obtiene una mayor comprensión de sí mismo; al entender lo que le disgusta o le desagrada, gobierna sus actividades lúdicas consecuentemente. El juego, al permitir a un párvulo desarrollar una actividad tomando la responsabilidad total por sus acciones le ayuda a adquirir confianza y un sentido de independencia, ya que, como se mencionó anteriormente, constituye su medio natural de autoexpresión, dándole la oportunidad de actuar por este medio todo sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad y confusión.

El poder actuar dichos sentimientos por medio del juego, hacen que emerjan a la superficie expresándolos abiertamente, y así, enfrentarse a ellos aprendiendo a controlarlos o a rechazarlos. Cuando el pequeño logra alcanzar una relajación emocional empieza a darse cuenta del poder íntimo que tiene para ser un individuo con derechos propios, de poder pensar por sí mismo y tomar sus propias decisiones y realizarse plenamente.

En el Jardín de Infantes, y en cualquier nivel educacional, la aceptación que tenga cada niño de sí mismo dependerá en alto grado de la relación de amistad, comprensión y ternura que exista entre el maestro y el educando.

C) Valor Social.

Una de las lecciones más importantes que aprende el niño en el juego, es la de cooperar con otras personas.

Los infantes gozan jugando unos con otros, reuniéndose en grupos de 3, 4 ó 5 pequeños; no obstante, estas amistades no son exclusivas, permanentes, ni estables, ya que a las criaturas les gusta pasar de un grupo a otro para jugar, lo que les permite relacionarse con más personas, así aprenden a perder y a ganar por medio de sus actividades lúdicas.

Al jugar con niños mayores, el pequeño aprende a establecer relaciones sociales con extraños, y la forma de plantearse y resolver los problemas que estas relaciones implican. Con los juegos de cooperación, el infante aprende a dar, tomar y recibir.

El pàrvulo puede aprender a comportarse de una manera socialmente aceptada por el contacto con sus compañeros de escuela.

En la familia, los juegos de mentiras sirven para reducir la hostilidad entre padres, hijos y hermanos, originando un mejor adaptación social tanto en el hogar como con las personas de la comunidad.

Al comenzar el infante a establecer relaciones con las personas ajenas a su hogar, tiene que enfrentarse a una serie de problemas como lo son el compartir el afecto con más criaturas, prestar sus pertenencias, aceptar reglas para él desconocidas, etc., el tener que compartir sentimientos, pertenencias, afectos y atención es para el pequeño sumamente difícil y sólo lo logra a través de los juegos que le permiten irse conociendo e ir conociendo su medio ambiente, a sus compañeros, sus capacidades y limitaciones, etc., logrando poco a poco adaptarse al medio que antes le era hostil y le agradaba.

Por medio de los juegos, el niño va comprendiendo que tiene que dar para poder recibir, y que al compartir lo suyo disfrutará de nuevos amigos con los que tendrá ratos de alegría, nuevas experiencias y nuevos conocimientos que le permitirán am-

pliar y expandir su mundo y sus nuevos juegos. Así, mediante el juego el párvulo va adquiriendo la necesidad de estar con compañeros de juego y de vivir en sociedad.

D) Valor Moral.-

El juego es uno de los factores más importantes en la educación moral del niño, ya que pese a que en el hogar y en la escuela aprende lo que la sociedad considera bueno o malo, las exigencias de las normas morales son más rígidas en el grupo de juego; exigencias que hacen que el infante aprenda de manera más rápida y completa, y a la vez ajustarse a las reglas del juego.

Así, el niño aprende que debe ser justo, honrado, veraz, que debe saber comportarse, saber perder y saber ganar.

El infante, es un ser amoral, para él no hay nada bueno ni nada malo, y son los adultos con sus prejuicios los que hacen que los pequeños vayan cambiando sus pensamientos, contemplando cosas buenas o malas según se lo enseñan sus mayores.

Es por medio del juego, que se puede lograr que la criatura acepte con más agrado lo que la sociedad considera aceptable o negativo en lo referente a la moral. Con los juegos, el niño logra comprender y asimilar lo que es ser amoroso o desamoroso, amigo o enemigo, querido o repudiado, dádivo o envidioso, justo o injusto, honrado o sinvergüenza, veraz o mentiroso, etc.; así, el párvulo va comprendiendo lo que es el mal y lo que es el bien, y en un momento dado puede decidir que camino tomar.

E) Valor Educativo.-

A través del juego, se estimula el desarrollo intelectual del párvulo, ya que hace juicios, resuelve problemas y aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo; de la misma manera, al jugar y manipular con todo tipo de juguetes y materiales,

Llevar al infante a conocer formas, colores tamaños, texturas y significados y a la vez, aprende a distinguir, describir e identificar los objetos que le rodean, lo mismo, que construir y desarrollar ideas. Así vemos como el juego ayuda al niño a comprender y controlar el mundo en que vive, y a distinguir entre realidad y fantasía.

En el juego, el pequeño aprende sobre sí mismo y los demás, sobre sus relaciones con ellos; descubre, experimenta, desarrolla y comprueba sus capacidades físicas, intelectuales y sociales, estableciendo un concepto sobre sí mismo más claro y realista.

Al jugar, las criaturas asumen varios papeles diferentes y aprenden a distinguir los que le producen mayor placer y a establecer las relaciones más satisfactorias con los otros; y de igual manera, aprende a comportarse de acuerdo a su medio social.

En el Jardín de Niños, el infante aprende jugando, logrando nuevos elementos psicológicos y motores; por lo que se le debe dar libertad en su actividad lúdica, actividad que a su vez estará dirigida a formar y favorecer hábitos de higiene, habilidades, conocimiento de su cuerpo y comunidad, su medio ambiente, sus afectos y su lenguaje, lográndolo mediante actividades sociales, musicales, lingüísticas, artísticas, sensoriomotrices, intelectuales, motoras, todo a base de una motivación que despierte el interés del párvulo por realizarlas.

La actividad cuyo fin no sea el placer, no puede ser llamada juego. Los juegos y los deportes son placenteros, y ya que su único fin es el de divertirse, en el Jardín de Niños, son considerados juegos. Al ir creciendo los niños, los juegos y los deportes se vuelven competitivos, dando como resultado que dichas actividades se parezcan más al trabajo, pudiendo llegar a convertirse en ésta actividad.

Entre la actividad del juego y del trabajo, no hay ninguna clasificación que las pueda separar, ya que depende de la actitud del individuo para poder definirla como juego o como trabajo.

Las criaturas distinguen entre trabajo y juego basándose en las condiciones exteriores, esto es, trabajo significa hacerlo que tienen que hacer por obligación, es una actividad seria que exige atención y aplicación; y el juego, por lo contrario, es lo que los pequeños quieren hacer, en forma fácil y descansa-da, aún cuando dicha actividad requiere de mucha concentración, esfuerzo y trabajo.

De esta forma podemos ver que el trabajo y el juego están intrínsecamente ligados, y que para lograr el desenvolvimiento de la personalidad del infante, debe haber un equilibrio entre ambas actividades.

Es por esto, que el Jardín de Niños toma como base para sus actividades educativas el juego, ya que por medio de éste la educación del párvulo será más completa y agradable para el mismo; por medio del juego, la educadora logrará alcanzar todos los objetivos que se proponga para el bienestar y la educación de sus discípulos.

C A P I T U L O I V

EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

Los juegos infantiles espontáneos vienen despertando una creciente atención por parte de pedagógos, educadores y psicólogos, ya que prestan un valioso auxilio en la educación, mostrando que el pequeño aprende en forma natural y con buena voluntad por su intermedio.

