

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

SUB-SECRETARIA DE EDUCACION SUPERIOR E INVESTIGACION CIENTIFICA
DIRECCION GENERAL DE CAPACITACION Y MEJORAMIENTO PROFESIONAL
DEL MAGISTERIO

DIRECCION PARA LICENCIATURAS PARA MAESTROS EN SERVICIO

LICENCIATURAS EN EDUCACION PRE-ESCOLAR

CENTROS DE LICENCIATURAS No. 39

SEAD 094



✓ IMPORTANCIA DEL JUEGO

T E S I S

Que para obtener el título de:
LICENCIADO EN EDUCACION PRE-ESCOLAR

Presenta la Profesora:

Ma. Artemia Cuenca Vázquez

México, D. F., Febrero de 1979.

TEMA:

IMPORTANCIA DEL JUEGO

Con adoración a mi hija Sandra,
que es por quien he hecho todo en mi vida
ya que desde antes de conocerla
pensaba en ella,
y ahora que la tenga a mi lado
deseo que se sienta orgullosa
de su Madre.

Con agradecimiento y amor a mi Madre, que es quien me ha ayudado y estimulado siempre a seguir adelante.

Con respeto y cariño a mi Padre.

A mis hermanos:

Luis

Francisco y

Salvador.

Con gratitud a mi querida Asesora

María Luz García y Aspe.

A mis compañeras de equipo:

Ma. de los Angeles, Cristi, Anita, Susy y Bertha

A mis compañeras de los Jardines de Niños

"Gustavo A. Becquer" y "Floresta".

A la Srita. Inspectora

Blanca Medina Carbajal.

AL NIÑO

A la flor más bella
que empieza a abrirse al sol,
al pequeño ser
que descubre el enigma del amor.

A la dulce
esperanza del mañana,
al futuro integrante
de un mundo mejor.

A la tierna inocencia
que despertó en mí
el optimismo, la alegría
y mis anhelos de vivir.

Al objetivo de mi lucha...

EL NIÑO.

MA. ARTEMIA CUENCA VAZQUEZ

INDICE

	<u>PAGINAS</u>
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
DEFINICIONES DE JUEGO	5
ORIGENES DEL JUEGO	7
CAPITULO II	
¿QUE ES EL JUEGO?	14
ETAPAS DEL JUEGO	20
CAPITULO III	
JUEGOS LIBRES	26
JUEGOS ORGANIZADOS	40
JUEGOS TRADICIONALES	46
CAPITULO IV	
IMPORTANCIA DEL JUEGO	49
EN EL JARDIN DE NIÑOS	
CONCLUSIONES	78
PROPOSICIONES	81
BIBLIOGRAFIA	83
FE DE ERRATAS	87
SEPARATA	88

INTRODUCCION

El motivo de mi trabajo es dar a conocer la importancia del juego en la edad pre-escolar para concientizar a las personas que directa o indirectamente intervienen en la Educación de los niños. Como seres humanos debemos tener en cuenta que el niño es un pequeño ser en desarrollo, al que debemos ayudar a integrarse a nuestra sociedad, con la esperanza de lograr un mundo mejor y para ayudarle a dicha integración, debemos tomar en cuenta sus necesidades e inclinaciones.

En toda época se muestra el juego como un interés y refleja la naturaleza interna del niño, mientras utilice sus energías en éste, no tendrá tiempo en emplearlas en actividades negativas.

Todos los juegos deben proporcionar importantes elementos a la formación de la personalidad del niño, despertándole el sentido de confianza en si mismo y seguridad. Así el juego, tiene que liberar al pequeño, de los complejos internos de hostilidad y frustraciones de una manera normal creadora y terapéutica. Algunas conductas delincuentes tienen sus raíces en el juego mal encauzado.

Como se ha visto anteriormente, el juego es la actividad característica en el niño, por lo que debe considerarse en el proceso educativo, ya que por medio de éste podemos inculcarle buenos hábitos, sentimientos y conductas y darles sencillos conceptos, ofreciéndole motivos e incentivos para su desarrollo.

Por las razones expuestas, el Jardín de Niños toma al juego como ACTIVIDAD BASICA en la educación integral del niño y lo considera como el interés característico de la segunda infancia.

Quiero hacer notar en el transcurso de este trabajo la importancia que tiene la actividad lúdica en la formación de la personalidad del niño y que debemos tomarlo en cuenta como un recurso muy valioso para nuestra labor educativa.

Un niño que juega es un niño feliz, un niño feliz será un -- hombre feliz.

