

1110



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIDAD SEAD 094 CENTRO

EL JUEGO-TRABAJO COMO MEDIO EDUCATIVO
EN EL JARDIN DE NIÑOS



MARIA CRISTINA MORFIN GARCINAVA

INVESTIGACION DOCUMENTAL
P R E S E N T A D A
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR

MEXICO, D.F.

1983

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MEXICO, D. F., a 20 de abril de 1983

C. Profr. (a) MARIA CRISTINA MORFIN GARCINAVA
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-TRABAJO COMO MEDIO EDUCATIVO EN EL JARDIN DE
NINOS"
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


PROFR. NORMAN PEREZ PRZ.



S. I.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SE
D. F. C. E. N.

(Arce de la Cruz Rodríguez)

PROLOGO

La experiencia en el trabajo diario durante nueve años, me ha demostrado que no se puede prescindir del juego en la educación preescolar, pues es indispensable para el niño..., como un medio para su desarrollo, una forma con la que la educadora puede lograr más fácilmente los objetivos propuestos. El juego-trabajo dentro del Jardín de Niños, es una misma cosa, pues lo que para los adultos es un simple divertimento, para el niño es una actividad seria, toda una empresa.

He podido observar que cuando los pequeños realizan el juego-trabajo, además de tener un momento de esparcimiento, captan con mayor facilidad lo que la educadora les presenta y hay mayor participación del grupo.

Por las repercusiones que puede tener en la realización del hombre, el juego llamó mi atención, pues parece increíble que una actividad que aparentemente sólo es diversión, sirva de medio para aumentar las potencialidades del ser humano, ya que en ella participa su creatividad, imaginación e iniciativa, favorece la socialización y el espíritu de compañerismo, etc.

Es primordial conocer por qué juega el niño y la forma en que lo hace, pues un juego en apariencia insignificante puede ser de gran trascendencia en el desarrollo del pequeño.

Por esto llevé a cabo el estudio sobre lo que es el juego y cómo podemos llevarlo a la práctica para que las diarias labores docentes tengan mayor éxito.

Mientras más en contacto he estado con los pequeños, más he podido darme cuenta de la cantidad de juegos que éstos realizan desde temprana edad, variándolos según su crecimiento.

Son muchos los investigadores que han explorado sobre el juego y la mayor parte de ellos coinciden en que éste es una de las mejores formas de llevar a cabo la noble vocación de educar. Sin embargo a otros niveles pocas veces se estudia o se le da la suficiente importancia, aunque es un tema que debería de interesar a todas las personas que, de alguna manera, están en contaco

to con los niños.

Creo por lo tanto, que es necesario difundir los estudios efectuados sobre esta actividad en todos los Jardines de Niños para así dar el mayor número de elementos posibles a las educadoras, tanto en conocimientos como sugerencias para llevar a cabo su misión con la mayor eficacia.

Preciso es también, informar y concientizar a los padres de estas exigencias de los párvulos, para conseguir una más estrecha colaboración en el objetivo común de papás y maestros: la formación integral de los pequeños.

Espero que esta investigación ayude a dar a conocer cómo se labora en el centro preescolar -a través del juego-trabajo-, así como para que se le de la importancia que realmente tiene y borrar la idea de que al párvulo se le lleva al Jardín de Niños sólo con el fin de que se entretenga, cuando en realidad -allí se está complementando su formación con los medios anteriormente expuestos.

INDICE

Prólogo

Indice

Introducción

I	El juego	1
	A. Antecedentes	1
	B. Definición de juego	3
	C. Definición del juego por diferentes autores	4
	D. El juego para el niño	6
	E. El juego como afirmación de la personalidad	8
	F. El juego desde el punto de vista educativo	9
	G. Importancia del juguete dentro del juego	12
II	El niño de cuatro a seis años	16
	A. Esfera cognoscitiva	16
	B. Esfera afectivo-social	23
	C. Esfera motriz	25
	D. Esfera de lenguaje	29
	E. Características del niño en el periodo preoperatorio	32—
	1. Función simbólica	33
	2. Preoperaciones lógico-matemático	34
	3. Operaciones infralógicas	37
III	El juego-trabajo dentro de la acción educativa del Jardín de Niños	39
	A. Fundamentación psicológica del programa de Educación Preescolar	40
	B. La construcción del conocimiento del niño	42
	C. Objetivos generales del programa de Educación Preescolar	44
	D. Las actividades	45
	Conclusiones	54
	Bibliografía	56

INTRODUCCION

A lo largo de este trabajo se ve cómo el juego influye en el desarrollo de la personalidad del pequeño, y se constata que esta actividad que se realiza en el Jardín de Niños, como medio para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, repercute en el desenvolvimiento integral del educando.

Las educadoras de nuestros Jardines de Niños deben conocer más a fondo las ventajas que puede tener el juego como una ayuda primordial en su misión educativa y así sacarle el mayor provecho al encauzarlo correctamente hacia los objetivos del Programa de Educación Preescolar.

A los padres de familia pueden servirles estas experiencias sobre el juego para estimular a los niños a realizarlos, dándoles libertad en su ejecución, eligiendo con más cuidado sus juguetes, contando así con un aliado para el mejor desenvolvimiento de sus hijos.

Varios de los puntos relevantes acerca del juego se pueden ver en esta investigación llevada a cabo por medio del detenido estudio sobre trabajos de algunos investigadores, así como de mi propia experiencia laboral.

Se parte de lo que es el juego y cómo se presenta en las diferentes etapas de la vida, su presencia en el desarrollo de la personalidad y por consiguiente en la educación, así como la relación que tienen los juguetes con éste, al ser una parte complementaria de la actividad lúdica.

Es necesario conocer al niño de cuatro a seis años, estudiado según Arnold Gesell y Jean Piaget, en cuanto al desarrollo motor, glósico, social, cognoscitivo y del pensamiento, para elegir la forma de juego apropiada a esta edad.

Teniendo en cuenta los puntos anteriores se puede observar el enfoque que se le da al juego como un trabajo para cumplir con el Programa de Educación Preescolar, que propone el desarrollo del conocimiento en el niño como base del aprendizaje a través de la interacción con los objetos.

Al profundizar en el juego puede haber un cambio en la orientación que le demos a la educación, pues conociendo cómo se desarrolla el niño, podemos encauzarlo con mejores resultados.

En esta investigación se abarcan los puntos más importantes sobre el juego teniendo en cuenta que su estudio puede ser muy amplio y debe ser constante, así como que se puede conocer más a fondo si se verifica con la práctica.

El punto de partida para la selección de este tema es la frase "Aprender jugando" que mucho escuchamos en los diferentes medios de comunicación y que no siempre se comprende como debe ser. Cabe citar con Froebel que "el niño debe jugar sin darse cuenta que se le está educando, para que, cuando sea mayor, recuerde de su paso por el Jardín de Infancia, que jugó y fue feliz".

Reflexionando sobre estas palabras se puede decir que el juego es una de las actividades principales en el Jardín de Niños que desgraciadamente no hemos estudiado a fondo. Que al conocer realmente lo que es y cómo se presenta podemos respetar más al niño y, así mismo, promover dentro de la escuela esta actividad natural de la cual podemos obtener muchos beneficios.

I EL JUEGO

A. Antecedentes

Para definir el concepto de juego y la causa por la cual se practica, es necesario conocer su transición dentro de la evolución de toda la especie animal y fundamentalmente del hombre.

Partiendo de las formas primarias de vida en nuestro planeta, se considera que únicamente se encuentran funciones biológicas de subsistencia de gran simpleza; no obstante, de acuerdo al grado en que éstas van evolucionando hacia especies superiores, las funciones de referencia se van tornando más complejas: los microorganismos, las plantas, crecen, se desarrollan, se reproducen y mueren; unos contribuyen a la evolución de otros, unos y otros se van adaptando al medio que les rodea, algunas especies no resisten los cambios de la naturaleza y se extinguen, en tanto otras van transformando su estructura y viven.

Esta evolución ha propiciado -paulatinamente- características especiales que van distinguiendo a los seres vivos, es decir, que las funciones propias de cada ser vivo se van complicando -cada vez más en la medida en que ascienden las especies.

"La aparición del juego en los animales superiores testimonia una etapa capital en la lenta ascensión de las formas vivientes hacia la forma evolucionada que es el hombre". (1)

De acuerdo a la cita anterior, al realizar un breve recorrido a través del desarrollo evolutivo, se observa una actividad peculiar muy interesante que diferencia a las especies superiores de las inferiores. Esta actividad fundamental es el juego, el que se convierte en un distintivo de superioridad.

De esta suerte, el juego es una de las actividades que em-

(1) CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 1958, pág. 5

piezan a caracterizar a las especies superiores y el período de su infancia lo que va a determinar su superioridad o inferioridad.

A efecto de fundamentar lo anterior, hay una serie de evidencias en la naturaleza respecto a esta afirmación; el cobayo, mamífero roedor, no juega. Desde los dos o tres días se comporta como un adulto, mas hay que hacer notar que tiene una inteligencia muy limitada. Como punto de comparación, se puede mencionar que el ratón blanco, mucho más inteligente, tiene una infancia de cuatro semanas.

Por otra parte, el mono, a pesar de realizar juegos funcionales, en comparación con el hombre, tiene una infancia mucho más corta.

Reafirmamos esto con lo que dice Claparade:

"Cuanto más larga es la infancia, más aumenta el periodo de plasticidad, durante el cual el animal juega, imita, experimenta, es decir, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece con el fruto de su experiencia individual, el demasiado débil capital que le fue transmitido en herencia". (2)

Pero de todo esto es necesario diferenciar el juego del hombre al del animal. En efecto, el juego en el animal no sobrepasa las meras actividades que le sirven para desarrollar su estructura y su instinto; cada especie depende de los instintos que le fueron dados por la naturaleza y jugará exclusivamente para acrecentar éstos. La mayoría de las funciones instintivas, en un principio aparecen muy amplias, muy imprecisas y en el animal, por medio del juego esas funciones se ejercitarán. Por ejemplo los juegos de caza en el gato, el tigre, el leopardo, que le ayudarán a precisar ese instinto. Pero este juego será algo fijo y estereotipado, ya que no rebasará el instinto.

Ahora bien, en el niño, estas actividades aparecerán -inicialmente- como simples ejercicios prácticos a los que Carlota

(2) Ibid. pág. 5

Bühler llamó juegos funcionales, pero que no se quedan en eso, ya que en este caso se ha tenido mayor desarrollo que otras especies, siendo el resultado final de la larga evolución tanto biológica como cultural. Es así que a lo largo de la vida del hombre el juego ha pasado a ser la actividad de mayor interés en la infancia. "El juego del hijo del hombre presentará una variedad y un imprevisto que no se encuentra jamás en el juego más o menos mecánico del animalito. Mientras que los juegos animales dependen esencialmente de la especie y varían de una especie a otra, el juego del niño depende ante todo de una personalidad flexible que se afirma de múltiples maneras por nuevas actividades. En este dominio ya no es posible invocar los instintos específicos a los cuales corresponden los juegos funcionales de los animales; no se puede sino seguir las tentativas en todas las direcciones que hace un ser inteligente para afirmar su propio ser. Hay, por consiguiente, en la actividad lúdica del niño, algo impreciso, inestable que ignora el animal; pero por ello justamente se expresa la preeminencia del hombre, ser autónomo y creador". (3)

En base a lo anterior podemos decir, que el juego está íntimamente ligado a la evolución del hombre y su inteligencia. Si se quiere el desarrollo íntegro de la personalidad, es necesario que se le dé al juego la debida importancia en la vida del ser humano.

B. Definición del juego

La palabra juego viene del latín *iocus* que según la gramática histórica fue transformándose de la siguiente manera: *iocu* > *ioco* > *jogo* > *juego*.