Los juegos son un factor importante del desarrollo integral del niño, a los que se entrega por necesidad íntima, con seriedad y abandono. Por lo que se llega a decir que: "Los niños no juegan porque son niños, sino que son niños para jugar" y así es como crecen. Para ellos, jugar y trabajar, pensar y crear, es recrearse.

Las actividades lúdicas son valiosas para la educación -- por el interés que despiertan en las criaturas, por la alegría que experimentan en su ejecución, por ofrecer excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

El juego es una ocupación feliz, que permite relajamiento desahogo y tensiones nerviosas expansión sana, y es una válvula de escape para una serie de impulsos normalmente reprimidos. Los juegos permiten una libertad de acción con naturalidad y placer que extrañamente se encuentran en otras actividades escolares, -

debiendo por lo tanto ser proporcionados por los educadores.

Por medio del juego, se puede observar coordinaciones motoras, la maduración emocional, el desenvolvimiento intelectual, el comportamiento social, los patrones de conducta, el desarrollo de conducta, el desarrollo de la salud física y mental.

Como hemos podido apreciar en los capítulos anteriores y en los conceptos mencionados previamente, la actividad lúdica desempeña un papel sumamente importante en la vida infantil, ya que existe una relación entre el juego y la naturaleza del niño que nos ayuda a conocerle mejor, y nos permite percibir su vida-motriz, efectiva, social, moral e intelectual.

El juego tiene un alcance pedagógico inmenso, ya sea como una actividad educativa o como un medio de expresión en sí que nos ayuda a educar al párvulo, afirmando que a nivel preescolar es el único medio de educar al niño, ya que éste convierte en juego toda actividad que desempeña.

A) Clasificación de Juegos,-

Los primeros juegos de los pequeños están relacionados con su vida y con todo lo que observan en su familia.

A los 4 años, el interés en los juegos es el de construcción y los musicales creativos, los juegos con contenido artístico. A los 5 años, el interés por los juegos es cognoscitivo y se caracteriza por un gran entusiasmo.

El Jardín de Niños ofrece a las criaturas las posibilidades de una convivencia saludable con compañeros de su misma edad, y proporciona oportunidades especialmente planeadas para enriquecer su experiencia. El programa de preescolar tiene en cuenta las capacidades e intereses de los infantes de 4 y 5 años: se ba-

sa en sus posibilidades de aprendizaje, y se preocupa por promover y consolidar las relaciones entre su hogar y la escuela.

Así, por medio de los juegos desarrolla habilidades físicas y aprende a controlar los objetos, para que satisfagan sus deseos; descubre semejanzas entre los objetos y materiales; aprende a convivir con las criaturas. Sin embargo, lo más importante es que toma conocimiento de sus capacidades y adquiere confianza en sus posibilidades de entrar en relación con el mundo que lo rodea.

De esta forma, y tomando el juego como una manipulación espontánea, mencionaré algunos de los juegos que se realizan en el Jardín de Niños:

1.- Juegos Funcionales. Sirven para desarrollar las funciones latentes y aparecen antes de que la criatura camine y hable; en estos juegos el infante imita, experimenta, multiplica sus posibilidades de acción, y, enriquece su experiencia. Este juego se desarrolla en la primera infancia, de los 0 a los 2 años, realizándose en el seno de la familia.

Los juegos funcionales permiten al pequeño explorar en cada función su dominio y extenderse para producir nuevos resultados; la aparición de cada nueva función da lugar a múltiples juegos funcionales que prueban todas sus posibilidades.

Dentro de los juegos funcionales, se encuentran los juegos motores, del lenguaje, intelectuales, etc.

2.- Juegos Configurativos o Constructivos. Con este juego se desarrolla la imaginación del párvulo, de los juegos con figurativos surge el orden, el ritmo y la simetría. En este tipo de juegos entra el modelado, el garabateo y algunos juegos lingüísticos, como son las rimas, las adivinanzas, el avio-avio cargado de . . . , etc.; ya que el pequeño mediante estos -

juegos da forma a sus construcciones experimentando nuevas formas y temas de acción, según se va desarrollando el juego.

3.- Juegos de Manipulación o Catarsis. Se denomina así a los juegos en los que el niño se entrega por completo al material, como son las pelotas, la arena, el agua, (que también pueden ser configurativos). Por lo general, estos juegos son tranquilos y están asociados con los sensoriomotores.

4.- Juegos Simbólicos. Con estos juegos se enriquecen los ejes de desarrollo afectivo, lingüístico y cognoscitivo; es el paso del pensamiento prelógico a la representación lógica intelectual. A través del juego simbólico, se rompen los hitos que unen las cosas con su función particular y el infante les adjudica cualidades especiales; es el inicio del animismo, ya que todo material que está al alcance de la criatura lo transforma a su capricho para darle el uso que le plazca, representando las propiedades de los objetos y de los personajes que le interesan, dando rienda suelta a su fantasía. Los juegos simbólicos son una asimilación de lo real al "yo" del infante. Los juegos dramáticos y representativos de personajes, entran en los juegos simbólicos.

5.- Juegos de Reglas. Aunque estos juegos son más propios para adultos y niños escolares, al preescolar le gusta establecer reglas informales, que son individuales y espontáneas.

Entre los juegos de reglas se incluyen "Lo que hace la mano hace la tras" y los juegos de imitación de personas; el dominio. la lotería, etc.

6.- Juegos Motores. Son, por excelencia, los juegos de la primera y la segunda infancia. Por medio de los juegos motores, las criaturas alcanzan el desarrollo de sus potencialidades, su independencia funcional y de los adultos, la alegría que le da la libertad de acción y movimiento, salud y equili-

brío emocional.

Los juegos motores pueden ser agrupados por:

a) La intensidad del ejercicio físico que requiere: activos, moderadamente activos y de poco movimiento.

Entre los juegos activos se encuentran: "Quien se fue a la Villa perdió su silla", los juegos de obediencia a órdenes y señales, etc.: uno de los juegos preferidos por los niños de obediencia es el siguiente:

¡Vamos a Cazari

El educador (a) se pone al frente del grupo que estará en semi círculo. En el juego se harán preguntas que los niños deben contestar, entablado un diálogo que irá acompañado de gestos, percusiones, sonidos y movimientos:

- ¿Vamos a Cazari?

Sí vamos

(se harán los movimientos de ponerse una mochila, la escopeta y salir de una casa, haciendo percusiones en los muslos para simular los pasos)

- Entonces vamos yai

Vamos ya ...

- Los arbustos

Los arbustos ...

- ¿Los cruzamos?

Sí los cruzamos ...

- Vamos ya

Vamos ya ...

(sh, sh, sh, ruido de mover los arbustos y movimientos para quitarlos)

- ¡Ohí Miren allá (se señala a lo lejos y se imita el sonido del agua corriendo con las manos
Ohí

- iES un rfoi y sonidos, se hace el intento de pasar abajo y por arriba, al no poderlo pasar por arriba un golpe con el pie en el suelo y se
- No se puede pasar se pasa nadando; al cruzarlo se hace un gesto de cansancio)
- Pero tenemos que pasar
- iVamos a nadari
- Vamos ya ...