PROBLEMA: ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO
EN LA EDUCACION PRE-ESCOLAR?

HIPOTESIS: EL JUEGO EN LA EDUCACION PRE-ESCOLAR ES INDISPENSABLE PARA UNA FORMACION INTEGRAL Y ARMONICA DEL NIÑO.

O B J E T I V O S :

- GENERAL: Investigar la importancia que tiene el Juego en la formación integral del niño.
- PARTICULAR: Comprender la forma en la cual, ayuda el juego en la Labor Educativa.
- PARTICULAR: Demostrar como a través del Juego, se puede estimular las diferentes Esferas de Desarrollo.
- ESPECIFICO: Utilice los Juegos propios de las diferentes etapas evolutivas.
- ESPECIFICO: Infiera diferentes tipos de Juego adecuados al Jardín de Niños.

CAPITULO I

1. - DEFINICIONES DE JUEGO

2. - ORIGENES DEL JUEGO

DEFINICIONES DE JUEGO

El individuo a través de su desarrollo siempre ha necesitado de la práctica de actividades recreativas, convirtiéndolas -- en un estabilizador de emociones y energías. Son éstos un recurso siempre al alcance de cualquier tipo de persona dada su gran variabilidad.

" Los juegos en la infancia son algo así como el germen de la vida que va a seguir, pues el hombre se desarrolla y se manifiesta en ellos; se revelan sus más hermosas aptitudes y -- lo más profundo de su ser " FROEBEL.

" El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones -- que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando ". ALFONSO PRUNEDA.

" El trabajo es para el adulto lo que el juego para el ni-

ño; una actividad necesaria y útil. El juego es vivir, es gozar."

RAMON GARCIA RUIZ.

"El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la -- búsqueda de satisfacciones internas ". REVISTA L. P. V. HABANA CUBA.

JUGAR "Hacer algo por diversión y entretenimiento. -- Travesear, retozar. Tomar parte en el juego ". DICCIONARIO ENCICLOPEDICO. EDITORIAL RAMON SOPENA.

ORIGENES DEL JUEGO

El juego es más viejo que la cultura, pues por mucho que estrechemos el concepto de éste, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre los enseñe a jugar. Con toda seguridad se puede decir que la civilización no ha añadido ninguna característica esencial de concepto de juego. Los animales juegan lo mismo que los hombres.

Todos los rasgos fundamentales del juego en el hombre se hayan presentes en el de los animales; basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos, parecen invitarse mutuamente a una especie de actitudes y gestos ceremoniosos, cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja del compañero, -- aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados y, lo más importante, parecen gozar muchísimo de todo esto, pues este juego retozón de los perritos constituye una de las formas más simples de juego entre los animales.

A lo largo de la Historia, algunos pueblos primitivos avanzados, le otorgaban al juego la importancia que requería, a excepción de China que consideraba tiempo perdido el que se dedicaba al juego y al reposo.

En Egipto, la madre proporcionaba juguetes a sus hijos para su recreo y formaban parte de la enseñanza en la escuela elemental que llevaba el nombre de la casa de la instrucción; la natación y los ejercicios físicos.

En Persia, la educación era física e intelectual y así, desde los siete años aprendían la equitación, tiro de arco y la jabalina.

En Grecia, la Paideia se dividía en dos partes, para el cultivo del cuerpo y del alma: la primera, la Gimnástica era el conjunto de ejercicios físicos cuya finalidad era el Pentatlón, eventos deportivos de cinco pruebas.

El cultivo del cuerpo era el designio más estimado de la vida y los ejercicios físicos que desempeñaban eran: caza, equitación colectiva y juego de pelota. La mujer desempeñaba ejercicios tales como lanzamiento de disco, salto y carrera para adquirir una condición física que le permitiera dar a luz niños sanos y útiles al estado.

Fue en Grecia donde se fundaron los juegos Olímpicos por Ifitos, rey de la Elida entre los años de 1255 y 885 antes de la era Cristiana. Estos juegos se celebraban cada cuatro años en Olimpia,

ciudad de la Elida y se celebraban en honor a Zeus (Júpiter). En 776 A.C. fueron reorganizados y desde esa fecha se convirtieron en una competición de juegos de destreza y fuerza.

Los primeros juegos de la Olimpiada eran:

1. - Carreras de tres clases:

- a) Carrera simple, sobre un estadio, en línea recta.
- b) Carrera doble, sobre dos estadios, con vuelta a la línea de salida.
- c) Carrera de fondo sobre doce vueltas de la pista circular, o sea 4660 metros aproximadamente - más o menos como nuestras carreras clásicas de 200, 400 y 5000 metros.