El adjetivo lúdico referido a las actividades de juego proviene del latín *ludicus*.

"Juego es toda actividad, física o espiritual, que no tiene una aplicación inmediatamente útil o determinada y cuya razón de ser, para la conciencia del que se entrega a él, es el placer mismo que produce". (4)

(3) CHATEAU, Jean. op. cit. pág. 8

(4) Enciclopedia Espasa-Calpe. 2a. parte, Madrid, España, 1979.

El juego es una actividad que ayuda al desenvolvimiento integral del ser humano. Este se inicia en la infancia y continúa presente en todas las etapas de la vida del hombre.

El significado de estas actividades lúdicas cambiará de acuerdo a las necesidades e intereses de cada individuo.

En el caso del niño, el juego estimula el desarrollo motor, lingüístico, cognoscitivo, social y emocional. Es -además- un medio de expresarse a sí mismo e, incluso, se le puede concebir como una especie de preparación para la vida.

El juego humor, es decir, las actividades lúdicas en las que interviene la risa como elemento integral, se constituye como una actitud de liberación que produce goce y placer. Esto es, existe una estrecha relación entre la diversión y la risa, ya que los pequeños mientras juegan ríen con frecuencia. Se puede decir que el juego da la alegría del movimiento y contribuye a la satisfacción de las actividades primordiales: imaginación, liberación de presiones de la realidad, relación sistemática con el mundo exterior que lo ayudan a integrarse a sí mismo con mayor facilidad.

Tratándose del adolescente, esta actividad natural se desarrolla principalmente a través del ejercicio físico, entrando en una etapa de mayor conexión con la realidad, admitiendo ya en gran parte las reglas que el adulto le ha venido imponiendo a sus juegos.

Ahora bien, en cuanto al adulto, el juego es desarrollado generalmente en su tiempo libre y tiene por objeto la recreación y diversión, lo que contribuye ampliamente a su estabilidad emocional y mental, debido a que éste proporciona escapes a las presiones ocasionadas por los problemas diarios de las actividades y rutinas que los aprisionan.

C. Definición del juego por diferentes autores

El juego a través del tiempo se ha definido bajo la personalidad de distintos autores, como por ejemplo:

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

Jean Piaget dice: "El juego es la expresión y condición ~~del~~ del desarrollo del niño".

Freud emparenta el juego con otras actividades fantásticas del niño, en especial con el sueño. Para él la función del juego resulta ser la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos".

Buytondijk afirma que "El juego es una forma de exteriorización de lo infantil."

Charlotte Bühler define el juego "Como un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento". El niño incorpora por la imitación elementos de la vida del adulto para manejarlos a su nivel, en sus juegos de fantasía y, de esta manera, él se siente parte del medio en que se desenvuelve". (5)

Teniendo en cuenta las opiniones de estos autores, se pueden tomar algunos puntos para llamar juego a una actividad del niño.

-En esta actividad la acción del juego tiene la finalidad en sí mismo. El juego es una necesidad que ayuda a madurar al niño, influyendo en su futuro. Esto se presenta en forma inconsciente, pues el niño no sabe ni piensa en ello cuando lo realiza.

-El juego es una acción libre. El niño no sigue reglas fijas, éstas surgen durante el juego según los acontecimientos externos que se le presenten. Convierte en juego cualquier actividad. Por medio de esta libertad gozará, experimentará, explorará por sí mismo el mundo que lo rodea; esto estimulará su creatividad que seguirá desarrollando mientras siga gozando de dicha libertad y no se le hagan por parte del adulto, imposiciones que la limiten.

-El juego permite transformar la realidad de la vida cotidiana del párvulo, cuando ésta no le brinda los medios necesarios para satisfacer sus necesidades; así por ejemplo, si no tiene amigos con quienes jugar; inventa a un compañero de juegos que existe únicamente para él.

(5) CASTILLO, Cebrián Cristina y otros. Métodos, técnicas y organización. Ediciones CEAC, Barcelona España, 1978, pág. 84-85

-El juego proporciona satisfacciones presentes. No espera gratificación al terminar su juego. El mismo juego es su satisfacción.

En base a los puntos anteriores se puede decir que el niño, por medio del juego, expresará sus emociones, sentimientos e impulsos; contará con la recreación dando como resultado la creación, y con la fantasía tendrá la oportunidad de realizar actividades que no puede efectuar por su edad: maestra, doctor, padre, mamá, conductor, etc. y, al mismo tiempo, se relacionará con las funciones que desempeñan los individuos en su medio ambiente.

D. El juego para el niño

Si se formula la pregunta de las causas por las cuales juega el niño, ésta equivaldría a preguntar por qué es niño. No se puede afirmar que hay infancia sin risas y juegos. Un niño que no ha jugado es un ser humano incompleto, ya que no desarrollará todas sus potencialidades. No basta que un niño crezca física y mentalmente y que desarrolle sus funciones, requiere además del juego, a efecto de moldear su personalidad. Es decir, no sólo crece, sino que se desarrolla integralmente mediante el juego.

En las actividades lúdicas se desarrollan las funciones latentes del niño: mientras más juegue, será un ser humano más completo y mejor dotado.

En la infancia se logra el desenvolvimiento y afirmación de funciones por medio del juego y éste, posteriormente, le servirá para reafirmarse como ser humano.

El juego en el bebé se presenta como actividad práctica, de goce sensorial como: chuparse el dedo, patear, palmotear, repetir gorjeos, etc. Y, se les considera actividades lúdicas porque originan verdaderos juegos posteriores, aunque realmente son actividades preparatorias.

Ya el juego en sí, es algo completamente distinto: ante todo

do, presenta un carácter de seriedad, no es una simple diversión. En los primeros años el párvulo llega a absorberse completamente en el papel que realiza, identificándose momentáneamente con el personaje que representa. Esto lo notaremos en los siguientes ejemplos:

El niño que juega al médico se toma tan en serio que es un doctor, que no puede admitir burlas.

Una niña que juega a hacer la comidita, se posesiona de su papel al grado de no permitir que los otros niños metan mano a sus imaginarios guisos, hasta que ella indique el momento adecuado.

Estos ejemplos nos muestran cómo el niño trueca su realidad por la vivencia en el juego.

Cuando el niño juega, se adentra tanto en su juego, que no mira ni toma en cuenta lo que le rodea; en cambio el adulto, en sus juegos, tiene esta concentración pero no se separa de la realidad, dando rienda suelta a su fantasía, reafirmando con esto que el juego en la infancia es un asunto serio, tanto que no le gusta ser interrumpido.

Un elemento importante del juego es la ilusión. Cuando el niño tiene sus fantasías dentro del juego, no olvida que sigue siendo un niño, el juego es un mundo aparte.

En su juego tiene el lugar del primer actor: padre, doctor, presidente, etc. De esta manera irá construyendo su personalidad sin dejar de desarrollar sus potencialidades.

Por medio del juego el niño practica y proyecta para el futuro, forma su personalidad, y se desarrolla integralmente; todo esto en una forma involuntaria.

Otro punto importante en la actividad lúdica es la acción creadora. La acción del pequeño no es pura imitación del adulto y la vida diaria, sino que creará constantemente situaciones nuevas.

En los juegos él es omnipotente; tiene la oportunidad de crear elementos, situaciones, reglas nuevas, etc., cosa que no puede hacer en la vida real por las presiones de la misma; por ejemplo: con la influencia de la televisión el niño quiere ser

"super hombre" y en su juego realmente lo será, vencerá a todos, así como las adversidades que se le pudieran presentar, logrando así demostrar su fuerza tanto física como mental, que en realidad no posee.

El niño no acepta cuando le niegan lo que imagina. Aunque él sepa su inexistencia no permite ni le gusta que quieran hacérselo notar.

E. El juego como afirmación de la personalidad

La personalidad es lo que se percibe de un ser humano, todo lo que le caracteriza, lo que lo distingue de los demás individuos, todo lo que un hombre "es". Es la combinación integrada de pensamientos, conocimientos, acciones y cualidades físicas, impuestas por factores caracterológicos, físicos y ambientales.

La personalidad está ligada a los antecedentes genéticos del hombre y va evolucionando a través de las diversas etapas de la vida y de las circunstancias culturales, familiares y sociales, formando así una interrelación estrecha.

Dentro de dichas circunstancias el juego tiene una gran preponderancia en el desarrollo de la personalidad del niño.

Como se expone anteriormente, el infante juega desde que nace al juego funcional, pero pronto descubre como esencial el gozo nuevo del éxito, el logro de tal o cual empeño.

Quiere triunfar sobre algo, sentir su conquista sobre las cosas, probarse a sí mismo sus facultades, lo que le da una afirmación como persona, y afianza su propio Yo, que se manifiesta independiente hacia los tres años.

Para conseguir desarrollar este dominio y esta exaltación de su personalidad, que va progresando cada vez más a medida que la pone a prueba, acepta desafíos que emanan de los objetos con los que lleva a cabo su juego. -como la línea marcada en el suelo por la que camina sin salir de ella-, y luego se impone a sí mismo otros lances arbitrarios -como subir a alguna parte que

le proporcione un reto- que le demuestren tanto a él mismo como a los demás, la superación sobre lo que lo rodea y la potestad de su personalidad creciente.

Estas reglas pueden ser aprovechadas por el adulto, siempre y cuando le sean impuestas con el tino y prudencia convenientes para que el chico las acepte libre y gustosamente.

Afirmando lo que se menciona anteriormente, el éxito, el deseo de superación sobre las dificultades que se le van presentando, ayudan al desarrollo paulatino y al descubrimiento de su individualidad.

La admiración hacia los adultos y hacia sus hermanitos y otros niños de más edad, le provocan un deseo de crecer y ser como ellos, dándole así un estímulo para vencer los mayores obstáculos que le salgan al paso, en ese afán de dominio y superación.

F. El juego desde el punto de vista educativo

Es tal la riqueza formativa del juego, que de ahí parte su importancia dentro de la educación. Como se ha citado, mientras más pequeño es el niño más esencial es el juego en su vida. Es a la vez expresión de su desarrollo y condición de éste.

El adulto generalmente juega el papel de conductor, induciendo los pasos que marca el niño, hacia determinada dirección.

El juego es un maravilloso elemento que nos proporciona la naturaleza, que es susceptible de ser usado y de hecho debe utilizarse por el educador y maestro para la formación del pequeño. Si la actividad lúdica es utilizada de acuerdo a las necesidades e intereses del párvulo, será tan fecunda que no habrá otra que la sustituya. Por esto la importancia de no frenar la natural evolución del juego en la infancia.

Esta natural evolución se podrá dar si el adulto respeta los intereses del niño, que es lo que lo impulsará a la acción del juego.

En el adulto el interés no es natural, se presenta condicionado a múltiples factores: social, económico, moral, etc.

x p

En el niño se presenta en forma espontánea: surge de la adecuación juego-momento psicológico. Cuando el educador no maneja este binomio, difícilmente podrá atraer la atención e interés del párvulo.

En muchas ocasiones, la maestra quiere enseñar algo, pero si no ha despertado el interés del grupo por su tema, no podrá lograrlo.

Una madre puede decir: "Hijito, canta lo que has aprendido". Si a él en ese momento, no le interesa, la hará quedar en ridículo.

El interés es un factor de suma importancia en la educación, ya que de su enfoque depende, en gran parte, el éxito o fracaso que tenga por resultado.

Para lograr captar el interés es importante relacionar adecuadamente el momento psicológico en que se encuentra el grupo y el juego-trabajo que se propone el maestro. De esto depende la eficacia de la didáctica, la formación y la disciplina en la escuela de párvulos.

Si una actividad se impone y no se interesa al niño correctamente, ésta resultará una orden, un deber y no una acción placentera y educativa, que es lo que se propone el Jardín de Niños ya que el niño aprende jugando.