El día logo comienza nuevamente con iOhi Miren allá ... pero esta vez será un árbol que deberá ser trepado con las rodillas bien levantadas a cada paso; después será vencida una polvareda en donde se imitará la tos; seguirán otros obstáculos como son un puente, un matorral, un trigal, un pantano, una montaña; el juego termina así:

- iOhi Miren allá (se simula estar ante la oscuridad - iOhi de una caverna)
- ique alegrfai
- iQue alegrfai
- iParece un gatitoi (se van señalando las partes del cuerpo que se nombren y se acariencien)
- iTiene dos ojosi
- Dos orejas
- Una nariz helada
- iUn hocico grandei
- iEs muy suave, suavei
- iTiene dos dientesi
- iY tiene colai
- iHuele a leóni (Se hace el gesto de oler y percibir el olor desagradable y se hace un gesto de espanto; con gesto de temor y ansiedad se repiten rápidamente y en sucesión ordenada todos los movimientos realizados con antelación)
- La caverna

- La montaña
- El pantano
- El trigal
- El matorral
- El puente
- La polvadera
- El árbol
- El río
- Los arbustos
- La puerta
- Fui ¡Nos salvamos!
- Fui, nos salvamos
- ¿Vamos de caza?
- ¡"No, no"!

En este juego se pueden aumentar o disminuir los obstáculos según sea el interés, la madurez y la atención del grupo.

Dentro de los juegos moderadamente activos encontramos: "La Reina dice ...", "Doña Cigüeña", "Plumita", "El Pirata intrépido", y la "Culebra"; en este último juego se forman dos filas, a cada uno de los niños que las encabezan se les da una pelota que deberán pasar por entre sus piernas hasta llegar al último de los pequeños de su fila; a una señal, la fila se deberá mover, y pasarán la pelota por encima de su cabeza. A una nueva señal la pelota pasará por su lado derecho, y con otra señal se pasará por su lado izquierdo, etc.

Los juegos de poco movimiento generalmente se realizan en el aula de labores, siendo llamados por muchos "Juegos de Salón", ya que son ideales para realizarse en espacios reducidos. Entre estos juegos se encuentran los de observación, los de ausencia y presencia, detalles, texturas, formas, la caja de sorpresas, memoria visual y auditiva, semejanzas y diferencias, conjuntos, errores, eco, espejo, etc.; en estos juegos se encuentra el de "Pequeño Pintor": que es un juego en el cual

se le vendan los ojos a varios infantes, y se les coloca en---
frente del pizarrón para que hagan un dibujo con los ojos tapa-
dos, y después lo puedan ver.

Y, b) Por la habilidad física que en ellos predomine: -
correr, perseguir, arrojar, recoger, saltar, etc. Dentro de es-
tos juegos están los juegos con pelotas, "A la vio-vio ... " --
"El Lobo"; "Gigantes y Enanos", para realizar este juego, se -
forman dos equipos, uno de enanos y otro de gigantes, se señá-
la la salida y la meta, detrás de la línea de salida se colo--
can cada uno de los equipos; a una señal, saldrán los gigantes
caminando con pasos largos, y los enanos caminando sobre los -
talones. Durante la trayectoria a la meta, los gigantes trata-
rán de atrapar a los enanos.

De esta manera, al jugar el niño se divierte y aprende-
a dominar su propio cuerpo, crece, desarrolla sus músculos, --
perfecciona sus coordinaciones motoras y domina habilidades fi-
sicas, al mismo tiempo, exterioriza sus ideas y sentimientos -
por medio de los movimientos corporales, que le van dando poco
a poco gran plasticidad.

Existen tres clases de movimientos que van implícitos y
se complementan mutuamente:

a) Juegos de Movimientos naturales. Son los que se rea-
lizan normalmente, sin esfuerzo, en forma espontánea y con ri-
queza expresiva. Estos juegos son el caminar, correr, saltar -
gatear, rodar, reptar, imitar animales u objetos, deslizar, --
cuadruplear; mediante estos juegos, se comienza la autopercep--
ción de la capacidad de movimiento del cuerpo y la noción del-
desarrollo corporal del infante, por lo que por estos movimien-
tos el niño obtiene sus primeras experiencias para el desarro-
llo del lenguaje corporal que le permitirán expresar sus ideas
pensamientos y sentimientos, logrando paulatinamente la inte--
gración de su "yo corporal".

Al irse combinando estos movimientos, se logra el desarrollo de las nociones espacio-temporales.

b) Juegos de Movimientos Analíticos. Son los movimientos que ayudan al párvulo a localizar, nombrar y movilizar las diferentes partes de su cuerpo.

Es recomendable empezar estos movimientos por medio de la Ley Céfalocaudal, es decir, de la cabeza a los pies, de arriba hacia abajo; y la Ley Próximo-Distal, del centro hacia afuera del cuerpo. Los movimientos que componen los juegos analíticos son: rotación, flexión, extensión, contracción, descontracción, relajamiento, ondulación; y a su vez, estos movimientos pueden realizarse en las posiciones básicas de: sentado, acostado, y de pie, pudiéndose imitar animales, oficios, locomociones.

A través de los movimientos analíticos, la criatura tomará conciencia de la capacidad que tiene cada una de las partes de su cuerpo en movimientos y expresión; a estos juegos también se les denomina Movimientos Técnicos, y su funcionamiento está dado básicamente a través de las articulaciones, para que los músculos y los tendones se movilicen correctamente.

c) Movimientos Generadores. Son la combinación de los dos movimientos anteriores, pudiendo dar origen a ciertas acciones repetitorias, como son: martillar, empujar, golpear, cargar, tirar, flotar, acariciar, palpar, rebotar, torcer, fluir, etc.

Los movimientos poseen características propias que les son inherentes, llamadas calidades. Un movimiento puede ser suave o fuerte, directo o indirecto, rápido o lento, fluido o contenido; estos movimientos antagónicos combinados entre sí, nos dan una gran variedad de movimientos que están relaciona-

dos en forma directa con el campo del tiempo y el espacio.

El mismo movimiento puede ser lento o rápido, suave o fuerte, etc., cambiando su significado según sea ejecutado, esto es debido a que cambia la calidad del movimiento como consecuencia del uso de los impulsos motores.

Cada niño da a sus movimientos un matiz diferente, de acuerdo a su personalidad, dando como resultado una verdadera creación en donde participa su cuerpo, la organización de la realidad y su afectividad.

Los movimientos generadores son llamados así por que al ser del conocimiento de todos, de fácil ejecución y no necesariamente imitados, originan múltiples variaciones que nos conducen a la creación de otros.

El conocimiento de su esquema corporal, lleva al niño, lentamente, al descubrimiento de su lateralidad, a tomar conciencia de sus lados y de la diferencia de ambos, es saber ser virse de esos dos lados, el izquierdo y el derecho.

Las nociones básicas de espacio y tiempo que permitirán al infante un uso y manejo adecuado de los desplazamientos, respetando el espacio y el tiempo de los demás, se lograrán a través de las actividades sensoriomotoras, integradas a los movimientos básicos de locomoción, algunos cantos y juegos; de la misma manera, se debe hacer comprender al pequeño que existen dos espacios: el espacio parcial, que es el lugar que posee el párvulo para ejecutar toda clase de movimientos y posiciones, y lo convierten en el centro de un pequeño universo y, el espacio total, que es todo el espacio que tiene la criatura para desplazarse, respetando el espacio de los objetos y las personas que le rodean.

El equilibrio corporal, condiciona las aptitudes del niño.

ño frente al mundo exterior, constituyendo un lazo de unión entre la conciencia del propio cuerpo y la acción, condicionando y complementando los hábitos de postura equilibrada y estable, tanto en una situación dinámica como estable, dominando así las diversas situaciones a que se enfrenta. Con el desarrollo del equilibrio corporal, el infante conocerá las posturas y posibilidades de movimiento de su cuerpo, y logrará un mejor conocimiento y utilización del espacio.