2. - Lucha

3. - Pugilato

La segunda parte del programa olímpico tenía como escenario el hipódromo. Se empezaba por las carreras de carros a - continuación venían las carreras de caballos con la cual terminaba la jornada del hipódromo.

Se regresaba al estadio, donde se disputaba el Pentatlón

que eran cinco pruebas: el salto, lanzamiento de disco, lanzamiento de jabalina, carrera y lucha.

Al día siguiente era la distribución de premios, la coronación de los vencedores con laurel o con la legendaria corona de olivo.

Los niños griegos jugaban al trompo, a la cuerda y a la pelota, también se servían del columpio y de los zancos.

Los griegos, advirtieron con natural tacto la importancia excepcional del juego en la formación humana, al grado de que decían que la educación intelectual se desenvolvía en un ambiente de grata complacencia: La educación por el juego. Juan Pablo Richter dice: "El juego es la primera poesía del hombre". El juego tuvo entre los griegos un significado como en ningún otro pueblo.

Los romanos, como los griegos, practicaban ejercicios al aire libre. El muchacho adolescente gustaba del arco romano y los combates del anfiteatro; sabía conducir corceles, carros y arrojar la jabalina.

Los juegos y eventos deportivos que se llevaban a cabo en

la Edad Media, fueron diferentes a los que practicaban los griegos y romanos.

En esta época los niños eran adiestrados en la ballesta, la honda, carrera, salto, lucha y natación. Además de estos juegos, algunos gustaban jugar a la pelota, juegos semejantes al Fútbol y al jokey, a las carreras y a las peleas de gallos. En los días de fiesta se les permitía el uso del arco y flecha.

En la Edad Media, los juegos y deportes eran muy disfrutados durante las fiestas: así vemos como los caballeros disfrutaban de sus torneos, mientras que el pueblo jugaba alegremente a la gallina ciega y a las varas.

Los jóvenes jugaban a la pelota y al billar (se jugaba en el suelo), el ajedrez y los juegos de azar y los niños jugaban al trompo y al escondite.

En América primitiva también se le dió gran importancia al juego, para ellos era la parte esencial en la educación del niño y del adolescente, ya que servía para fomentar la socialización del educando y lo consideraban como base de su desarrollo físico e intelectual.

Entre los aztecas tenía mucha importancia en su educación, tanto el juego como los deportes, entre éstos debe señalar el juego

de pelota que se jugaba utilizando unas ruedas de piedra horadadas, incrustadas en la pared por donde tenía que pasar la pelota, la cacería también era practicada así como las carreras.

Para los niños existía gran variedad de juegos entre los que se cuenta el Patolli, que era como el juego de los dados, pero éstos eran cuatro frijoles grandes y cada uno tenía un agujero y se arrojaban con la mano sobre un petate, las Chichinacas, que quiere decir piedritas bonitas y era parecido a las canicas y también practicaban el juego de las Matatenas, juego conocido actualmente, éste se jugaba con piedrecitas redondas o lisas y aplanadas.

Los niños Mayas pasaban el tiempo al aire libre y los mismos juegos tenían su designio educativo: eran imitaciones la mayoría de las veces, de las labores que más tarde tendrían que realizar y así el niño a los nueve años ayudaba al padre en las faenas del campo y las niñas se quedaban en su hogar ayudando a la madre en las labores domésticas.

En la época de la conquista, las fiestas, los deportes y los juegos, gozaban de un gran valor educativo, porque en ellos exaltaban el carácter predominante de un pueblo y aspectos importantes en la formación integral del hombre.

Entre los conquistadores y los indígenas existió un intercambio de juegos y entre los que los españoles efectuaban se encontraban los torneos, las varas y las corridas de toros; jugaban con naipes y dados; practicaban el juego de pelota, pelea de gallos, juegos de salón así como el ajedrez y las tablas.

CAPITULO II

1. - QUE ES EL JUEGO ?
2. - ETAPAS DEL JUEGO

¿ QUE ES EL JUEGO ?

En el niño escribe Claparede, " El juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más " y continúa diciendo. " La infancia sirve para jugar y para imitar ".

El juego es para el niño casi toda actividad y por esto se anticipan las conductas superiores.

El juego forma la ocupación esencial en el niño y así vayan pasando los años y tenga otros intereses, la necesidad del juego -- siempre subsistirá en el adulto.