Carlota Bühler ha dividido los juegos del niño en:

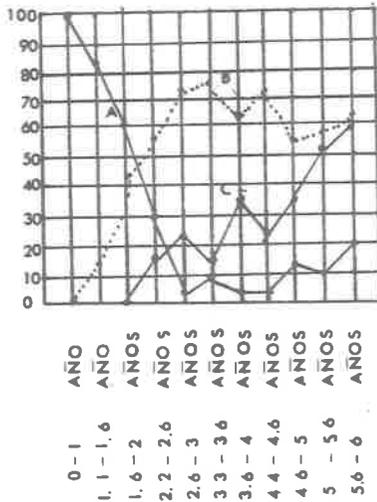
1.- Funcionales.- Afirman al niño en su mundo por medio de la actividad; se presentan principalmente en la primera infancia. Algunos ejemplos son: gorjeos, mover objetos de un lugar a otro, romper papel, etc.

2.- Juegos de ficción.- En estos casos se encuentran los juegos dramáticos, representativos de personajes. Mediante este juego adjudica cualidades especiales a las cosas, dejando a un lado su función particular. Como la escoba que es un caballo, dar de comer a los juguetes, hacer el papel de animales o personas, etc. Se presentan generalmente de los tres a los seis años.

3.- Juegos receptivos.- En estos juegos al niño le gusta escuchar cuentos, rimas, canciones, etc. Se presentan en niños de tres a seis años.

4.- Juegos de construcción.- Se inicia a los tres años, con estas construcciones amplía sus experiencias y podrá dar otros usos o utilidades a los objetos. Algunos ejemplos son dibujar, construir con bloques, ensartar, etc.

Para aclarar más sobre cuándo se presentan estos juegos acudimos "a la curva de predominio de intereses de los juegos". En ella podemos ver hacia donde se inclina el niño en las diferentes edades y el tiempo aproximado que dura el interés sin presentar fatiga o cansancio. (6)



- A. Juegos funcionales
- B. Juegos de ficción y receptivos
- C. Juegos de construcción

En la gráfica se puede ver el predominio del juego funcional en el primero y segundo año de vida y como empieza a descender en la edad escolar.

El juego de ficción y receptivo domina del segundo al sexto

(6) MEDINA de la Fuente Aurora. Educación de párvulos. Ed. La bor, S.A. 3a. ed, Barcelona, España. 1967, pág. 25

año yendo en creciente ascensión el juego constructivo a partir de los tres años.

En el Jardín de Niños, se debe de tomar muy en cuenta que el juego y el trabajo tienen mucha importancia para lograr los objetivos propuestos y la conjugación de ambos (juego-trabajo) debe ser equilibrada.

La actividad juego-trabajo se irá moldeando de acuerdo a los objetivos propuestos, pero siempre tomando en cuenta los intereses del grupo.

El niño, cuando juega, no establece diferencias entre juego y trabajo; no tiene una intención educativa; no así, la maestra al proponer juegos con objetivos, lo irá preparando a actividades más formales, metódicas e intencionadas.

De aquí surge la importancia de utilizar las reacciones del juego didácticamente, para que el niño establezca diferencias entre juego y trabajo.

En un principio, el niño jugará sin darse cuenta de que está trabajando (cuando una niña ayuda a su mamá a barrer, lo hará jugando siendo realmente una tarea doméstica). Al entrar el pequeño al Jardín de Niños, la educadora iniciará el proceso de diferenciación en forma paulatina de estas dos actividades, preparando al niño para escuelas posteriores en que existe la diferencia del juego y el trabajo.

Se presentará en cuanto el niño dé una intención y un valor a las acciones que realiza dentro de la escuela.

Es por esto que tiene gran trascendencia que la maestra conozca todos los elementos con que cuenta para la educación y la importancia de algunos de estos -como el juego-.

G. Importancia del juguete dentro del juego

Después de la primera etapa del bebé en que su vida entera está centrada en su madre, comienza a desligarse de ella a desarrollar su propia individualidad.

En este estadio es sumamente importante y trascendental

el que el niño no sufra frustraciones que puedan afectar de manera negativa posteriormente en su vida adulta, es decir, que no se produzca en él la insatisfacción de un deseo o necesidad, siendo entre estas insatisfacciones, la afectiva una de las más dañinas.

El juguete apropiado viene a ser entonces la mejor ayuda para alejar este peligro.

Los muñecos por ejemplo, usados a través de todos los tiempos y en todas las civilizaciones, ocupan un lugar preponderante en la atención y la afectividad del infante.

Es a su juguete preferido al que duerme, regaña, da de comer, besa y abraza, lo convierte en confidente, haciéndolo partícipe y motivo de todos sus afectos y sentimientos, y en el que descarga su emotividad, ya sea con agresividad o cariño.

Esto debe de ser tomado en cuenta por el educador para entender y respetar al niño en su deseo de que su juguete favorito lo acompañe los primeros días en su nueva actividad escolar, ya que la presencia del juguete puede ayudar a una adaptación más rápida a su nueva situación, al darle seguridad y respaldo.

Si se considera que el juego es el trabajo del niño, los juguetes, además de ser apoyo de él, serán sus herramientas. En vista de que en el juego se transforma la realidad, los juguetes no tienen que ser reales sino que, por medio de la imaginación, el niño puede usar cualquier objeto y cambiarlo según su juego.

Cada vez la variedad de juguetes es más grande. Algunos aparecen por temporadas como por ejemplo: las canicas, el yoyo, el trompo, el balero, etc.

Otros en cambio son usados en cualquier temporada y se podría decir que son clásicos como: la pelota, la bicicleta, las muñecas, los trastecitos, la cuerda, etc.

Una réplica de cualquier objeto real puede ser atractivo para el adulto, pero el niño lo utilizará en forma distinta a la supuestamente correcta, pues para él tendrá el valor y la utilidad que le dé su imaginación. Jugará, por ejemplo, con un cochecito arrastrándolo con las ruedas hacia arriba, por más

que el adulto le quiera hacer comprender que lo está empleando en una forma incorrecta.

El juguete para el niño es lo de menos: su imaginación - creativa le hace convertir un cabo de escoba vieja en un brioso corcel, una cascarita de nuez en un precioso bergantín, una corcholata en una pieza de vajilla.

El juguete debe ser sólo una parte en el entretenimiento del niño; la otra ha de ser su mente; su imaginación es la que debe complementar la función del juguete. Por eso no es necesario proporcionarle juguetes caros y lujosos, sino ayudarle a encontrar en las simples cosas, los mundos maravillosos que enriquecen su inteligencia e iniciativa, ayudando más a su desarrollo.

Los pequeños necesitan que sus juguetes estén adaptados a su edad e intereses y que al mismo tiempo ayuden a su desarrollo.

Un juguete tendrá más valor mientras mayor sea su utilidad.

A propósito de esto, la televisión, siendo un medio tan estupendo de aprendizaje, debe darse al niño con las debidas reservas, pues el tiempo casi ilimitado que se le permite verla, así como la falta total de encauzamiento, pueden fácilmente atrofiar su imaginación creativa; puesto que se le dan las imágenes hechas, no tiene que pensar o imaginar; no ejercita sus facultades y de esta manera, frena su desenvolvimiento.

En este caso la televisión es un sustituto del juego y del juguete, que los padres proporcionan a los niños por no tener las molestias que pueden ocasionar sus juegos.

Conforme van creciendo y madurando los niños, el juguete pasa a ser complemento del juego, esto se ve en juegos con reglas como por ejemplo: base ball, foot ball, etc. En donde el bat o la pelota serán utensilios necesarios para realizar el juego.

Concluyendo podemos decir que el juego ha estado presente en todos los tiempos, y es un elemento que contribuye al desenvolvimiento del ser humano.

En vista del gran alcance que puede tener tanto en afirma-

ción de sí mismo como en desarrollo de potencialidades, la educación lo ha tomado como un medio para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje viendo que puede tener grandes resultados.

II EL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS

A efecto de que el maestro pueda proponerse objetivos en la enseñanza, es menester que conozca las condiciones en que se encuentra cada uno de los elementos de su grupo, así como sus características, por tal motivo la clasificación de niveles de madurez y ejes de desarrollo le ayudarán a sugerir actividades de acuerdo a las necesidades e intereses de los educandos.

Abarcaremos cuatro esferas de desarrollo:

- 1.- Esfera cognoscitiva
- 2.- Esfera emocional-social
- 3.- Esfera motriz
- 4.- Esfera del lenguaje

En éstas podemos encontrar la mayoría de las manifestaciones de conducta del niño según Arnold Gesell.

A. Esfera cognoscitiva

Está constituida por procesos activos, que se manifiestan al pensar.

Unidades cognoscitivas: imágenes, símbolos, conceptos y juicios.

Las imágenes de la percepción son las primeras unidades cognoscitivas del niño.

Los símbolos son letras, números, dibujos y palabras que representan objetos, que el niño va asociando progresivamente al objeto que representan. Este proceso de asociación es paralelo al desarrollo del lenguaje, enriquecido a medida que el niño hace más simbolizaciones.

El lenguaje favorece la adquisición de símbolos y la formación de conceptos. El Jardín de Niños no enseña letras y números, lo que no impide sino hace más importante el desarrollo de momentos en que se enriquece y aclaran conceptos y, sobre todo, estimula al niño a describir, preguntar, responder, inves-

tigar, etc.

Los conceptos están formados por símbolos. Son clases de grupos de objetos, acontecimientos o experiencias que comparten un conjunto común de características; ejemplo, los muebles: silla, mesa, banco.

En un principio el niño tiene la comprensión del concepto, más que el conocimiento mismo, un niño no puede definir lo malo y lo bueno, pero con su conducta puede demostrar que lo sabe. Después podrá transformar sus experiencias, podrá hablar de las ideas que encierra y utilizarlas en el razonamiento.

Por medio de los juicios el niño compara, establece diferencias.

Todo ser humano debe estar orientado en tres planos: cuerpo (persona), espacio y tiempo. Estos tres aspectos juntos integran a la persona y la ubican en el mundo, en su presente, pasado y futuro. Cuando hay alteraciones de algún concepto de los anteriores puede haber una desintegración de la personalidad.

Los conceptos anteriores son de gran importancia ya que permiten al niño ubicarse y así descubrir, conocer y aprovechar todo lo que le rodea; y toda esta información la recibirá por medio de las sensopercepciones que son la base del funcionamiento intelectual.

Noción corporal.- El niño a través de su cuerpo adquiere conciencia de sí mismo y esto es un elemento básico para la formación de la personalidad.

Siendo el cuerpo algo tan importante y al mismo tiempo un elemento permanente para las actividades del niño es necesario hacerle conciencia de éste, para que estructure más fácilmente su esquema corporal.

Noción temporal.- Se estructura gracias a las percepciones auditivas, táctiles, quinestésicas y cenestésicas.

Se relaciona con el ritmo, pues éste se desarrolla en el tiempo, teniendo los dos sucesión y duración, como podemos notar en el Jardín de Niños, ya que todas las actividades tienen un tiempo determinado de realización. La llegada a un lugar,

la despedida; primero esto, después aquello. Todas estas situaciones van a ir ubicando al niño en el tiempo sin necesidad de actividades específicas, sino en forma natural.

Noción espacial.- Se inicia casi desde recién nacido, cuando puede el niño fijar su vista en los objetos. Empezará a explorar lo que le rodea y así irá coordinando sus ojos.

Se amplía el conocimiento espacial cuando, al ocupar manos y pies, capta y afina distancias, próximas en un principio y, poco a poco, más lejanas.

La noción espacial es el conocimiento o idea de lugar que ocupa una persona con relación a lo que le rodea.

Las nociones corporal y temporal avanzan juntas: si la primera no está bien integrada, con dificultad se logrará la segunda.