La edad preescolar, se caracteriza por la adquisición progresiva de la precisión del gesto y la organización del movimiento en el espacio. Por medio del juego, se logra la fusión del engrane de la motricidad, la cual se divide en dos aspectos: el desarrollo motor grueso o general, que es el control de los movimientos de los grandes grupos de músculos, que nos llevarán paulatinamente a aprendizajes más finos como son el de la lectura y la escritura; y, el motor fino o de los músculos pequeños, que es el resultado de las actividades musculares gruesas, de la maduración de todas las partes de su cuerpo que le llevarán en forma paulatina hacia los movimientos más finos. Ambos movimientos se desarrollan recíproca y paralelamente al ir logrando el pequeño la maduración nerviosa.

Lo esencial de la infancia es la conquista del equilibrio, la lateralidad, las nociones espacio-tiempo, y el perfeccionamiento de la destreza manual.

A la segunda infancia, la llaman también "la edad de la gracia", ya que hay armonía y espontaneidad de movimientos, y como fue expuesto anteriormente, es la edad sensorio-motriz por excelencia.

A los 4 años, el equilibrio corporal está adquirido, el gesto se precisa el brazo, el antebrazo, la mano y después los dedos se suavizan poco a poco y en forma graduada. Así, vemos que para favorecer el desarrollo muscular fino es necesario pri-

mero favorecer el desarrollo muscular grueso. La sincronización de el movimiento de los miembros superiores, es muy importante para la evolución motriz, ya que libera la mano, lo que le permite al niño una independencia sobre el mundo exterior, y aporta el placer del triunfo, confianza en sí mismo, autonomía e independencia de los adultos.

A los 5 años, hay más precisión en los movimientos. A los 6 años, la criatura pierde espontaneidad y adquiere más precisión y fuerza para las tareas especiales y reducidas.

Los juegos organizados representan para el infante un estímulo para su desarrollo individual y un agente socializante. Desarrollando sus habilidades físicas necesarias para una participación eficiente en el juego de grupo, aprende a saltar, a arrojarse una pelota y a recibirla, a huir, a saltar en un pie, etc., recibe a la vez sus primeras lecciones de cooperación y consigue hacer evaluaciones más objetivas respecto a sí mismo y de sus capacidades, ya que en todo momento es llevado a comparar sus actuaciones con las de sus compañeros de juego, comenzando a desarrollarse la autocrítica, liberándose lentamente de la opinión del adulto, del cual depende mucho.

En los juegos, el niño es llevado a prestar atención a las cosas y a las personas; aprende a aceptar el trabajo común, a esperar su turno o la señal de partida.

De igual forma, por medio de los juegos el pequeño percibe que aquello que gana debe ser conquistado por su esfuerzo, por mérito personal y dentro de las normas de la justicia. En las actividades lúdicas organizadas, el infante verifica porque son necesarios los reglamentos y las sanciones, aprendiendo sus derechos y sus deberes.

Acción y sensación, hecho y consecuencia, van, poco a poco tornándose claros a su entendimiento, gracias al juego aprende a vencer sin burlarse de otros y a perder con dignidad.

d) Juegos Digitales. Desde pequeños, a los niños les gusta jugar con sus manos y con sus dedos.

Los juegos digitales pueden ser enseñados desde el primer día de labores, acompañados con versos dramatizados con gestos de manos y dedos; estos juegos o rimas digitales, son empleados para corregir el lenguaje, para divertir a los párvulos, para centrar su atención y para interesarlos por algún tiempo, generalmente corto.

El imitar las cosas es una forma de vivir las y comprender las mejor, así, al reproducir actividades de animales o personas el infante está aprendiendo cosas de la vida de la manera más sencilla y natural, poniéndose en el lugar de éstos y adquiriendo experiencias valiosas para aumentar su desarrollo.

Los juegos digitales aumentan la coordinación motora fina, desarrollan la destreza manual, facilitan la rapidez de reacción, la agudeza auditiva y el sentido del ritmo; es conveniente acompañar el movimiento con la repetición de sencillos versos.

Las rimas y cantos digitales, se emplean para tranquilizar al grupo, para mantenerlo unido y para dirigir la recreación asumiendo la forma de objetos o cosas, con algunas reglas elementales. También se usan como punto de partida para la hora de la poesía o introducción a la literatura infantil, pues llevan a conocer cantos, cuartetos y pequeñas historias del gusto pueril:

Aquí en este nido (Se ponen las manos ahuecadas, con los dedos huevos hallé palmas hacia arriba, poniendo los pulgares dentro; se chasquean los dedos, - to: ¡qué susto - y se llevan las manos a la cabeza. Se- lleve! Vi juego- simula el pico con los dedos pulgar e- un piquito, dos- índice, se hacen círculos para los ojos ojos, alitas, un se entrelazan los pulgares con las pal- cuerpo quieteci- palmas hacia afuera moviéndolas como -

to y dos patitas, alas, se juntan los dedos con las palmas hacia abajo y unidas por los pulgares para simular las patas, se hace un gesto de interrogación. Se endereza el brazo derecho, se dobla la muñeca, se tocan los dedos con las yemas, y se flexiona y extiende suavemente la muñeca).

7.- Juegos de Imitación. La imitación constituye el juego primordial de los 2 a los 7 años de vida, ya que el infante repite en sus juegos las impresiones vividas, reproduciéndolas e imitándolas.

Esta imitación pueril es espontánea, desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica del niño; y es a los 3 años cuando tiene su aparición.

El pequeño interesado en un relato se encuentra inmerso en él, es decir, en un estado de percepción-motora, recibe y actúa a la vez, enriqueciendo y perfeccionando sus gestos al repetirlos. Mediante los juegos de ficción, el párvulo pasa gradualmente a la imagen mental, que es la imitación interiorizada; y es por esto que el medio que rodea a la criatura influye en él en forma directa, y más aún la televisión, que muestra en la mayoría de la programación infantil conductas agresivas, y siendo la naturaleza del pequeño agresiva, es necesario encauzar esta tendencia y dejarle desahogarse jugando a la guerra, pero con juegos inventados por él.

La educadora debe encauzar esta agresividad innata del infante, proporcionándole juegos rítmicos corporales-espaciales; y aprovechar que a la criatura le gusta ejercer su fuerza contra algo, demostrar su destreza con actos que necesitan fuerza física, gastar energía en todas formas. Así, la pandilla se convertirá en competición deportiva.

El juego de imitación es una necesidad para el niño, ya que a través de ellos conocerá las costumbres y el mundo que le rodea.

Por lo general, los juegos de imitación invitan al pequeño a comunicarse por medio de la palabra, los gestos, actitudes, el ritmo, la danza y el canto, por lo que se debe proporcionar al infante materiales variados y suficientes para que conozca el mayor número de medios de comunicación posible, que vayan desde el dibujo, el modelado, instrumentos musicales, muñecos, guñol, etc.

8.- Juegos Sensoriales. Es la segunda infancia la edad de la formación, aspecto que predomina sobre el instructivo. Todos los juegos sensoriales, motores, de imitación, van implícitos -- uno dentro del otro, y por medio de la educación de los sentidos se producen verdaderas elaboraciones psíquicas pueriles.

El material que se emplea para realizar juegos sensoriales, debe ser, todo en un principio grande, y posteriormente irlo graduando al más pequeño, ya que el niño adquiere suavidad en el tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención.

Los juegos sensoriales, se pueden clasificar de la siguiente manera, de acuerdo a los sentidos:

a) Juegos Táctiles. Para favorecer este sentido, nos serviremos de todas las actividades realizadas en el Jardín de Niños.

Los juegos táctiles se favorecen a través de la manipulación de toda clase de objetos, animales o cosas, en forma individual, cuando cada infante adquiere la experiencia al mismo tiempo; y en forma colectiva, manipulando primero un equipo de infantes mientras los demás observan o trabajan con otro material, invitando luego los papeles.