Los juegos tienen un significado y una utilidad especial para cada niño, y al contribuir decisivamente en su desarrollo físico y mental deben adquirir ante el adulto la importancia que merecen y no el simple concepto de la forma de hacerlo pasar horas sin causar molestias.

Según observaciones, se ha hecho que aparezca la teoría -

del Atavismo, es decir que de acuerdo con la "Ley Biogenética" de Haeckel: El desarrollo del niño es una breve recapitulación de la evolución de la raza, los juegos no son otra cosa que vestigios de actividades de generaciones anteriores que aparecen transitoriamente y en forma rudimentaria.

Se confirma también la teoría del 'Ejercicio Preparatorio' que señala el juego como una actividad eminentemente educativa, por medio del cual el hombre adquiere habilidad, destreza y experiencia que le servirán posteriormente a sus actividades habituales.

Froebel empleó el juego como base de su sistema de educación y así con ciertas modificaciones, aún subsiste su punto de vista en muchas escuelas principalmente en los Jardines de Niños.

El entrenamiento que estos juegos tienen, será básicamente físicas y mentales. Es así una forma de gimnasia que facilitará el aprendizaje en todas sus ramas.

Otra de las teorías del juego es la que dice que sirve de entretenimiento.

También se ha pensado que el niño juega por exceso de energía y que el pequeño que no juega es simplemente expectador con personalidad totalmente pasiva.

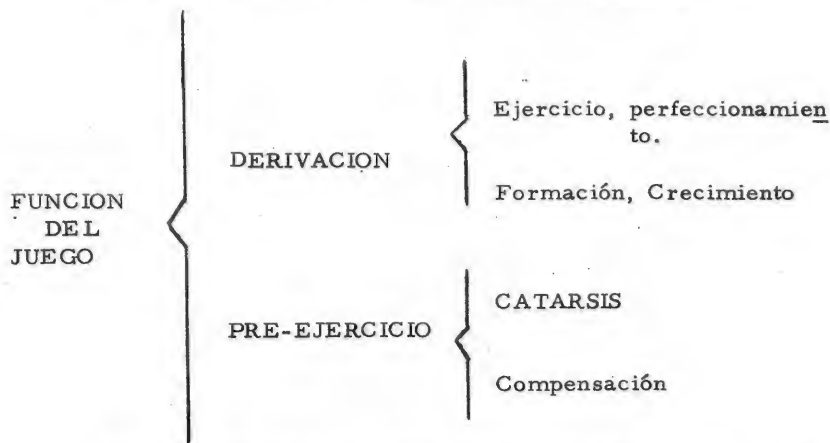
Otra teoría es la Catártica o sea que por medio del juego,

el niño da salida a sus emociones, sentimientos y pasiones.

En resumen, el juego se ha visto bajo dos puntos de vista: como preparación a situaciones futuras y como necesidad.

(1)

CLAPAREDE SINTETIZA ESTAS TEORIAS



También describe los juegos principales que interesan a los niños según su edad evolutiva en la siguiente forma:

I- PERIODO ANIMAL 0 a 7 años	Juegos de movimiento, de imitación, columpiarse, trepar, etc.
-------------------------------------	---

II- PERIODO SALVAJE 7 a 9 años	Juegos de caza, escondite, tirar al blanco, dar palos (en -
---------------------------------------	---

(1) "Madrigal Llorente Alfredo "Los Niños son así "pag. 121

	nuestro medio sobre todo en Base Ball)
III- PERIODO NOMADA 9 a 12 años	Juegos de rivalidad, juegos de destreza, colecciones, prime- ros juegos de imaginación.
IV- PERIODO PASTORAL	Muñecas, jardinería, construc- ciones.
V- PERIODO TRIBAL 12 a 17 años	Juegos por equipo.

(2) A continuación se presenta una encuesta hecha por Ter-
man. Los coeficiente llegan a 24; arriba de 13, se trata de juegos
preferidos por los varones; debajo de 13, de juegos preferidos por
las niñas. Aquí están los resultados obtenidos.

Coeficiente 24: herramientas.

" 20: cometa, bicicleta, bolitas, box, fútbol,
lucha.

" 21: Marcha

" 19: Trompo, baseball, máquinas.

" 18: pesca

" 17: arco y fecha, esquí, asociación.