Niveles de madurez alcanzados en esta esfera
a los cuatro años

- Adquiere más conciencia de sí mismo, dentro de un grupo.
- Puede contar hasta 4 ó más de memoria, pero su concepto numérico apenas si va de uno, dos y muchos.
- Su comprensión de pasado y futuro es escasa.
- Puede tener un compañero de juego imaginario.
- En su juego teatral no mantiene el mismo papel por mucho tiempo.
- La mentalidad es más activa que profunda.
- Su pensamiento es de tipo consecutivo y combinativo, más que sintético.
- Efectúa dos juicios consecutivos en vez de realizar uno comparativo.
- De igual modo para elegir entre lindo y feo, se refiere por turno a cada uno de los miembros del par comparado.
- Cuando escucha un cuento se conmueve de manera muscular puesto que tiende a reproducir con su actitud corporal lo que está oyendo.
- El dibujo es una mezcla de simbolismo y positivismo. El dibujo de la figura humana es la cabeza con dos apéndices

- y a veces con dos ojos.
- Se lava y seca las manos. Se cepilla los dientes.
 - Avisa antes de ir al baño.
 - Distingue entre áspero, picudo, etc.
 - Emplea adverbios de lugar con mayor exactitud y combinación.
 - Cumple órdenes con respecto: encima, detrás, adelante.
 - Combina bien la acción de hablar con la de comer. Le gusta servirse él mismo.
 - Sumamente consciente del ombligo.
 - En el juego hace alguna separación según líneas sexuales.
 - Puede jugar a mostrar o mirar los genitales, juego verbal sobre la función intestinal.
 - Pregunta sobre la procedencia de los niños.
 - Sumamente rápido en sus acciones, pero si se le apresura por lo general disminuye su velocidad.
 - Tiene una comprensión de cuándo tienen lugar los acontecimientos más importantes del día en relación a otros.
 - Continúa utilizando indiscriminadamente palabras indicativas de pasado, presente y futuro.
 - Distingue el día de la noche por la presencia del sol y la luna.
 - Imita la construcción de una puerta de cinco cubos insertando un cubo diagonalmente.
 - Cuando juega espontáneamente con los cubos, construye tanto en posición vertical como horizontal.
 - Da nombre a sus construcciones y a veces lo utiliza dramáticamente.
 - Copia un cuadrado.
 - Distingue entre cerca y lejos.
 - Responde en forma rudimentaria, cómo satisfacer necesidades vegetativas: Cuando me pongo el suéter hace frío.
 - Juega al escondite.
 - Le agrada salir a visitar a los vecinos: si va con un adulto corre a la esquina y lo espera para cruzar la calle.
 - Procede a imitar ritmos.

Niveles de madurez alcanzados por el
niño de cinco años

- Resuelve problemas simples que implican relaciones geométrico-espaciales.
- Es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada.
- Dibuja un hombre.
- Al dibujo incompleto de un hombre le agrega ojos y aún orejas.
- Es realista en sus dibujos.
- En sus juegos le gusta terminar lo empezado.
- Puede contar inteligentemente diez objetos y es capaz de hacer sumas simples y concretas.
- Sabe decir su edad.
- Su sentido de tiempo y duración se hallan más desarrollados.
- Sigue la trama de un cuento.
- Repite con precisión una larga sucesión de hechos.
- Distingue entre mañana y tarde.
- Tiene una apreciación más viva del ayer, y del mañana.
- Es capaz de llevar a cabo un plan de juego programado de un día para otro.
- Manifiesta un recuerdo más claro de lugares lejanos conforme a la relación que tenga con esos lugares.
- Es capaz de recordar una melodía.
- Cuando pinta o dibuja, siempre la idea precede a la obra; es más ejecutivo, más sensato, más responsable, más práctico.
- En su gusto por las fábulas es más realista y no gusta del exceso de fantasía.
- Aumenta su capacidad de atención.
- Posee una comprensión más aguda del mundo y de su propia identidad.
- Está interesado en el espacio que él ocupa en forma inmediata.
- El niño vive en el aquí y en el ahora. El tiempo es para

él, su propio tiempo personal.

- Sabe cuándo tienen lugar los acontecimientos cotidianos y conoce su relación.
- Figuran ahora en el vocabulario del niño, la mayoría de las expresiones temporales comunmente usadas por los adultos.
- Puede decir los días de la semana de memoria.
- No puede concebir la idea de no estar vivo, de morir, o de alguien que haya vivido antes que él.
- Interés por los relojes, le agrada jugar con ellos, unos pocos copian los números del cuadrante.
- Interés por los calendarios, le agrada encontrar en ellos la fecha de los cumpleaños.
- La mayoría puede saltar en un pie y bailar rítmicamente al compás de la música.
- Permanece próximo a la base hogareña, próximo a la madre.
- Sabe señalar caminos sencillos que él sigue entre puntos próximos y familiares.
- Aprende el camino para ir al Jardín de Niños.
- Sentido de equilibrio bastante maduro, que se refleja en el abandono más confiado de sí mismo en su actividad motora.
- Mayor conciencia de tamaño y forma.
- Distingue delgado, grueso, profundo, poco profundo, pesado, ligero.
- Construye estructuras trimensionales.

Niveles alcanzados en niños de seis años

- Gran capacidad imaginativa, creen fácilmente en duendes y hadas, además de seres sobrenaturales.
- Su pensamiento es mágico y animista.
- Sus conceptos no son aprendidos mecánicamente, de memoria, sino por participación creadora (imitación).
- Control completo de su cuerpo y de su desplazamiento en el espacio.

- Mayor conciencia de su mano como herramienta.
- Está consciente de su vestimenta y orgulloso de ella.
- Está lleno de quejas (todo le duele), resultado de una conciencia mayor de sí.
- Conciencia de su persona con marcado uso de los posesivos mí, mío.
- Intereses sexuales más amplios (matrimonio, origen de los bebés, embarazo, nacimiento, sexo opuesto, etc.)
- Dibujo humano completo: cuello, manos, aparece alguna vestimenta y la bidimensionalidad de las piernas.
- Tendencia a la inversión en la copia de diseños o símbolos (letras o números).
- Puede "leer" cuentos de memoria como si leyera en voz alta.
- Se interesa por los juegos de mesa: dominó, damas chinas, juegos sencillos de cartas (principalmente a hacer pares) y rompecabezas sencillos.
- Le gustan los cuentos de animales y de la naturaleza, así como las tiras cómicas y las rimas.
- Le deleita escuchar las mismas historias una y otra vez.
- Empieza a tener noción de la muerte y establece cierta relación entre enfermedad, medicamento, hospital y muerte.
- Mayor conciencia de tamaño y forma.
- Puede recorrer un laberinto sencillo con un lápiz.
- Conoce los nombres de algunas calles de su vecindad, la ubicación de su casa y otros puntos de interés.
- Empieza a distinguir la derecha y la izquierda en sí mismo, pero no en otra persona.
- Ya no sólo le interesan los lugares específicos, sino la relación que estos guardan entre sí (hogar-escuela).
- La duración de un suceso en el tiempo tiene para él un escaso significado.
- Muestra poco interés en aprender a medir el tiempo excepto la hora.
- Empieza a emplear gran diversidad de expresiones indicativas del presente, pasado y futuro; aunque a veces puede referirse a

- acontecimientos futuros como pertenecientes al pasado.
- Comienza el coleccionismo que más tarde predominará debido a su necesidad de organizar y clasificar el mundo que le rodea.
- Edad del preguntón, siente curiosidad por el medio que le rodea el origen de las cosas y la relación causa-efecto.

B. Esfera afectivo-social

Consiste en la transformación de las pautas reaccionales derivadas de vivencias de agrado o desagrado que acompañan a todo hecho de conocimiento.

Son los factores emocionales, los que persisten en el fondo de las percepciones y determina el desarrollo del pensamiento y la acción.

Mediante sus impulsos, el niño lucha fundamentalmente por identificarse con su cultura bajo el influjo de una positiva educación y convivencia social. La evolución de esta esfera es paulatina y dependiente de las relaciones y contacto que el niño tenga en sus primeros años de vida y de la estimulación que los adultos le proporcionen para lograr su independencia y madurez emocional.

La integración del ser humano empieza desde la formación intrauterina, así como el primer año de vida, es la base de la vida afectiva futura, el cimiento de las sensopercepciones, de la motricidad, de la noción corporal, el origen de las relaciones humanas, sin olvidar que a mayor afectividad mayor integración social.

La relación social y la comunicación con los demás se logran si hay seguridad en nuestras acciones, si somos auténticos en nuestra forma de pensar.

Esta área es importante ya que las posibilidades de adaptación, autonomía y socialización del niño, determinan el aprendizaje de nuevos conocimientos, conductas y actividades en las

diversas áreas de desarrollo.

Niveles de madurez alcanzados por
niños de cuatro años

- Rara vez hace siesta.
- Le gusta servirse él mismo.
- Controla esfínteres toda la noche.
- Puede ir solo al baño. Maneja sus ropas sin grandes dificultades.
- Le gusta ir al baño cuando hay otros con él, para satisfacer una nueva curiosidad que empieza a surgir.
- Se lava y seca manos y cara.
- Se pone los zapatos, pero no los ata.
- Juega en grupos de dos o tres niños.
- Le gusta disfrazarse.
- Despliega afecto a sus padres apegándose a ellos.
- Le gusta demostrar gratitud o simpatía.
- Empieza a controlar sus impulsos en el juego.
- Puede presentar angustia y pérdida al verse abandonado por la madre (ingreso al Jardín de Niños), pueden presentarse terrores nocturnos por esta causa.
- Pone la mesa correctamente.
- Puede mantener largas conversaciones.
- Puede contar historias mezclando realidad con irrealdad.
- Pide explicaciones detalladas, a menudo pregunta tantas veces que el adulto no sabe que contestar.
- Se interesa por lo cómico de las cosas.

Niveles de madurez alcanzados a los
cinco años

- No hace siesta.
- Come rápidamente.
- Se muestra tranquilo durante el sueño.
- No dice al adulto cuando va al baño.
- Se viste y desviste cuidadosamente.

- Puede atar sus zapatos.
- Juega con niños en grupo.
- Los lazos de amistad se hacen fuertes.
- Le interesan las excursiones.
- Dibuja objetos reconocibles.
- Intenta peinarse, sólo la parte de enfrente.
- Conoce su sexo.
- Le agrada hacer cosas de la casa.
- Los juegos en parejas suelen terminar en pleito.
- Tiende a imitar la conducta adulta.
- Tiene un mayor sentido realista, aunque tiene algunos temores a diversos animales, truenos, lluvias. Su principal temor es verse privado de su madre.

Niveles de madurez alcanzados en
niños de seis años

- Rara vez se opone a acostarse.
- Puede volver a alimentarse con los dedos.
- Se llena la boca con exceso.
- Generalmente pide la presencia de su madre o la luz prendida.
- Va al baño con precisión y sin avisar.
- Puede atar y abrochar sus zapatos.
- Es brusco y fácilmente excitable.
- Le agrada demostrar que sus padres están equivocados.
- Puede hacer su aseo diario. Puede peinarse.

C. Esfera motriz

Es la capacidad del individuo para el desarrollo de habilidades naturales para que, a través del movimiento, se adapte e integre a su mundo cultural y social.

La educación motriz actúa sobre el movimiento, la inteligencia y la afectividad del niño, pues toda vivencia de su cuer

po se integrará mejor, por lo tanto tendrá una base más concreta de las experiencias a nivel corporal.

El punto de partida de la educación motriz es la organización y estructuración del esquema corporal, por lo mismo la importancia de la relación con las áreas cognoscitiva y afectivo-social.

Los niveles de madurez de coordinaciones gruesas y finas son motivo de permanente observación y planeación para graduar los objetivos del progreso del educando.