En todos los juegos, la educadora debe despertar el interés del párvulo y seguir su iniciativa, para que poco a poco vayan encontrando gusto por realizar todo tipo de juegos.

b) Sentido Bárico. El sentido bárico es muy incipiente en el preescolar, pero se puede favorecer su desarrollo con cualquier objeto y a través de diferentes materiales que tengan variabilidad en tamaño y peso, altura y diámetro, y diámetro, altura y peso.

El sentido térmico se cultiva al momento de ingerir alimentos fríos, tibios o calientes, con la observación del tiempo, al palpar diferentes materiales que tengan temperaturas diferentes, lo mismo que el agua y las bebidas.

c) Juegos Auditivos. Es necesario afinar el oído de los pequeños y enseñarles a distinguir entre ruido y sonido, por lo que se les debe de acostumar a hablar y hablarles con voz baja y suave.

Para favorecer este sentido se puede utilizar la voz, instrumentos musicales, percusiones en el cuerpo o en distintos materiales, y los párvulos pueden localizar de dónde viene (n) el sonido (s), si son iguales o diferentes, si es algún instrumento musical, etc.; se puede realizar en forma individual o colectiva, realizando toda clase de combinaciones y experiencias sonoras.

Con estos materiales se debe de educar el oído del niño para que aprenda a localizar direcciones, altura, intensidad, duración, timbre, melodía, pulso, acento, los ruidos y los sonidos del medio ambiente.

d) El Gusto y el Olfato. Ambos sentidos se pueden educar al desarrollarse todas las situaciones familiares y escolares, con alimentos, frutas, bebidas que sean dulces, ácidas, saladas, amargas, etc.

Los olores también se pueden apreciar por medio de perfumes, frutas, verduras, semillas, flores, etc.

e) El Sentido de la Vista. Posiblemente, éste sentido sea el que nos da más variedad de juegos y ejercicios, empleando para su realización todo tipo de materiales y objetos lo mismo que imágenes.

Algunos de los juegos que se pueden hacer con el sentido de la vista son de colores, formas, tamaños, distancias, posiciones, imágenes, memoria, numéricos, detalles, etc.

Es de suma importancia el desarrollar todos los sentidos del pequeño, ya que a través de éstos, los infantes llegarán a conocer y ha hacer suyo el mundo que le rodea, sin olvidar que todos tienen gran importancia y que no deben de destacar uno de otro.

9.- Juegos Psicológicos. El niño de edad preescolar ya tiene procesos intelectuales, que deben desarrollarse por medio de juegos y ejercicios apropiados; los procesos intelectuales de los infantes preescolares son los de memoria, visualización, percepción, reconocimientos, relación, etc.

Estos procesos intelectuales se pueden favorecer mediante distintos juegos, como son: rompecabezas, colores, formas, juegos de engrane, encaje, ensartado, memoria, órdenes, lotería, dominó, posiciones, asociaciones, mosaicos, adivinanzas, etcétera.

Para favorecer el desarrollo de los procesos intelectuales, es necesario que los juegos psicológicos que se presenten a las criaturas sean de lo más diverso posible, con el mayor número de materiales variados, de formas diversas que permitan a su vez crear e inventar nuevas formas de divertirse, y que den variedad a las actividades lúdicas psicológicas, motoras, rítmicas, artísticas, teatrales, lingüísticas, etc., y que a su vez permitan combinar todas estas actividades para tener una gama más amplia

plia de juegos para crear.

10.- Juegos Lógicos y Prenuméricos. El pequeño, poco a poco y a través de experiencias, va adquiriendo la noción de "yo", posteriormente, adquiere la noción de "tú", y, por último la de "nosotros"; a la vez que en forma lenta y progresiva va adquiriendo experiencias y aprendizajes del mundo que le rodea, de las cosas, y de los objetos.

Para incorporararlos, sus modos de aproximación y sus acciones son improvisadas, motivadas y coloreadas por la relación establecida con lo que conoce. El párvulo los descubre bajo diversos ángulos y múltiples posibilidades; atributos y cualidades se manifiestan en el interior de situaciones vividas en forma afectiva que hacen variar considerablemente las significaciones de dichos objetos.

En este primer conocimiento confuso y anárquico, se destacan poco a poco objetos privilegiados ordenados, conjuntos vivientes que la criatura puede componer, descomponer, hacer y deshacer, tratándoles de colocar un orden presentido, reconocido y establecido.

Pese a que la síntesis infantil no está bien articulada, el niño es capaz de estructurar débilmente en el campo de los objetos. A pesar de sus lagunas de percepción, el infante afirma su poder de ajuste continuo observando y de un modo de axioma, nombrando los objetos y haciéndolos entrar en sus sistemas personales de relación que puede analizar organizándolos.

Hablando del objeto, analizándolo, estructurándolo, palpatándolo, manipulándolo, observando sus cualidades y sus anomalías es como logra ésto.

Con sus juegos y la acción, el niño va adquiriendo las primeras clasificaciones que operarán sobre su criterio, en for-

na natural y rápida, siempre con lógica. En cuanto más aprende - de los objetos, varían más sus puntos de vista sobre el objeto - mismo o sobre los conjuntos que surjan desde donde el infante ha coartido.

Esto, hace que el pequeño pueda operar sin perder de vista el estado inicial de las formas, pero englobándolas en el esquema de su acción y en la forma final hacia la cual tiende.

Al aparecer la función simbólica en el párvulo, éste introduce una nueva dimensión en su conciencia, y así es como capta la representación de un objeto, y el símbolo de la representación que lo lleve a establecer una relación entre causa y efecto, razonando por primera vez y abriéndose un nuevo modo de relaciones; entrando en el orden y la lógica de las cosas, ordenando su universo según criterios y constantes que progresivamente conocen.

De esta forma, el mundo de las cosas se va haciendo inteligible, pasando el infante a la experiencia abierta que se conforma con su lenguaje, soporte necesario y clave de la función simbólica.

Para elaborar la noción de número en el niño, se debe detener en cuenta que en un principio sus percepciones son sintéticas, por lo que se debe presentar al infante conjuntos que pueda descomponer. El número forma un todo con el objeto que representa; el párvulo agrupa las cosas y sabe contar, pero como rutina, esto abarca hasta los 4 años aproximadamente.

Posteriormente, el infante sigue agrupando objetos considerando su disposición y estructura, aunque aún no tiene el concepto de unidad ni de número. Esto dura hasta el comienzo de los 5 años, aproximadamente.

Al cumplir los 6 años, el pequeño no posee aún el concep-

to de número, pero aparece en él la seriación, con un valor del último número.

Cumpliendo los 7 años, y al dejar el Jardín de Niños para pasar a la primaria, el niño ya está preparado para una enseñanza sistemática de la matemática.

Debido a la percepción global del preescolar, se debe iniciar con los conjuntos antes de el número, ya que éstos no tienen existencia concreta como los objetos que el niño percibe a su alrededor. El número es una propiedad que se refiere a colecciones o conjuntos de objetos.

Los objetos constituyen el material básico de toda experiencia, al agrupar objetos para formar conjuntos se establecen relaciones lógicas que nos dan atributos para formarlos.

Como los pequeños aprenden a base de experiencias, las relaciones lógicas más fáciles son las que pueden observar, como forma, color, tamaños, etc.

Para que el niño preescolar llegue al pensamiento lógico se le deben proporcionar juegos convenientes para este efecto -- que sean grandes y pequeños (tamaños), gruesos y delgados (grosor), con color (basándose en los colores primarios), y formas (triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo).