(2) "Chateau Jean "Psicología de los Juegos Infantiles" pag. 2124

- Coeficiente 16: zancos, jardinería, basquet.
- " 15: aro, natación, remo, caza, hacer res-
tallar un látigo, carrera, salto, hockey.
- " 14: salto del carnero, tobogán, campamen-
to, equitación, bolos, pelota (de mano),
ajedrez, billar.
- " 13: gavilán, el zorro y las ocas, croquet, -
bolley ball, dominó, cartas, mapas de
historia o geografía, anagramas.
- " 12: correo, el zorro y los perros, tenis, -
monigotes de paja.
- " 11: mancha, escondite, cuatro esquinas, --
iglesia, rompecabezas, (juegos de pa--
ciencia.
- " 10: Martín pescador, rondas, el gato y el -
ratón, salto a la cuerda, adivinanzas,
oficios mudos.
- " 8: danza, costura, el almacenero.
- " 7: tejido o ganchillo
- " 6: escuela
- " 5: cocina, madre e hija
- " 4: rayuela
- " 3: disfraces
- " 4: muñecas

(3) La señorita Ravenhill ha hecho encuestas de otra clase sobre los niños de Jardines de Infantes y los personajes se refieren al número total de juegos preferidos por los niños.

GRUPO DE JUEGOS	NIÑAS		VARONES	
	3 a 5	6 años	3 a 5	6 años
Juegos activos sociales	65, 75	65	67	61
Destreza individual	12, 25	8	10, 5	11, 25
Juegos dramáticos y danzas	17, 25	14	13, 25	7, 75
Juegos de pelota	2, 75	10, 25	8, 25	16, 25
Juegos de interior	1, 25	2, 75	1	3, 5

Como podemos notar en este cuadro las niñas prefieren los juegos dramáticos (más tranquilos), y los niños prefieren juegos de pelota o sea más activos. Como también se puede observar que esta clasificación corresponde a niños pre-escolares y que se asemeja más a las características y preferencias de nuestro niño mexicano.

ETAPAS DEL JUEGO

En el primer año de vida, los intereses lúdicos son esencialmente de tipo sensual, el niño se entretiene mirando los objetos que le rodean; desde las doce semanas, le agrada el cambio de luces, también le interesan los objetos que produzcan ruidos agradables o sonidos musicales y seguramente que la música tiene influencia en su espíritu. Coge todo lo que está a su alcance y se lo lleva a la boca, lo mueve y le gusta como suena o como se ven sus colores al agitarlo.

Hacia los 15 meses las actividades de deambulación son muy interesantes y en su misma marcha gusta de coger todos los objetos que encuentra a su paso, revisándolos minuciosamente, los lanza cuando ya se cansó de observarlos, va por ellos los recoge y los vuelve a lanzar. Le gusta desarmar todos los juguetes para investigar que es lo que tienen adentro y también le llaman la atención todos los de cuerda cuando están en movimiento.

A los 18 meses, les gusta mucho jalar sus carritos, trenes, aviones o cualquier objeto: le amarra un hilo o cordón y lo lleva -- por toda la casa, sus principales juegos son de imitación, ya sea - al padre o a la madre en sus diversas actividades como leer el periódico, coser, lavar, cocinar, cruzar la pierna. A esta edad también les gusta cargar a sus muñecas y ositos, haciendo de cualquier

cobija o toalla sus bebés. Sus juegos son por lo regular solitarios y aunque se reuna con los hijos de las amigas de sus mamás, cada quien juega por su lado.

A los dos años les gustan los juegos de ensartar cuentas -- muy grandes, hacer torres y puentes con cubos, cajas o corcholas y al terminarlos los destruyen. Imita el sonido del motor de automóviles, camiones, motocicletas o aviones cuando juega con éstos o cuando simula que juega con ellos.

Su diversión de imitar se intensifica. Su sistema de juego es todavía solitario, aunque le gusta ya un poco la compañía de otros niños, peleando por el mismo juguete o por que quieren sentarse en la misma silla.

A los 3 años se interesa por juegos más complicados y -- constructivos, ahora a los cubos, cajas o corcholatas o cualquier material, les da otra finalidad, construye casas, entradas para automóviles, puentes más complicados y ya no los destruye, dándole el uso adecuado, invitando a algunos amiguitos a jugar con él, pero todavía de vez en cuando prefiere jugar solo en su cuarto o en algún rincón de la casa pensando que es de él y que allí puede hacer lo que quiera. En esta etapa de juego se caracteriza con la época evolutiva de la dramatización. Esta es la edad adecuada para irlo enseñando a cuidar sus juguetes y a ordenarlos, formándole -

así un hábito en él.