Niveles de madurez alcanzados por los niños
de cuatro años

- Es muy activo, puede caminar mayores extensiones, camina sin vacilaciones.
- Es capaz de saltar corriendo o parado, con los pies juntos sobre las puntas, así como de cojito. Puede saltar desde una altura de 70 cm. con los pies juntos.
- Mantiene más tiempo el equilibrio en un pie.
- Excelente desempeño del equilibrio corporal. Camina sobre la barra de 6 cm. y rara vez debe bajar ambos pies para recuperar su equilibrio.
- Le gusta realizar pruebas motoras siempre que no sean muy difíciles, ya que le gusta salir airoso.
- Puede lanzar la pelota llevando el brazo hacia atrás con mayor independencia y ejecuta un potente tiro.
- Puede transportar un vaso de agua sin derramar una sola gota.
- Sube y baja corriendo las escaleras.
- Maneja el triciclo a máxima velocidad.
- Sus ademanes muestran mayor refinamiento y precisión.
- Introduce la punta de una aguja en un pequeño agujero.
- Se abotona la ropa y hace el lazo de los zapatos con toda facilidad.
- La copia del círculo es mejor y lo realiza en dirección de las manecillas del reloj.

- La destreza de la mano derecha se define cada vez más, pero en la manipulación de objetos pequeños no es tan manifiesta la preferencia por una misma mano.
- El dominio de la dimensión oblicua es todavía imperfecta.
- Es incapaz de copiar un rombo, en cambio combina fácilmente el trazo vertical y el horizontal para hacer una cruz.
- Puede doblar tres veces la hoja de papel, haciendo un pliegue oblicuo después de una demostración.
- Toca la punta de la nariz con el índice, si así se le pide; se cepilla los dientes, se viste y desviste sin ayuda.

Niveles de madurez alcanzados por niños
de cinco años

- Es más ágil, posee mayor control de la actividad corporal.
- Su sentido de equilibrio es más maduro, tiene mayor seguridad y menos precaución que a los cuatro años.
- Mantiene los brazos cerca del cuerpo, se para con los pies juntos.
- Brinca sin dificultad y también salta, desciende las escaleras alternando los pies.
- Puede superar la barra de equilibrio de 5 cm.
- Conserva el equilibrio sobre un solo pie o de puntas durante varios segundos.
- Es más apto para la danza y ejercicios o pruebas físicas.
- Sus actividades posturales muestran una gracia natural.
- Toma con gran prontitud algunos objetos utilizando correctamente los dedos.
- Muestra mayor precisión en el uso de las herramientas, se cepilla correctamente los dientes, enrolla el hilo en un carrete.
- Hay gran progreso en el abotonamiento de la ropa.
- Facilidad y economía de movimientos, menos activo que a los cuatro.
- Puede coger 12 bolitas una por una y dejarlas caer hábil-

- mente en un frasco en 20 seg. con típica preferencia por una mano.
- La lateralidad está por lo general bien establecida (manejo de herramientas, construcción y señalamiento de objetos).
 - Dibuja la figura reconocible de un hombre.
 - Sus trazos rectos muestran un progreso en el dominio neuromotor en los siguientes ejes: vertical (hacia abajo), horizontal (de izquierda a derecha) y oblicuo (hacia abajo). Siendo el vertical el más fácil y el oblicuo el más difícil.
 - La copia del rombo es difícil, pero no la del triángulo.
 - Posee sincronismo audiomotor, cuando baila lleva mejor el compás de la música.
 - Le agrada copiar, modelar y tener contornos para colorear, tratando de mantenerse dentro de las líneas.
 - Puede patear y arrojar simultáneamente una pelota.
 - Está bien orientado en respecto a sí mismo y con respecto a los cuatro puntos cardinales.
 - Gusta del triciclo y lo maneja perfectamente.
 - Trepa con seguridad y agilidad.
 - Interés por zancos y patines, aunque no puede mantenerse mucho tiempo en ellos.
 - Puede mantenerse en una misma posición por períodos más largos.
 - Pasa de la posición sentado a la de pie y luego a la de cuclillas de manera continua.
 - Se sienta con el tronco totalmente erguido.
 - La coordinación ojo-mano es más madura.
 - Su acercamiento, prensión y abandono son directos, precisos y exactos en tareas sencillas.

Niveles de madurez alcanzados por niños
de seis años

- Es muy activo, está en constante movimiento.

- Trata de saltar lo más alto posible, salta sobre un solo pie.
- Puede pararse alternativamente en cada pie con los ojos cerrados.
- Puede parar una pelota a 6m.
- Mantiene el cuerpo en equilibrio activo mientras se columpia.
- Interviene en juegos activos, contando o saltando al compás de la música.
- Domina por completo la acción de tomar objetos.
- Los movimientos de la cabeza, tronco y brazos se encuentran armoniosamente sincronizados.
- La velocidad y seguridad de los movimientos del brazo son mayores. Puede atajar con una sola mano una pelota arrojada desde un metro. Tiene seguridad en movimiento de brazos.
- Puede doblar una hoja cuadrada de papel tres veces.
- Hay perfecto control al asir los objetos. Se abotonan la ropa sin dificultad.
- Al construir una torre alinea los cubos con cuidado y ésta queda verticalmente derecha.
- Al iniciar el lanzamiento utiliza al máximo su hombro, codo, muñeca y tronco; en algunos casos también las piernas (niños).
- Al iniciar el lanzamiento de la pelota, apoya su peso en el pie derecho (niñas).
- Sostiene la pelota detrás del hombro por lo general o a los lados de él (niñas).
- Algunas ocasiones da un paso hacia adelante con el pie izquierdo antes de arrojar la pelota (niñas).
- Para efectuar sus lanzamientos adelanta el pie izquierdo y el tronco, apoyándose sobre el pie derecho (niños).

D. Esfera del lenguaje

El lenguaje en la forma más amplia significa comunicación.

La comunicación más específica del ser humano es el lenguaje hablado y articulado. El desarrollo de éste se inicia al nacer, se va ampliando pasando del lenguaje preverbal, al rudimentario y elemental lenguaje oral en continua evolución durante los primeros años y alcanzando su madurez entre los cinco y seis años.

Por esto es tarea del Jardín de Niños que el pequeño se exprese realmente como un ser humano y que pueda comunicarse y hacerse entender con sus semejantes.

Niveles de madurez alcanzados por
niños de cuatro años

- Período más floreciente del lenguaje.
- Convierte las respuestas simples en largas historias.
- Puede mantener largas conversaciones.
- Describe. Usa lenguaje conveniente elaborado para dar información específica o particular. Su conversación es larga.
- Utiliza cinco preposiciones. (a, con, de, hasta, para).
- Posee las nociones de "yo, mío, tuyo".
- Utiliza comparativos.
- Al describir estampas enumera las cosas que ve y agrega algún comentario.
- Escucha cuentos y lecturas con sostenido interés.
- Comprende y obedece órdenes simples.
- Dice su nombre completo.
- Hay conocimiento de algunos sonidos onomatopéyicos.
- Hay monólogo colectivo.
- Conversa con compañeros imaginarios y habla de ellos (soliloquio).
- Cuenta historias fantásticas.
- Utiliza conjunciones, adverbios, interjecciones como adjetivos que implican dimensión y semejanza.
- Tiene errores en la articulación (l,r,s,ch,j).
- Indica indistintamente las palabras indicadoras de pasado,

presente y futuro.

Niveles alcanzados por los niños
de cinco años

- Comprende preguntas que se refieren a comportamiento social: ¿Qué debes hacer cuando has perdido algo?
- Comprende abstracciones elementales: ¿Qué debes hacer cuando tienes sed?
- Hace preguntas razonables.
- Logra verbalización del pensamiento.
- Utiliza el futuro.
- Conoce los opuestos más comunes.
- Recita, memoriza y crea rimas.
- Canta memorizando letras y melodías.
- Realiza múltiples preguntas para obtener información.
- Es capaz de recordar y realizar tres órdenes simples simultáneamente.
- Pide permiso, se disculpa, se interesa por las acciones de otros.
- Sabe decir gracias y por favor.
- Le agrada que otra persona lea.
- Encuentra placer en los juegos colectivos.
- Nombra los colores más familiares correctamente.
- Es capaz de aislar una palabra y preguntar su significado.
- Se expresa con frases completas y correctas.
- Distingue la mano derecha de la izquierda en su propia persona, pero no en los demás.

Niveles de madurez alcanzados por niños
de seis años

- Utiliza el lenguaje para atacar verbalmente (desafío verbal que inhibe el ataque físico)
- Tiraniza y discute.
- Domina la técnica del relato.

-Dramatiza.

-Tiende a monopolizar la conversación sobre todo en presencia de adultos.

-Habla de sí mismo y de sus experiencias escolares.

-Empieza a usar la descripción al definir un objeto.

Aunque en esta clasificación se encuentren diferenciados, van ligados entre sí y se dan unas conductas con otras ya que el niño es una unidad biopsicosocial. Una sola conducta puede tener elementos de todas las esferas y se manifiestan juntas e integradas.

La división se hace sólo para facilitar la observación y el análisis.

E. Características del niño en el periodo preoperatorio.

(2 ó 2 1/2 a 6 ó 7 años)

El periodo preoperatorio en que todavía no entran las nociones del pensamiento, es un tiempo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento, en donde se van construyendo las bases que dan sustento a dichas operaciones a partir de las acciones.

Por medio de la representación, el niño reconstruirá en el pensamiento hechos o acciones que adquirió en el nivel anterior.

Durante este periodo el niño va a ir estableciendo una gran diferencia entre él y las cosas que lo rodean y que está conociendo; ésto a través de la actividad existente entre objeto que conoce y quien conoce. Por ejemplo:

El bebé juega, chupa, jala su sábana -sin sentir que no es parte de él y que es una sábana- el niño mayorcito tiene más conciencia de sí mismo y puede verla desde un punto más lejano a él, como un objeto que le sirve.

El pensamiento del niño va del egocentrismo a una decentración progresiva: empezará a diferenciar su yo y lo que le rodea, dejando de transformar a su deseo la realidad.

El niño, en su pensamiento, confunde la realidad; no establece la diferencia entre su mundo interno y externo. Esto podemos verlo por las siguientes características del pequeño en cuanto a su pensamiento.

Animismo.- Tendencia a dar vida a los objetos.

Artificialismo.- Tendencia a creer que los objetos o hechos naturales han sido producidos o puestos por alguien.

Realismo.- Tendencia a creer que son reales, sucesos que sólo existen en su imaginación.

El periodo preoperatorio se compone de tres aspectos:

- 1) Función simbólica
- 2) Preoperaciones lógico-matemático
- 3) Operaciones infralógicas.

1. Función simbólica

Se presenta al inicio del periodo preoperatorio. Es la capacidad que tiene el niño para representar sujetos, objetos, o sucesos en ausencia de los mismos y determinará el desarrollo de su pensamiento.

Por medio de representaciones, imitaciones, expresión gráfica, lenguaje, etc., va a establecer una continua comunicación con sus semejantes y podrá revivir hechos o vivir acciones posteriores.

La función simbólica se desarrolla del nivel del símbolo al signo.

El símbolo es un signo que cada quien elabora y que tiene un significado individual -se refiere a experiencias, pensamientos e ideas personales-.

El signo puede no tener nada que ver con su propio significado y es altamente socializado cuando es establecido convencionalmente por una sociedad y una cultura determinadas.

Un ejemplo de los símbolos es el dibujo donde se tratan de representar por este medio situaciones reales que va a ir asimilando o incorporando a su persona. Dicho juego va a ser lo que ayude al niño a equilibrar lo que no puede comprender de la

realidad con sus deseos o necesidades.

A través de la función simbólica va a ir formando e incorporando poco a poco los signos que se dan a conocer claramente con el lenguaje oral y escrito.

Para un mayor desarrollo afectivo-social e intelectual es indispensable que el adulto tenga conocimiento de estas características del niño y asuma un papel adecuado.