Con todo el material, se pueden variar y combinar los diferentes juegos, utilizando aros para introducir a los infantes en el Diagrama de Venn, y para la intersección de conjuntos.

Al combinar estos juegos y los diferentes materiales (de la naturaleza, desecho y de manufactura), el párvulo puede ir empleando los números para clasificar conjuntos de dos, tres, cuatro, cinco elementos; de los 4 a los 5 años, el niño puede llegar hasta los 10, siempre que este conocimiento vaya paralelo a-

60672

na formación y manejo de conjuntos.

El cálculo es una estructuración del pensamiento para conquistar y organizar la materia.

El párvulo va descubriendo el número por su propia actividad. La necesidad de contar, medir, comparar, aparece más pronto en el infante activo, por lo que el cálculo surge de una manera natural; y es por esto que el pequeño debe experimentar las no-ciones de cálculo varias veces.

Al ser global la percepción pueril, el niño percibe las extensiones continuas, los objetos naturales con volumen, pero ven primero una mancha antes de separar sus contornos de la lí-nea; debido a esto, se deben presentar al pequeño juegos apropiados que impliquen el manejo de materia sin forma, como es el ---agua y el tanque de arena, la plastilina y el barro, en las que el niño puede palpar, manipular y comparar.

Con el agua, los infantes pueden adquirir las nociones de invariabilidad de la cantidad, al ver la misma cantidad de agua-en recipientes de diferentes tamaños.

De gran utilidad por sus combinaciones y variedad de for-mas es el material de construcción de madera.

Más que medir, el pequeño compara el tamaño de los obje-tos, primero vagamente, precisando poco a poco y, midiendo al final.

En ocasiones, la comparación es natural, instintiva, o---tras, por tanteo y finalmente por conocimiento.

Jugando, el niño va pasando de una experiencia a otra, observando y haciendo llega a tener una serie de conocimientos que le llevarán a la necesidad del empleo del número.

Por imitación, el niño aprende a contar, en forma maquinal, ya que siente la necesidad de los números.

Dependiendo de la madurez intelectual, el niño llegará a contar; a los 5 años esta actividad le gusta mucho, al igual que la de comparar, y con el manejo del material de los juegos podrá adquirir los conocimientos de más, menos, todo, nada, algo, poco, mucho, más que, etc. Al igual que con otras actividades, para lograr éste y más objetivos, el material ha de ser variado, vistoso, de gran colorido, etc.

11.- Juegos Colectivos y Sociales. Al ir al Jardín de Niños, el preescolar da un paso decisivo para su desarrollo comunitario; al separarse de su madre, por lo general por primera vez, el infante se enfrenta a dos mundos; el de los adultos y el de sus compañeros que no conoce.

Para poder adaptarse a su nueva forma de vida, el pequeño tendrá que pasar por ajustes sociales y emocionales como son las reacciones agresivas y de rebeldía que le servirán para la adaptación de su conducta. Poco a poco, se relaciona con sus demás condiscípulos, y de estas relaciones sociales y experiencias se decidirá su equilibrio físico, intelectual y moral, por lo que se deberá incorporar paulatinamente a su mundo social mediante juegos que le permiten irse conociendo a sí mismo y a sus compañeros, como son los juegos rompe hielos, en círculo, organizados, etc.; juegos en donde imite a los adultos, trabajos en equipo, etc.; actividades lúdicas que le permitan ejercer un control en sus acciones.

En el grupo preescolar debe haber libertad de acción que permita elegir a voluntad el material con el que se va a trabajar, limitando esta libertad por el respeto a la libertad de los demás.

El juego en equipo favorece un mayor intercambio social

entre los niños y un intercambio de ideas, conocimientos, etc., que aprovecha para expandir su aprendizaje.

12.- Juegos de Lenguaje. Como se ha hecho referencia anteriormente, a los preescolares les gusta mucho hacer preguntas sobre todo lo que les rodea, ya que les interesan las relaciones causa-efecto de la naturaleza y de los fenómenos mecánicos; esta actitud pueril se puede aprovechar para realizar juegos en los que se favorezca el vocabulario, se amplíe su léxico, aprenda nuevas palabras y su significado, y diferencie lo real de lo fantástico.

Con el juego dramático se puede favorecer el diálogo e intercambio de ideas; los cantos y las rimas enriquecen su lenguaje a la vez que le presentarán fracciones de la vida diaria y cotidiana; de igual manera, se favorecerá y ampliará su léxico con visitas a la comunidad, diálogos con sus compañeros y educadora, etc.

Los cuentos, el teatro, la biblioteca, acrecentarán más vivamente su lenguaje, corrigiéndolo a la vez y perfeccionándolo.

De esta manera, el juego satisface la necesidad que tienen las criaturas de jugar con las palabras rítmicas que combinan con sus movimientos, naciendo de aquí la relación existente entre el desarrollo motor fino y el desarrollo del lenguaje al combinar las palabras con el movimiento y crear los versos, el pequeño cumple con la función musical, que aunque a los adultos les parezca incoherente, a los niños les deleita.

Los infantes tienen una tendencia a rimar, por lo que les gustan mucho las primeras rimas sencillas y arrulllos, la lectura y la narración de cuentos, las rimas, que aprenden y que les ayudan a desarrollar el orden poético y la lectura expresiva.

Al infante le gustan los juegos con consonancia, y como la agrada regocijarse con los sonidos repetidos varias veces, repite las palabras que riman; estos juegos desarrollan la expresividad y la sonoridad de la palabra.

Depende de la forma en que se exprese la educadora para que el pequeño aumente su vocabulario y utilice los verbos en el tiempo adecuado; de igual importancia es, la corrección oportuna y rápida que se le haga al educando cuando pronuncie mal las palabras.

El dominio del significado de los verbos y de las formas verbales enriquecerán sustancialmente el juicio de las criaturas.

Durante el juego, se crean premisas para el desarrollo del lenguaje de relación y pensamiento.

Las adivinanzas también juegan un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje de los párvulos, ya que al plantearles una, tienen que manejar una serie de pensamientos y palabras que deben ordenar para dar una respuesta correcta, dependiendo ésta de sus conocimientos, su lógica y su vocabulario.

La expresión figurística tiene un papel sumamente importante en la vida infantil, ya que depende mucho de la amplitud de su léxico para que un niño se pueda comunicar, relacionar y ampliar sus conocimientos.

13.- Juegos Creativos. A medida que el niño se siente más querido, mayor es su confianza y el deseo de experimentar para aprender.

Al explorar, aventurar, averiguar, expresar, descubrir. probar, el párvulo tendrá un verdadero aprendizaje creador, que debe tener grandes experiencias y tomar en cuenta las características pueriles.

Por medio de los juegos y la actividad creadora, la criatura aprende a vivir con sus compañeros, a expresarse a través de distintos medios, enriquecer y favorecer su vocabulario, socializa, descubre posibilidades de movimientos y ejercita su esquema corporal, agrupa, hace asociaciones y clasificaciones, y muchas conquistas más.

Con éste tipo de juego, se desarrolla el vocabulario, el lenguaje de relación correcto y la expresión sonora del habla.

La actividad creadora, que es el juego, es un aprendizaje total que será planeada de acuerdo a la madurez del infante, y que a la vez será independiente y creativa.

El juego creador debe ser libre, pues respeta las etapas evolutivas y el ritmo individual.

Mediante la actividad creadora, el pequeño resuelve situaciones de aprendizaje, ya que es una autorrealización en donde se crea y se aprende.

Como siempre, el educador será guía y supervisor, a la vez que coordinador del juego infantil.