De los 4 a los 5 años, es cuando el pequeño ingresa al Jardín de Niños y se interesa por todas las actividades que en él se -- realizan. Ahora construye con más precisión y al final de esta -- etapa logra dar continuidad o secuencia a sus juegos. A esta edad le interesa el vestirse bien, se intensifica la dramatización realizada con frecuencia gesticulaciones cómicas. Le divierte y en-- tretiene el recortar, pintar, colorear cuadernos de muñecos y -- también el vestirse con ropas de adultos. Las amistades se afir-- man, aparece la rivalidad y el interés de superación como incen-- tivo del juego, le agrada ver la naturaleza, los paseos por el aire libre, interesándose por las excursiones.

De los 5 a los 7 años, su actividad física es máxima, puede jugar horas enteras sin mostrar el menor índice de cansancio. Su atención va mejorando y gusta de construir juguetes más compli-- cados. Colecciona canicas, estampas, papelitos y objetos extra-- ños como piedras, mosaicos rotos y corcholatas. Tienen gran ha-- bilidad física, se trepa a los árboles, aprende con gran rapidez a nadar, a montar en bicicleta a patinar y en general a todos los jue-- gos que requieren mayor control motor y equilibrio. El gusto por la música y la pintura es notable en esta etapa, así como armar -- rompecabezas, loterías y algunos juegos de baraja. A las niñas -

les gusta la danza, teniendo gran inclusión del ritmo, en los saltos y en las carreras.

Aunque las siguientes etapas no corresponden a la edad pre escolar, las mencionaré únicamente como información para el lector.

Después de los siete años, aparece una etapa eminentemente intelectual. Cuando se le guía bien, sus juegos son esencialmente de tipo "Intelectual". Construye barcos, aviones sencillos, organiza clubes y se divierte excursionando, fabrica teléfonos primitivos (con dos botes vacíos y un hilo) dibuja bien y se intelectualiza su dramatización. Las niñas adquieren más femineidad en sus juegos, juega con sus muñecas las viste, haciéndoles ellas mismas sus ropas, a la comidita, dibujan, pintan pero también tienen momentos de explosión física, prefiriendo los juegos donde tengan que corretear y realizar toda clase de ejercicios extenuantes, tan intensos o más que los de los niños. Tanto a niños como a niñas les gusta el jugar damas chinas, y todos los juegos de mesa.

De los 10 a los 12 años, los niños juegan con las niñas, aunque temen ser objeto de burla. Ellas también sufren problemas similares pero son más fácilmente adaptables y sienten menos pena al realizar juegos varoniles.

Después de la pubertad, en plena adolescencia, alrededor de los 15 años, reaparecen los juegos físicos, principalmente los deportes.

Considerando tan importante estas etapas del juego en la vida del individuo, es responsabilidad de la madre y de la educadora encauzar de la mejor manera y en forma adecuada toda actividad del juego ya que ésta es una verdadera necesidad y se le concede un gran valor educativo porque favorece el crecimiento, da fuerza, agilidad y elasticidad a los músculos y tendones, enriquece los pulmones y el corazón, acelera e impulsa la respiración y la circulación, favorece la digestión y la transpiración, lleva más mielina a las fibrillas nerviosas, tonificando así todo el sistema nervioso, satisface los instintos, las tendencias e inclinaciones, establece coordinaciones neuromusculares que se traducen en movimientos más precisos, rápidos y seguros; da oportunidad a la imitación, ensaya la imaginación; favorece su creatividad; desarrolla y fortalece la voluntad, enriquece la expresión por medio de gestos y risas. Mediante el juego el niño aprende a valerse por sí mismo en todos sus actos, se hace despierto, ágil, dócil, entusiasta, fuerte imaginativo y sociable.

Todo esto es el "juego". Madre, Educadora, no les neguemos a nuestros niños el deseo, la necesidad y el derecho de jugar

libremente, siendo nosotras quienes vigilemos sus juegos, los en-
causemos y les enseñemos otros que no sepan. Aprendamos jun--
tos con ellos avalorar esa actividad tan hermosa llamada "JUEGO".

CAPITULO III

1. - JUEGOS LIBRES
2. - JUEGOS ORGANIZADOS
3. - JUEGOS TRADICIONALES

JUEGOS LIBRES

Se puede explicar el juego libre aplicando la teoría de -- Spencer "La libre actividad de la naturaleza infantil por una defensa de energía orgánica no empleada en trabajo útil".