Desarrollo del lenguaje oral. El niño tiene un desarrollo sorprendente en el lenguaje oral desde muy pequeño. Con base en este desarrollo el niño va construyendo su propio sistema para hablar; de acuerdo a las experiencias que ha vivido y tomado información del medio ambiente.

El niño busca realidades coherentes en su lengua, por esto, en ocasiones, no conjuga los verbos irregulares en la forma correcta, pues él ha adquirido pautas a seguir con verbos regulares. Esto lo irá corrigiendo poco a poco y, a los cuatro años más o menos, el lenguaje del niño será como el del adulto.

El lenguaje en la edad preescolar presenta dos características:

-Monólogo colectivo.- Por la centralización del pensamiento del niño no puede ponerse en el lugar, ni aceptar las ideas de los demás. Esto da como resultado que hablen todos a la vez sin escucharse unos a otros.

-El lenguaje va acompañado de acción; necesita el niño de mímica para comunicarse.

El niño poco a poco irá descubriendo lo que es el lenguaje escrito, cómo se forma y qué reglas tiene y lo aprenderá ayudándose de los mecanismos de asimilación y acomodación.

La escritura es interpretada por el niño de diferentes formas. Y paulatinamente comprenderá las características fundamentales del sistema alfabético. Esto es el punto de partida para el aprendizaje de la lecto-escritura.

2. Preoperaciones lógico-matemáticas

Por medio de operar el niño con los objetos, va a ir poniendo

do bases para estructurar su pensamiento y prepararlo para operaciones concretas. El niño preescolar no puede asimilar y comprender las cosas que no ve ni puede tocar o, lo que es lo mismo, no puede reflexionar sobre abstracciones.

Las operaciones más importantes a este respecto son: la clasificación, la seriación, y la noción de conservación de número.

Clasificación.- Todo en la vida requiere de una clasificación u orden, desde las ideas hasta las cosas más sencillas, como son los utensilios de trabajo. Esta clasificación se empieza al ir estableciendo semejanzas, diferencias, pertenencias e inclusiones, que serán la base de funciones mentales más avanzadas.

La construcción de la clasificación pasa por tres estadios:

El primer estadio abarca aproximadamente hasta los 5 1/2 años. Los niños realizan colecciones figurales, es decir, forman figuras sin importarles lo que representan y les dan significado de acuerdo a su interés; establecen semejanzas con los objetos que se encuentran en un espacio cercano a ellos. Utilizan la alineación de objetos en diferentes posiciones, formando figuras geométricas o representando otros objetos.

El segundo estadio se presenta de los 5 1/2 años a los 7 generalmente. "Colecciones no figurales." En este estadio comienza a formar pequeños conjuntos al establecer diferencias entre los objetos, tratando que dichos grupos tengan mayor parecido.

Una vez formados estos conjuntos, va a ir ampliando sus colecciones, que irán progresivamente formando clases.

Con lo anterior se logra la pertenencia de clase y aún no maneja la relación de inclusión.

Seriación.- Al establecer diferencias en cuanto a las características de los objetos, se hacen ordenamientos de acuerdo a las diferencias crecientes o decrecientes (tamaño, grosor, color, textura, etc.) A esto lo llamamos seriación y vemos que pasa por los siguientes estadios.

Primer estadio: se presenta hasta los 5 años generalmente.

El niño empieza por formar parejas o tríos. No establece las relaciones mayor que, menor que; por esto mismo no puede hacer una seriación completa de objetos.

En esta etapa el niño no utiliza los nombres correctos -caliente, tibio, frío- pero empezará a formar series de cuatro o cinco elementos.

Segundo estadio. Aproximadamente de los 5 a los 6 1/2 ó 7 años. En este estadio el niño logra construir series de 10 elementos por ensayo y error. La construirá al ir comparando cada elemento nuevo con los anteriores.

Tercer estadio. A partir de los 6 ó 7 años. El niño puede anticipar los pasos que tiene que dar para construir una serie. Utiliza el método operatorio, estableciendo relaciones lógicas al considerar que un elemento cualquiera es mayor o menor que otro.

Cuando esta conducta se da en el niño, se puede decir que ha construido las propiedades de estas relaciones, que son la transitividad y la reversibilidad.

La transitividad es la capacidad que existe para establecer relaciones entre objetos que no han sido comparados previamente; esto por medio de la deducción. Por ejemplo: Pedro es hermano de Juan, y Juan es hermano de Patricia, entonces Pedro y Patricia son hermanos.

La reversibilidad quiere decir que toda operación tiene dos sentidos, por ejemplo: Yo soy tu hermano, tú eres mi hermano. La pelota es más pequeña que el coche, el coche es más grande que la pelota.

La noción de conservación de número.- En los primeros años, hace el niño juicios sobre los números (1 a 5) partiendo de sus percepciones y no de un razonamiento lógico. Hasta los cinco o seis años empieza a hacer juicios sobre más elementos sin tomar en cuenta sus percepciones.

El niño de 4 a 5 años puede contar los elementos de un conjunto sin llevar un orden en los números y objetos; además, considera cada elemento aislado de los otros. En este caso, el número no es más que un nombre, pues no lo relaciona como conjun-

to sino como un elemento.

Para estructurar la noción del número es necesaria la seriación (toma en cuenta todos los elementos, pues ordenados no dejará de contar ninguno de éstos 1,2,3,...10) y la inclusión de clase (establece que un elemento puede pertenecer a otro). Por ejemplo: El 1 está incluido en 2, el 2 en 3, ... el 9 en 10; el 10 es una cantidad y no sólo un nombre.

La noción del número es el resultado de las operaciones de clasificación y seriación.

Una vez que el niño tiene esta noción, es necesario que forme la noción de conservación del número, es decir, que pueda establecer relaciones entre dos conjuntos del mismo número de elementos, sin que haya una correspondencia visual uno a uno, es decir, se pueden mover o cambiar los objetos de lugar y sigue teniendo la misma cantidad.

Esta noción pasa por los siguientes estadios:

En el primero se consideran de los cuatro a los cinco años aproximadamente. El niño no forma conjuntos iguales (del mismo número de elementos) al compararlos entre sí. No hay conservación y la correspondencia término a término está ausente.

Segundo estadio. Establece correspondencia uno a uno pero la equivalencia no permanece mucho tiempo. Al observar dos conjuntos puede decir que son iguales; pero al mover los elementos de su sitio dirá que tiene menos o más, según estén distribuidos en un mayor o menor espacio.

Tercer estadio. A los 6 años aproximadamente, el niño puede establecer y conservar la equivalencia entre dos conjuntos. Al observar estos, aunque se le muevan los elementos los elementos podrá establecer que son iguales.

3. Operaciones infralógicas o estructuración del tiempo y espacio

El desarrollo del conocimiento puede llevarse a cabo al unísono y paralelamente en el concepto espacio-temporal y en el lógico aritmético.

La estructuración del espacio. En el niño, se construyen primero las estructuras topológicas de participación del orden en el espacio (próximo, lejano, abierto, cerrado, etc.) en una disposición lineal, bidimensional, tridimensional, etc. para proceder después de emplear estas estructuras base, a las proyectivas, -como la perspectiva elemental, la proyección de las rectas unidas a la dirección de la vista, etc.-, y a las estructuras euclidianas (conservación de la forma, de las distancias, de la métrica).

Estructuración del tiempo. Esta estructuración es también progresiva. Para el niño sólo existe el presente, por lo que mezcla indistintamente el tiempo: mañana comí naranjas. De este punto parte hacia la diferenciación de lo que ha ocurrido u ocurrirá después, pero sin captar realmente la distancia dentro del tiempo, y así, el mañana es mi cumpleaños, lo mismo significará el día siguiente que dentro de seis meses. Así podrá llegar, progresivamente, a referirse con precisión al ayer o al mañana.

El desarrollo afectivo y el social van íntimamente relacionados con el desenvolvimiento del niño, por esto no hay características determinadas, en este enfoque, para cada edad. Deben atenderse y fomentarse en todo momento pues sirven como base en la maduración del ser humano.

Las características del niño, que se incluyen en este capítulo sirven para tener un punto de partida de acuerdo al nivel de madurez del niño y para hacer una mejor planeación de actividades que realmente logran su desarrollo integral.

III EL JUEGO-TRABAJO DENTRO DE LA ACCION EDUCATIVA DEL JARDIN DE NIÑOS

A efecto de desarrollar adecuadamente sus funciones, la educadora debe tomar siempre en consideración que el juego es un aliado didáctico natural.

Es didáctico por ser un medio que facilita el aprendizaje; si al niño se le presentan actividades placenteras (juego), la asimilación de experiencias y conocimientos que van aparejados con éstas, se darán de una manera más fácil.

Es natural, porque es algo que el hombre trae desde su nacimiento, le ayuda en su desarrollo y termina sólo con la muerte.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que el juego es importante en la educación, porque lleva en sí, el germen y desarrollo de la formación del niño y es el medio idóneo a través del cual puede penetrar la acción educativa.

Es importante para la maestra tener en cuenta el nivel de madurez en que se encuentra su grupo, así como los intereses de éste, para que al juego pueda sacársele el mayor provecho, y de esta manera lograr los objetivos que marca tanto el programa de Educación Preescolar como los que ella se ha propuesto, mismos que constituirán la base para el desenvolvimiento integral del niño.

En el análisis del desarrollo del niño preescolar observamos teorías que se van mejorando o cambiando según el desarrollo de la ciencia y las aportaciones teóricas dadas por diferentes científicos. El programa actual de Educación Preescolar se fundamenta en la teoría psicogenética de Jean Piaget y propone actividades que impliquen la interacción entre el niño y el objeto de aprendizaje, para contribuir a la construcción del pensamiento poniendo en juego los mecanismos de asimilación y acomodación.

Es importante hacer notar que los fundamentos psicológicos de este programa permiten plantear la importancia del juego co-

mo medio para lograr los objetivos de la Educación Preescolar.

A. Fundamentación psicológica del Programa Preescolar

El desarrollo del niño, tanto de su personalidad como la estructuración de su pensamiento, se darán de acuerdo a las oportunidades que le brinde el medio social y material en que habita.

Estas oportunidades se presentarán con mayor o menor frecuencia según el entorno en que se desarrolla el pequeño, teniendo como resultado el mayor o menor desenvolvimiento de la personalidad.

El Jardín de Niños ampliará su medio, proporcionándole los caminos para que se desenvuelva y desarrolle tanto física como emocional e intelectualmente, respetándolo como un ser con características propias en su modo de pensar y de sentir que lo hacen diferente a los demás.

Para que esto se dé, hay que enfocarlo correctamente hacia la construcción del pensamiento del niño, mediante la interacción con los objetos. Ya que hay enfoques del aprendizaje en los que se ve al niño desde fuera, considerándolo como un ser pasivo. Estos enfoques consideran que el estímulo actúa sobre el párvulo provocando en él una respuesta automática. El reforzamiento que los adultos hagan de la conducta del niño es la técnica que permite la respuesta esperada. Mediante estas acciones mecánicas, se dificulta el análisis de los vínculos entre el estímulo-respuesta y los procesos internos del pensamiento del niño.

Una opción pedagógica diferente es la que se deriva de un enfoque psicogenético, de acuerdo a los estudios de Piaget, en el cual es importante tener en cuenta, para el análisis del proceso del aprendizaje, los aspectos externos y los efectos que en el individuo tienen, así como el proceso interno, es decir, cómo se construye el conocimiento y la inteligencia del niño en la continua interacción de éste con su realidad.

Existe gran relación entre el sujeto que aprende y lo que aprende, pues es necesario que el objeto actúe en el individuo y viceversa, para que pueda asimilar los conocimientos.