Este juego creador se presenta en todas y cada una de las actividades del Jardín de Niños, las cuales a través del juego son 100% educativas. Algunas de dichas actividades son:

Expresión corporal, sonora, plástica y teatral; dicha actividad nos sirve para traducir, para plasmar por medio de distintos materiales los sentimientos, estados de ánimo, pensamientos, etc., transformándolos en comunicación; en la expresión se utilizarán los más variados materiales, que van desde el palo de escoba al papel, del ruido al sonido, del caminar al movimiento rítmico, del habla a dramatizar.

Al dar a conocer a la criatura los nuevos materiales, se les debe dar la oportunidad de manipularlos, enseñándole la forma en que se pueden trabajar, y por último, dejarle crear en forma libre y espontánea.

Para que el pequeño logre que sus juegos sean creativos, se debe favorecer el desarrollo de su imaginación, sus sentimientos externos y la imitación; estos juegos son los más ricos y típicos de la edad preescolar, son los juegos crados por los propios párvulos, y pueden reflejar los fenómenos de la realidad y de la actividad del hombre.

Entre el desarrollo de la memoria y el desarrollo de la creatividad, hay una dependencia mutua.

14.- Juegos de Juicio y Razonamiento. Es de suma importancia enseñar al niño a razonar y a pensar, ya que de sus juicios y razonamientos dependerá la forma en que se enfrente y resuelva sus problemas.

Se debe orientar al infante para lograr una reflexión autónoma sobre cimientos sólidos, para que tenga capacidad de hacer generalizaciones sencillas a base de su criterio y que le permita desarrollar argumentos para su juego.

Mediante los juegos creativos de palabras, lecturas, cuentos, etc., el pequeño toma conciencia y consolida palabras, juicios y razonamientos que le hacen determinar sus acciones.

En el proceso del juego, los pequeños crean premisas que les ayudan a desarrollar juicios correctos, en especial cuando es un material conocido.

Para que la criatura vaya desarrollando sus juicios y razonamientos, se le debe enseñar a conocer las cosas y los objetos, sus nombres, formas, consistencias, cómo y de qué están he-

chos, etc.; de esta manera, el p rvido ir  form ndose conceptos que poco a poco ampliar  y reformar  si es necesario, llegando a establecer su juicio y razonamiento.

15.- Juegos de Imaginaci n. Mediante la actividad l dica se fomenta la imaginaci n del ni o, despertando su deseo por imitar, personificar y actuar hechos cotidianos y personajes que conoce.

Por medio de la imaginaci n se puede despertar en los p rvidos sentimientos nobles, respeto por las personas y compa erismo.

La imaginaci n depende del desarrollo intelectual del infante.

Encauzando correctamente los juegos de imaginaci n de los peque os, se les puede llevar a crear por s  mismos y a combinar en sus juegos distintas situaciones.

Para formar y favorecer la imaginaci n, se debe basar en la memoria pueril, por lo que deben favorecerse los conocimientos concretos y reales, que se deben ampliar y explicar para disipar dudas y queden todos los conceptos lo m s n tidos posible, estimulando y creando ambientes agradables para lograrlo.

Para inculcar la imaginaci n, se deben tener en cuenta -- las experiencias vividas, los sentimientos y conocimientos de -- los infantes, estimul ndolos con los juegos creativos, reforz ndolos por el inter s en dicha actividad, que puede ser a trav s de visitas, cuentos, conversaciones, etc., y de esta forma se podr  controlar la fantas a para llegar a la imaginaci n creativa, relacion ndola con la exactitud, la sistematizaci n y la ampliaci n ulterior de las representaciones p eriles, desarrollando -- as  la memoria infantil.

La imaginación influye en el desarrollo del juego, y a su vez, éste enriquece la imaginación.

El juego creativo estimula y refuerza el interés en los párvulos hacia el juego verbal e imaginativo.

16.- Juegos Tradicionales. Como se ha mencionado en capítulos anteriores, son los que pasan de generación en generación, los cantos y rondas que nos han legado, por su riqueza expresiva y su contenido cultural, nuestros antepasados y, que tienen una gran aceptación entre los pequeños.

La mayoría de estos juegos son colectivos, algunos requieren de círculos, otros de objetos también tradicionales como lo son el trompo, el balero, canicas, el yo-yo, etc.

Mediante estos juegos, los niños llegan a conocer las formas de diversión que tenían nuestros ancestros, pudiendo convivir con los abuelos o padres al enseñar éstos los juegos que a ellos les enseñaron sus padres.

Los juegos tradicionales ocupan un lugar relevante en las actividades del Jardín de Niños, ya que favorecen las relaciones sociales, la convivencia infantil, el desarrollo motor, intelectual, la memoria, el lenguaje, la atención, el conocimiento de nuevas palabras y su significado, etc.

Con la combinación y la correcta ejecución de todos estos juegos, el Jardín de Niños logra paulatinamente su mayor objetivo, que es el de favorecer el desarrollo y desenvolvimiento de la personalidad infantil, llevando al párvulo por senderos que son de su agrado y en los cuales le gusta caminar, compartiendo experiencias y vivencias con sus amigos, compañeros, educadora y familiares en general.

S U G E R E N C I A S

Debido a su trascendencia e importancia en la formación y en la vida infantil, es primordial hacer comprender a los padres de familia el valor educativo del juego y, como consecuencia, que sea la actividad medular en el Jardín de Niños.

Para que los preescolares aprendan a enfrentarse a los problemas que se les presenten, para que sepan que hacer y cómo hacerlo, y resuelvan las vicisitudes en la forma más conveniente, es aconsejable que los adultos los orienten al realizar sus juegos y actividades.

Para que los niños entiendan y realicen los juegos lo mejor posible, es conveniente antes de iniciar cualquier juego, -- dar una explicación clara y rápida sobre éste, y disipar todas las dudas que puedan existir.

Ya que los pequeños entienden mejor los juegos a medida que los van ejecutando, es recomendable realizar el juego una vez antes de que lo lleven a cabo los infantes.

Ya que a los párvulos les gusta y sienten placer al repetir palabras, gestos, actitudes o formas de los juegos que conocen bien, se pueden volver a realizar dichos juegos y, en ocasiones modificarlos un poco si así lo piden los infantes.

Para lograr los objetivos que se proponga el educador (a) se deben programar las actividades de acuerdo a las etapas de desarrollo de las criaturas.

Siempre que sea posible, se deben atender las peticiones de los niños.

Ya que lo importante en los juegos es que el infante participe en forma espontánea, se debe despertar el interés de los párvulos y motivarlos para lograr éste objetivo.

Cuando los pequeños no quieran participar libremente en el juego o la actividad dejarlos, y únicamente supervisarlos.

Por su gran valor educativo, se deben aprovechar las rondas infantiles, ya que en ellas participa todo el grupo, son el paso inicial de la recreación organizada y, dan a las criaturas el primer sentimiento de unión, constituyendo el principio de la socialización.

Después de las rondas, se puede introducir a los párvulos en los juegos en los que destaquen uno o varios infantes, y por último los que demanden mayor iniciativa personal y obediencia de reglas.

Para lograr que participen el mayor número de pequeños en los juegos, es aconsejable adaptar éstos a los distintos grupos-pueriles.

Cuando un grupo es numeroso, se puede subdividirlo para que el mayor número de niños participe en el juego.

Para que los infantes no se confundan, es recomendable marcar las metas o caminos claramente, y si hay carrera, que sea disciplinada.

Para no cansar a los pequeños y lograr los objetivos, su interés y su atención, se puede establecer un horario en el cual cada sesión de actividades lúdicas dure de 20 a 30 minutos aproximadamente.