Según esta concepción, el niño después de haber extraído la cantidad de energía necesaria para el entretenimiento de sus diversos órganos, emplearía para la distracción el exceso disponible.

Karl Gross, considera al juego como "Una sucesión de movimientos preparatorios para los actos futuros de la vida".

La concepción más reciente, da al juego una utilidad biológica más extendida aún: tiene por finalidad provocar y multiplicar las excitaciones funcionales que deben asegurar el crecimiento y el desarrollo de los órganos y del Sistema Nervioso. " El juego dice el Dr. Demoor es el consumo de una energía en exceso, que determina excitaciones favorables al desarrollo general". Habiendo la observación experimental, corroborado esta nueva manera de

ver, se puede aceptar la conclusión de que el juego no solamente constituye un medio de asegurar la salud y el desarrollo de la vida física del niño, sino que es igualmente para su educación intelectual y moral.

El juego libre tiene la gran ventaja de generalizar el trabajo muscular sin provocar fatiga parcial exagerada: no exige ni esfuerzo prolongado ni contracción sostenida. Responde perfectamente a la necesidad natural que muestra el niño al exteriorizar el exceso de fuerza y de energía vital que se almacena en él cuando se encuentra en buen estado de salud.

El desarrollo de juegos libres en el escolar, dentro de los Jardines de Niños, tiene un gran valor y hay que dar oportunidad de que los ejerciten ya que le da tema a la Educadora para que de acuerdo a sus observaciones, conozca los intereses, las aptitudes y las actitudes de los educandos, lo que la lleva a detectar sus características psicosociales y así poder graduar los temas dentro de la clase.

Además observará la manifestación del instinto gregario para poder darse cuenta en que forma se agrupa con sus compañeros, lo que da oportunidad de descubrir casos de introversión o aislamiento, así como a los conductores o guías, además de poder analizar sus movimientos en la forma de correr o caminar, descu----

briendo algunos defectos físicos a fin de tratar de corregirlos en -- actividades especializadas.

La Educadora debe propiciar por medio de los elementos -- con los que cuenta el Jardín de Niños a que los juegos libres que -- realicen en el tiempo designado para dicho fin los haga con toda li- bertad, seleccionando los niños los objetos que deseen de acuer- do a sus intereses y tendencias; estos objetos pueden ser: llantas de desecho, cuerdas, cajones, bloques de unicel, resortes, etc.

Como se ha dicho, existe por lo general en los juegos libres un conductor llamado también líder y este papel es sumamente im portante dentro del juego.

El conductor o líder existe siempre en una sociedad de ni- ños desde los siete años, pero se ha observado que a menudo apa- rece antes, desde la edad Pre-escolar.

Se ha podido comprobar que a la edad de 5 años hay conduc- tores o líderes que pueden organizar juegos de conjunto.

La autoridad del conductor o líder se instala progresivamen- te. No hay selección conciente, ni elecciones; estos procedimien- tos no convienen a personas incapaces todavía de juzgar sanamente el valor de sus compañeros.

El conductor o líder interviene sin cesar en el juego. Es quien decreta en general a que se va a jugar y es quien precisa las reglas cuando hay discusión. Arbitro de los litigios y es generalmente escuchado. Fija el papel de cada jugador, si hay que hacerlo. Dirige los movimientos de los integrantes del juego. Tiene autoridad sobre los demás y si se ha cansado de un juego, dispone -- que se va a jugar a otra cosa, impone los papeles que representarán los demás. Sabe usar de cierta ecuanimidad y tratar con tacto la susceptibilidad de sus compañeros. Siente como una especie de intuición psicológica la atmósfera del grupo y actúa en consecuencia. Es un diplomático y al mismo tiempo un jefe. Raramente usa la violencia para hacerse obedecer pero tiene a su disposición una pena severa: la prohibición de jugar y esta pena basta -- casi siempre para hacer cesar las diferencias. En toda ocasión es querido y respetado.

CARACTERISTICAS DE UN CONDUCTOR O LIDER

Por lo regular es el mayor, ya que la edad por sí sola confiere un privilegio. Tiene iniciativa. Posee un desarrollado sentido del orden y de la organización, sentido indispensable para su papel de gran maestro de ceremonias. Tiene un carácter dominador, le gusta mandar y también tien una vigorosa personalidad, ser conductor de un grupo infantil, es por lo regular, una buena señal

para el buen éxito futuro en el mundo de los adultos.