Con esta interacción se ponen en juego los mecanismos de asimilación (el niño está accionando sobre el objeto y lo incorpora a sus conocimientos anteriores), y acomodación (el niño modifica sus esquemas de acuerdo a su experiencia con el objeto).

Estos mecanismos son acciones mentales que operan desde el punto de vista psicológico en la estructuración progresiva del conocimiento, de este modo el estímulo pasa a un segundo término quedando en el primero la estructura de conocimientos en la que tal estímulo podrá ser asimilado.

"Algunos aspectos relevantes que guían todo el programa se basan en las siguientes consideraciones:

- 1.- El desarrollo es un proceso continuo a través del cual el niño construye lentamente su pensamiento y estructura progresivamente el conocimiento de su realidad en estrecha interacción con ella.
 - 2.- Simultáneamente en el contexto de relaciones adulto-niño, el desarrollo afectivo-social proporciona la base emocional que permite el desarrollo general.
 - 3.- En el desarrollo del niño, se considera que las estructuras cognoscitivas, con características propias en cada estadio del desarrollo, tienen su origen en las de un nivel subsiguiente, de tal manera, que estadios anteriores de menor conocimiento dan sustento al que sigue, el cual representa un progreso con respecto al anterior. Este mecanismo de reajuste o equilibración caracteriza toda la acción humana.
 - 4.- Es importante destacar el hecho de que el desarrollo integral, es decir, la estructuración progresiva de la personalidad, se construye solamente a través de la propia actividad del niño sobre los objetos, ya sean concretos, afectivos o sociales que constituyen su entorno vital.
 - 5.- Dentro del enfoque psicogenético, no cabe la idea de dirigir el aprendizaje del niño "desde afuera"; antes bien, el papel del educador debe concebirse como orientador o guía para que el niño reflexione, a partir de las consecuencias de sus acciones, y vaya enriqueciendo cada vez más su conocimiento del mundo que lo rodea.
- El desarrollo de este programa intenta suplir algunas carencias que provienen del medio familiar y socio-cultural en que han crecido muchos de nuestros niños". (7)

(7) ARROYO de Yaschine Margarita, Martha Robles Báez. Programa de Educación Preescolar Libro 1 Planificación general del Programa SEP, México, 1982, pág. 15

B. La construcción del conocimiento del niño

A través de las experiencias que adquiere el niño en su relación con los objetos, va a ir construyendo su conocimiento. Este puede surgir de tres fuentes: física, lógica-matemática y social; las que se construyen de una manera integrada e interdependiente una de la otra.

El conocimiento físico es el que el niño puede abstraer de la realidad que le rodea: color, tamaño, forma, textura, etc. Estas propiedades se descubren por medio de la acción con los objetos, material y mental, así como de las reacciones de los objetos a los actos infantiles.

El conocimiento lógico-matemático es la acción interna que se desarrolla mediante una abstracción reflexiva; la fuente de este conocimiento se da en el niño mismo.

A través de la interacción del niño con el objeto podrá establecer semejanzas y diferencias, formar grupos y subgrupos, de acuerdo a las características de los objetos. En base a esto, surgirá el conocimiento lógico-matemático.

Para que se vaya construyendo el conocimiento lógico-matemático, se requiere del conocimiento físico, con el cual, el niño reflexionará y podrá establecer semejanzas, diferencias, relaciones, etc. y así ampliará sus conocimientos. Por ejemplo:

Para conocer y nombrar figuras geométricas, las irá relacionando con objetos que él conozca y tengan la misma forma: las ruedas, una manzana, la naranja, la cara, con el círculo; un barquillo, un pirulí, un pino con el triángulo, etc.

De esta forma, contando con los antecedentes o conocimientos previos, se facilitará el aprendizaje de cosas más abstractas como: círculo, cuadrado, triángulo, etc.

Estos dos tipos de conocimiento (físico y lógico-matemático) tienen gran relación, ya que se dan en forma interdependiente y, sin la existencia de uno, no se daría la del otro.

En cuanto a las nociones de tiempo y espacio, su construcción es lenta y corresponden al conocimiento lógico-matemático.

Por otra parte, el conocimiento social presenta un poco de

dificultad, ya que no lo aprende por lógica, sino de una forma arbitraria; la sociedad le presenta normas, valores, reglas, etc., ya establecidas, con las que tiene que integrarse para su desenvolvimiento en el medio y así, estructurar su conocimiento.

El aprendizaje de las reglas y valores, será por medio de las actitudes que tengan los mayores en sus relaciones con el niño: mientras más contradicción presenten estas actividades, más difícil será para el pequeño aprenderlas.

Se considera de gran importancia que el conocimiento de valores y reglas no se adquiera por medio de coacciones o presiones, ya que de esta forma se limita a hacer lo que el adulto impone y se frena su libertad y el uso de reflexiones, dando como resultado la falta de convicción y sinceridad al actuar. De aquí que, en actividades de equipo, la cooperación ideal sea en forma voluntaria y libre, surgiendo de una necesidad interna y de acuerdo al interés del infante. De esta manera, irá comprendiendo que hay diferentes formas de pensar con las que hay que coordinarse para resolver problemas que se presenten.

Con todo esto se promueve la descentración, superación del egocentrismo, del infante para que vaya pensando en los demás y se convierta en un ser creativo, comprensivo y maduro socialmente.

Por medio de la movilidad física, esto es, los desplazamientos del propio cuerpo, interacción con objetos, juegos, etc. el niño tendrá una de las fuentes principales de su conocimiento. Al ser respetada esa actividad física, se estará favoreciendo su desarrollo integral.

Alrededor de los actos físicos, sociales e intelectuales, se encuentra el plano afectivo que no debe descuidarse nunca, pues si hay un equilibrio emocional, podrá haber desarrollo general; no obstante si éste no existe, se frenarán los aspectos restantes.

Para que el niño realice sus actividades con agrado es necesario tener en cuenta las emociones del pequeño para orientarlas a su mejor realización.

Es importante señalar que en toda acción humana participa

el sujeto como un todo, siendo de gran importancia los aspectos referentes a su medio ambiente, ya que a partir de éstos, se constituyen los cimientos que propiciarán un desarrollo integral.

C. Objetivos generales del programa de Educación Preescolar

El objetivo general del Programa es favorecer el desarrollo integral del niño partiendo del nivel de desarrollo en que se encuentre.

Para lograr este objetivo se toman en cuenta las áreas de desarrollo: afectivo-social, cognoscitivo y psicomotor. Que van íntimamente ligadas entre sí y al atender una de ellas no quedan excluidas las demás.

"Objetivos del desarrollo afectivo-social:

- Que el niño desarrolle su autonomía dentro de un marco de relaciones de respeto mutuo entre él y los adultos y entre los mismos niños, de tal modo que adquiriera una estabilidad emocional que le permita expresar con seguridad y confianza sus ideas y afectos.
- Que el niño desarrolle la cooperación a través de su incorporación gradual al trabajo colectivo y de pequeños grupos, logrando paulatinamente la comprensión de otros puntos de vista y en general del mundo que lo rodea.

Objetivos del desarrollo cognoscitivo:

- Que el niño desarrolle la autonomía en el proceso de construcción de su pensamiento, a través de la consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las operaciones lógico-matemáticas y de las operaciones infralógicas o espacio-temporales. Esto lo llevará a establecer las bases para sus aprendizajes posteriores particularmente en la lecto-escritura y las matemáticas.

Objetivos del desarrollo psicomotor:

- Que el niño desarrolle su autonomía en el control y coordinación de movimientos amplios y finos, a través de situaciones que faciliten tanto los grandes desplazamientos como la ejecución de movimientos precisos.

Todos estos objetivos implican propiciar en alto grado las acciones del niño sobre los objetos, animarlo a que se exprese por diferentes medios, así como alentar su creatividad, iniciativa y curiosidad, procurando en general que

se desenvuelva en un ambiente en el que actúe con libertad". (8)

D. Las actividades

Las actividades son las que dan dinamismo al programa y, por medio de éstas, se logran los objetivos propuestos. Otro factor importante en la dinámica de grupo, son las relaciones que existan en los niños entre sí y la educadora, siendo determinante para los resultados del proceso enseñanza-aprendizaje.

Si las actividades se plantean correctamente, serán un valioso medio para poner al niño en interacción con lo que lo rodea y así lograr los objetivos planteados.

En él se presentan dos situaciones:

-La actividad lúdica es una actividad placentera por sí misma, en la que el proceso de asimilación -incorporación de nuevos objetos a esquemas anteriores- se sobrepone al proceso de acomodación -modificación de esquemas en base a experiencias-.

-Se requiere de cierto esfuerzo para realizar la actividad que se denomina juego-trabajo.

En el Jardín de Niños se debe tomar en cuenta estas situaciones, ya que el párvulo realiza actividades que requieren un cierto esfuerzo y, al mismo tiempo, debe existir un balance entre la asimilación y la acomodación.

Para facilitar la planeación de actividades, el programa marca diez unidades con algunas sugerencias. Esto no quiere decir que éste tenga que seguirse al pie de la letra, pues las situaciones, pueden cambiar por el interés del grupo, el medio ambiente, y muchos aspectos más.

A continuación se plantean algunos juegos-actividades que pueden relacionarse con cada tema, aunque la variedad de éstos es muy grande y pueden cambiar según el enfoque que se les dé.

(8) Ibid., págs. 43-44

Unidad: Integración del niño a la escuela

El niño tiene momentos importantes en su vida como el paso del hogar a la escuela. Hay muchos que pueden presentarse, en el inicio de sus primeras clases, con tranquilidad, con inhibición, con desconfianza, con miedo, con angustia, etc. La educadora tiene que ayudarlos a que realicen rápidamente su adaptación al nuevo ambiente, y para esto, utiliza diversos juegos organizados o libres, con los que irá rompiendo el hielo y la tensión que existe en el grupo.

El logro del objetivo de esta unidad no es inmediato, ya que todos los niños son diferentes y no tienen la misma facilidad de adaptación e incorporación a situaciones nuevas.

Se utilizan juegos, pues es lo que el niño sabe y quiere hacer y, con esto, se va incorporando al juego-trabajo, que es la forma de actividad del Jardín de Niños. Una vez disipada la tensión, el niño está en condiciones de realizar otras actividades de tipo informativo, creativo, social, etc.

Con el juego, el niño puede relacionar actividades placenteras con su asistencia a la escuela, facilitando así el paso, transitorio y difícil para algunos, del hogar al Jardín de Niños.

Algunos juegos y actividades que se pueden realizar en este caso son: el navío, juegos verbales con muñecos de funda, viaje a Belén, música y movimiento, funciones de teatro, etc.

Unidad: El vestido

A través del vestido, se pretende que el niño aprenda a cuidar su cuerpo y a protegerlo del medio ambiente; al comprender la necesidad de usar ropa y el tipo de ésta según el clima, el lugar donde vive, su sexo, etc., empieza a adquirir entre otras cosas autonomía, destreza, coordinación al vestirse y desvestirse el sólo o ayudando a los demás.

El niño puede tener información sobre lo que es un taller de costura y los elementos que en él se utilizan, las personas que ahí laboran, y la tienda de ropa -ya sea por conversacio-

nes, visitas, láminas o algún otro medio-, con estos elementos puede empezar su juego incorporándose a un taller o tienda construidos por él, donde podrá coser, cortar, exhibir, vender, comprar, etc.

Lo anterior pone en acción su iniciativa, creatividad, imaginación, el trabajo en equipo. Facilitando la asimilación de conceptos y situaciones, que podrán ir modificando su conducta.

Algunos juegos: loterías, ausencia y presencia, texturas, laberinto, cajas de sorpresa.

Unidad: La vivienda

Por medio de esta unidad, se pretende que el niño tenga una visión más amplia de la forma de vida de su comunidad. Que poco a poco pueda ir la comparando con otras y al mismo tiempo ir conociendo la utilidad de lo que encontramos en una casa y las funciones de cada miembro de la familia en ésta.