Para disminuir las tensiones acumuladas, que los niños descansan y obtengan tranquilidad, es conveniente iniciar cada período con juegos que ofrezcan actividad vigorosa al grupo, o sea, moderadamente activos y terminar con juegos de poco movimiento.

Con juegos en espacios libres, se pueden satisfacer las necesidades de movimiento y expansión de los pequeños.

Para no fatigar demasiado a los infantes, en las competencias de carreras, saltos, etc., ver que las distancias a cubrir no sean demasiado grandes, y que dichas actividades no lleven a un exceso de agitación o depresión a los párvulos.

Para mantener al grupo bajo control y no cansar demasiado a las criaturas, se pueden intercalar juegos vigorosos con otros moderados.

Es recomendable dar a los párvulos materiales variados sobre los cuales ejerzan su voluntad de expresión y libertad para usarlos y crear.

También, es aconsejable dejar que los niños se familiaricen con el material, manipulándolo libremente y, aprendiendo el nombre de todo material que llegue a sus manos.

Es de suma importancia que los infantes conozcan el nombre de los juegos, para que así, en un momento dado, sepan que juego pedir.

Cuando los niños lo pidan y sea posible, se deben de com-

binar los juegos.

De las misma manera, cada vez que se le presente un material al párvulo, sobre todo si es nuevo para él, es conveniente darle a conocer su nombre.

Cada vez que sea posible, se debe variar el nivel en donde se realicen los juegos (de pie, sentados, acostados, etc.).

El dar oportunidad a las criaturas de crear nuevos juegos, es sumamente importante, ya que le da confianza en sí mismo y -- acrecenta su seguridad.

Y, de igual manera, se debe dejar crear nuevas reglas para los juegos cuando así lo juzguen oportuno los párvulos.

Estas son algunas de las sugerencias que se pueden aplicar en los juegos pueriles para que su realización sea mejor y -- se logren los objetivos propuestos por el educador (a).

C O N C L U S I O N E S

El juego es una actividad propia e innata en el niño, que puede ser convertida en un medio educativo mediante una dirección correcta y basándose en sus necesidades e intereses

Para que la educación sea lo más completa posible, se deben tomar en cuenta los intereses, las necesidades, las características y el pensamiento infantil.

Al tomar en cuenta los intereses y las características -- pueriles, se logrará estimular al pequeño para que en forma paulatina se convierta en el agente de su propia educación.

Al emplear el juego como un medio educativo, se debe tener en cuenta que también tiene características propias, que se ajustan al desarrollo, la tradición, el tiempo, la edad, la salud, el desarrollo motor e intelectual, el equipo de juego, etc., de la persona que lo ejecuta.

Cada pequeño jugará en forma diferente con el mismo material o el mismo juego, dependiendo de sus conocimientos y su desarrollo intelectual y motor.

Para lograr tomar el juego como medio educativo, es indispensable saber y conocer los valores que tiene, para que de ésta manera se pueda escoger el tipo de juego más adecuado para desa-

rollar un determinado aspecto de la educación del preescolar.

En el Jardín de Niños la educación se basa en el juego, a que debido al pensamiento, las características, los intereses y las necesidades del preescolar, es el único medio para educarlo.

El juego cumple, en el Jardín de Niños, su función educativa mediante actividades lúdicas que ayudan al desarrollo de las capacidades, funciones intelectuales y motoras, cognitivas, lingüísticas, sensoriales, lógicas, prenuméricas, etc., que llevan paulatinamente a las criaturas a conocerse y a conocer su medio ambiente.

Siempre y ante todo se debe respetar la personalidad infantil, ya que un niño al sentirse agredido no podrá incorporar y adaptarse a su medio ambiente y, como consecuencia, no se logrará su completa educación.

Se debe incitar a los pequeños para que participen en todas y cada una de las actividades lúdicas que se realizan en el Jardín de Niños, para que su educación se realice en forma natural y espontánea.

Lo más conveniente y aconsejable para el logro de las metas educativas a nivel preescolar, es dar a los infantes materias variadas, de gran colorido y llamativas, para introducir a los niños en forma paulatina al logro de objetivos educativos.

De la misma manera, se deben variar las actividades lúdicas, ya que de esta manera se logrará ampliar el mundo y los conocimientos del párvulo.

Al expandir su mundo y sus conocimientos el infante obtendrá una gama amplia de experiencias que le permitirán enfrentarse y resolver en forma adecuada todos los problemas de su vida -

itaria.

Por todo lo expuesto con antelación, es primordial dejar que los niños jueguen en forma libre y espontánea, y a la vez --
guiar sus pasos para que su juego sea constructivo, creador y fe-
undo para su vida diaria y futura.

B I B L I O G R A F I A

- AGUILAR, Aragón Gloria V. "Didáctica y Proceso Metodológico de la Expresión Corporal, Sonora, Plástica y Teatral", Módulos I y II Expresión Sonora DGCM PM SEP México, 1980-81-82.
- AGUILAR, Moreno Rosa María "Didáctica y Proceso Metodológico de la Expresión Corporal, Sonora, Plástica y Teatral", Módulos I y II Expresión Corporal DGCM PM SEP México, 1980-81-82.
- AXLINE, Virginia M. "Terapia de Juego", Ed. Diana 1a. ed. México, 1975.
- BAUZER, Medeiros Ethel "Juegos de Recreación", Ed. Ruiz Díaz 3a. ed. Buenos Aires, 1969.
- CASTILLO, Cebrian Cristina y Otros "Educación Preescolar Métodos, Técnicas y Organización", Ed. CEAC Barcelona España 1978.
- DIRECCION, General de Educación Preescolar "Orientaciones 2" México, 1974-75.
- DIRECCION, General de Educación Preescolar "Orientaciones 4" México, 1973-74.
- FRITZSCHE, Cristina E. y San Martín de Dupret Hebe A. "Fundamentos y Estructuras del Jardín de Infantes", Ed. Angel Estrada y Cía., S. A. Buenos Aires Argentina, 1975.

- GESSEL, Arnold "El Niño de 1 a 4 Años", Ed. Paidós Buenos Aires-Argentina, 1971.
- GESSEL, Arnold "El Niño de 5 y 6 Años", Ed. Paidós Buenos Aires-Argentina, 1981.
- HURLLOCK, Elizabeth B. "Desarrollo Psicológico del Niño", Ed. Cas-tillo S. A. 4a. ed. Madrid España, 1967.
- LARROYO, Francisco "Historia General de la Pedagogía", Ed. Porrúa 12a. ed. Actualizada México, 1973.
- LARROYO, Francisco "La Ciencia de la Educación", Ed. Porrúa, S. A. 12a. ed. México, 1971.
- MARCH, Jeanne "Primera y Segunda Infancia Desarrollo y Educación", Ed. Diana 1a. ed. México, 1979.
- MARIN, Correa Manuel "EMC Enciclopedia Formativa Martín", Ed. Martín, S. A. Barcelona España, 1975.
- PIAGET, Jean "La Formación del Símbolo en el Niño", Fondo de Cultura Económica 2a. Reimpresión México, 1973.
- PIAGET, Jean "Seis Estudios de Psicología", Ed. Seis Barral, S. A. Barcelona, México, 1974.
- QUIROGA, Francisco F. "Apuntes para una Paidología", E.N.E. México, D. F.
- SANCHEZ, Cerezo Sergio, López Aizpién Alberto y Otros "Enciclopedia Técnica de la Educación", Tomos I - VI Ed. Santillana España, 1975.
- SANCHEZ, Hidalgo Efraín "Psicología Educativa", Ed. Universitaria 7a. ed. Universidad de Puerto Rico Impreso en México-1972.