A través de la reflexión de la forma de vida del niño en relación a su comunidad, notará las diferencias y carencias de su medio, proyectando en su juego la forma en que a él le gustaría verla y así transformándola o mejorándola a su nivel.

Con este tema conocerán el medio ambiente, visitando casas de los compañeros y lo que circunda su escuela, así como algunos animales que pueden vivir en su hogar.

Podemos utilizar el juego de la casita, la casa de muñecas, donde construirán su hogar, y dramatizarán la vida diaria dentro de ésta.

Unidad: El trabajo

Gracias a esta unidad, el niño seguirá ampliando el conocimiento de su entorno al conocer las fuentes de trabajo de las personas que le rodean, ya sea una labor práctica, intelectual, al servicio de los demás, etc. y los beneficios que se pueden obtener del trabajo.

En este tema se puede utilizar el juego dramatizado, en el que el niño será carpintero, oficinista, taxista, agente de tránsito, etc. Podrá hacer uso de los utensilios que ellos requieren para su trabajo; ponerse en contacto con trabajos artesanales y su forma de realizarlos, al ser él un artesano más.

Es importante que el trabajo se les presente como algo agradable, ya que desde esta edad surgen muchas veces inquietudes acerca de lo que les gustaría ser cuando crezcan; que vean el trabajo como algo placentero y no como el tedio de ir a laborar sólo por ganar dinero.

Unidad: El comercio

A través de esta unidad se intenta que el niño establezca características, diferencias y relaciones entre los comerciantes y los consumidores del medio en que se desenvuelve; se relacione con ellos y de esta manera pueda en sus juegos tener la vivencia de esta actividad de compra-venta.

Es importante hacerle notar al niño que por medio del comercio se obtienen fuentes de trabajo y de ingresos, según el caso. Además de la necesidad de comprar lo necesario y no las cosas superfluas que muchas veces adquirimos.

En este punto el juego puede ser un gran auxiliar, ya que a través de éste se empieza a sensibilizar al pequeño.

Con este tema se pueden realizar juegos de dramatización de diferentes comercios de la comunidad, observados y elegidos del mismo medio. Los niños elaborarán la mercancía, el local, el dinero; elegirán de entre ellos mismos a los que serán los vendedores y los compradores que van a caracterizar después. Es bueno que tengan contacto con comercios diferentes, para que establezcan las diferencias entre las cosas indispensables y las que no lo son.

Unidad: Los medios de transporte

Con esta unidad, por medio del juego el niño podrá percibir la necesidad de transportar objetos o personas, a largas,

medianas y cortas distancias. De acuerdo a éstas, el vehículo más adecuado para facilitar la transportación. Asimismo, la forma en que se pueden desplazar los diferentes objetos y las personas que pueden ser empleadas en cada clase de transporte.

Por medio de sus juegos podrá vivir o revivir actividades o hechos que hayan tenido relación con estos medios de transporte, gracias a su creatividad, imaginación, etc.

En este caso el autobús. Ver cómo funciona y sus características, la construcción de éste, de boletos, lugar donde adquirirlos, letreros, personas que atiendan, conduzcan o viajen, etc. Y jugar con todo el conjunto, se puede complementar con otras actividades como la de ir a un balneario dentro de la misma escuela, llenando el chapoteadero y llevando sus cosas para realmente bañarse y tener esa experiencia.

Otros serían elaborar juguetes que sean medios de transporte como: aviones, coches, barcos, etc.

Unidad: Medios de comunicación

Con esta unidad se pretende que el niño comprenda la necesidad que hay de comunicación entre los seres humanos y la forma en que ésta puede darse. Ya sea por mímica, mensajes en clave, periódicos, revistas, grabaciones, teléfono, etc. y, además, notar algunas trabas en la comunicación, como sería la diferencia de idiomas o dialectos; el no saber leer o escribir, tener algunos problemas físicos -como falta de vista u oído-, etc.

Y, por último, las personas que intervienen de alguna manera en la elaboración y distribución de la comunicación masiva.

Por medio de juegos ejercitará el intercambio de ideas al expresar sus conocimientos y recibir opiniones de otros y podrá comprender los beneficios de la comunicación al ir ampliando la visión de lo que le rodea, gracias a los medios de comunicación masiva. Por ejemplo, por medio de la televisión, cono

ce la luna, a los astronautas, las naves espaciales, etc, y, posteriormente en el juego podrá realizar él las actividades que observó anteriormente.

Una actividad que se realiza en el Jardín de Niños es jugar a hacer y vender periódicos.

Investigarán qué es y para qué sirve el periódico. Buscarán noticias auxiliándose de grabadoras, cámaras. Para imprimirlo usarán diferentes tipos de sellos, recortes, dibujos, etc. Al terminar los vederán entre sus compañeros.

Unidad: Festividades nacionales y tradicionales

A través de esta unidad se pretende que el niño conzca y viva las tradiciones de su comunidad o país, tanto cívicas como sociales, siendo él miembro activo de éstas.

Por medio de las fiestas tradicionales, el niño va ampliando su noción temporal al comprender que están distribuidas a lo largo del año: que algunas pasaron y otras vendrán.

En cuanto a las fiestas patrias, el juego viene a ser un aspecto serio del niño ya que, por medio de él, será un soldado -por ejemplo- e iniciará la adopción de actitudes cívicas ya sea haciendo Honores a la Bandera, desfilando el 15 de septiembre, etc.

En lo que se refiere a las tradiciones -como el día de muertos, fiestas decembrinas y demás- por medio del juego participa en las fiestas siendo él un miembro más en los preparativos para la culminación de éstas. Por ejemplo:

En diciembre empiezan por hacer adornos para el árbol, el salón, la comunidad; posteriormente elaboran tarjetas, aguinaldos y piñatas para concluir el trabajo con su posada. A lo largo de estos días, en ocasiones se preparan audiciones de cantos navideños.

Para el 15 de septiembre se puede realizar un monumento para el que harán cadenas, guirnaldas y todo lo necesario para formarlo, además de participar en un pequeño desfile.

Unidad: La salud

Se pretende por medio de esta unidad que el niño comprenda que es mejor prevenir enfermedades que curarlas, así como la importancia de la salud física y mental por medio de diversiones, ejercicios, descanso, higiene, alimentación adecuada, etc., y que conozca a las personas que trabajan y el papel que desempeñan en centros de salud, hospitales, farmacias, así como el instrumental que ellos ocupan.

A través del juego, conocerá el cuerpo y sus funciones, la forma de prevenir algunas enfermedades por medio de hábitos de higiene y vacunas, la necesidad de visitar lugares soleados y sin contaminación, etc.

Utilizando los juegos al aire libre aprenderá algunas formas para mantener y cuidar su cuerpo.

Una actividad dentro del Jardín de Niños sería jugar al doctor.

Visitarán una clínica, construirán consultorios, la farmacia -etiquetando frascos o cajas- acondicionarán camillas y la ambulancia, se organizarán en grupos para ser doctores, enfermeras, pacientes, etc. y llevarán a cabo sus papeles dentro del juego.

Unidad: La alimentación

El objetivo de esta unidad es que el niño comprenda la necesidad de una dieta balanceada, de la alimentación como factor importante para la salud y las relaciones familiares y sociales que surgen de la convivencia en el momento de ingerir alimentos.

También el conocimiento de la forma de producirlos, obtenerlos y prepararlos haciendo hincapié en la higiene que se requiere para esto.

Jugando el niño va a ingerir alimento en una forma natural y agradable, sin más presión que su propio juego, -por ejemplo en el salón se prepara una ensalada de verduras que todos co-

merán con gusto aunque en su hogar vemos que hay grandes problemas para que las acepten-. Esto le dará momentos de grata convivencia con sus compañeros y adquirirá conciencia de la forma de preparar alimentos y lo que necesitamos comer para crecer sanos y fuertes. Siendo el niño un agente de cambio, llevará nuevas ideas a su hogar.

El restaurante es otro juego apropiado del Jardín de Niños: en él elaborarán minutas, dinero, los alimentos; construirán el restaurante, se organizarán en los cocineros, meseros, cajero, comensales, etc. y, una vez preparado todo, se dramatizará el juego comiendo lo que hicieron anteriormente.

Además, se cuenta en el Jardín de Niños con juegos educativos que no requieren de preparación como: loterías, cajas de sorpresas, laberintos, rompecabezas, tragabolas, boliche, los organizados en educación física, música y movimiento, y los tradicionales como Doña Blanca, Naranja Dulce, El lobo, Pares y nones, La víbora de la mar, etc.

Como ya hemos visto a lo largo de esta exposición, el juego del niño refleja la forma de vida del adulto y por él va adquiriendo hábitos, habilidades, destrezas, normas, reglas y conocimientos en general.

El juego, para el párvulo, es su trabajo, su estudio, todo gira alrededor de esta actividad. Es también una ocupación importante para el niño pues le atrae e interesa, por lo que es necesario dirigir el juego para sacarle provecho y hacerlo realmente educativo.

Por su medio se desarrolla la personalidad del pequeño, que es el objetivo del Jardín de Niños por lo que lo tomará como un instrumento de trabajo para que de manera natural el niño se vaya formando.

Al ingresar el pequeño a la escuela debe ir realizando sus actividades con mayor seriedad; su juego libre irá cambiando a juego dirigido hacia objetivos educacionales, sin dejar de sentir que se divierte trabajando. Por esto nombramos las actividades del Jardín de Niños como juego-trabajo, pues así como es

entretenimiento también es tarea formal.

Una vez más podemos decir que si echamos mano del juego en la enseñanza, el niño podrá aprovechar más los elementos que se le presentan para facilitar el aprendizaje, pues realizará con más gusto las labores que se le encomienden.

CONCLUSIONES

-La edad preescolar es la etapa en que se moldea y se ci-mienta la vida del niño; es por esto que el Jardín de Niños de be aprovecharla al máximo utilizando los mejores medios; uno de los más eficaces es el juego.

-Como el juego ayuda al desarrollo integral del niño, hay que estimularlo y encauzarlo en lugar de frenarlo o desconocerlo.

-El Jardín de Niños es un sitio en que se puede utilizar mejor el juego, como un elemento valioso para la formación del niño.

-El juego es un elemento que favorece la unidad del grupo.

-Como el juego en el Jardín de Niños es una actividad de grupo, es más fácil que el niño supere la etapa del egocentrismo, esto es, que comience a pénsar en las necesidades e intereses de los demás.

-Para el niño en edad preescolar la vida es un juego. Hay que encauzarlo para que poco a poco vaya pasando del juego a un compromiso positivo con la realidad.

-Si el juego preparado para el niño es adecuado y se aprovecha totalmente, podemos esperar que este al crecer maneje mejor su tiempo libre.

-Si se conocen los intereses lúdicos, motores y glósicos del niño en edad preescolar, se puede dar un mejor enfoque al trabajo del Jardín de Niños.

-Para que el desenvolvimiento cognoscitivo del niño tenga mejores resultados, es necesario que el párvulo esté en contacto con diferentes objetos, animales, y personas que ayuden a mejorar su aprendizaje mientras juega.

-Los juguetes son complementos del juego; mientras más sencillos sean, mayor valor tendrán.

-Si los niños pueden elaborar sus propios juguetes utili-zando materiales naturales o de re-uso, podrán desarrollar más fácilmente su creatividad.

57338

-Lo más importante en el juego no es el juguete, sino la forma en que se utiliza.

-Por medio del juego, la educadora cumple con sus objetivos y los niños mejoran su desarrollo integral.

-Con la ayuda del juego es posible lograr una mejor adaptación a la escuela, y una mayor adquisición de conocimientos.

-El juego será más divertido y provechoso si la educadora fomenta en el grupo un ambiente de libertad y entusiasmo.