Entre los juegos libres podemos distinguir, entre otras dos divisiones características que son:

1. LOS JUEGOS DRAMATICOS
2. LOS JUEGOS FISICOS

Los primeros por lo general se manifiestan con representaciones dramáticas.

DRAMATIZACION

Podemos considerar como un instinto la expresión dramática, manifiesta en todo ser y con una gran fuerza en el pre-escolar ya que no conoce límites en cuanto a tiempo y a espacio y hace que utilice todas las formas de dramatización.

EL JUEGO DRAMATICO

El juego dramático puede considerarse como el factor más importante dentro de los juegos libres, ya que éste se manifiesta sin la dirección de la Educadora y vemos como entre los 3 y 6 años hay una decidida tendencia por personificar todas las posibles manifestaciones de la imaginación. Cualquier objeto de su casa, de la escuela, de un parque público, puede servirle de estímulo para

crear un personaje e improvisar monólogos o diálogos y así, el palo de la escoba en unas ocasiones lo convierte en caballo o bien en un rifle, según sea su interés en ese momento.

A continuación describiré dos juegos dramáticos dentro del Jardín de Niños. (El material que utilizaron era figurativo)

Sandra, una niña de cinco años 7 meses, cuya madre ha sido Educadora durante muchos años y Directora actualmente, colocó unos bloques de madera del material de construcción, unos eran grandes y otros más pequeños. Claudia se acercó a la construcción y le pregunto a Sandra:

Claudia : ¿Qué haces?

Sandra : Voy a hacer una escuela

Claudia : Jugamos? yo soy la maestra

Sandra : No yo soy porque mi mamá es maestra

Claudia : Bueno yo soy la directora

Lydia : (Que estaba observando dijo)

Yo juego

Sandra : Si tú eres mi alumna

Ricardo : Yo también juego

Salvador : Y yo

Claudia : Bueno ya tienes muchos alumnos empecemos

a jugar.

Sandra : (Aplaudiendo los llama)

Niños vengan a formarse porque la clase va a empezar. Vamos a saludarnos, primero cantemos 'Buenos Días' y formando una rueda entonaron:

Buenos días Señorita ...

Muy bien niños pueden sentarse en sus lugares y voy a ver quien trajo lo que les pedí -- ayer (que eran ramas y hojas secas.)

Ricardo trajiste tu material?.

Ricardo : Si maestra, lo traigo en una bolsa

Sandra : Salvador, tú trajiste tu material?

Salvador : Sí maestra, traje mucho porque el otro día -- fuimos al campo y las traje de allí.

Lydia : Yo también lo traje todo.

(Todos los niños simulaban que hacían sus -- trabajos, poniendo su material en unas hojas de cartoncillo imaginario y cuando terminaron les iba a repartir hojas de papel para -- que pintaran cuando llegó Claudia al salón y dijo:)

Claudia : Maestra, ya es hora de recreo que vayan los niños a jugar.

Sandra : Niños vayan a jugar un rato y luego terminan sus dibujos (Los niños se fueron a jugar y - Sandra se fue con Claudia a la Dirección que ya habían acondicionado)

Sandra : (Saliendo de la Dirección volvió a aplaudir - para que los niños la oyeran)

Niños al salón

(Todos corrieron al salón acondicionado para terminar sus trabajos).

Cuando consideraron que ya tenían mucho tiempo jugando.

Sandra : Niños se ha terminado la clase, es hora de irnos a nuestras casa. Hasta mañana.

Lydia : Hasta mañana maestra

Ricardo : Hasta mañana maestra, adiós Salvador

Salvador : Adiós Ricardo, adiós maestra

(Se fueron todos y siguieron jugando a otra cosa).

Este es otro día en el Jardín de Niños a la hora de recreo.

Están platicando Rocio y Ceci, cuando de repente surge la idea de jugar al restaurant.

Rocío : Que eras una señora que venías a comer?

Ceci : Bueno me voy a sentar y vienes con la carta.

Rocío : (Se acerca con una libreta y le pregunta)
¿Qué quiere señora?

Ceci : ¿Qué tiene?

Rocío : Pastel, leche, gelatina, refresco y galletas

Ceci : Quiero un pastel y un refresco

Rocío : (En un cuaderno y con un lápiz, simula que
escribe lo que pidió Ceci y lo repite al mismo
tiempo)
En este momento se lo traigo
(Se fue y regresó con unos platos y vasos va--
cíos)
Aquí tiene

Ceci : Muchas gracias (Simuló comerse todo y luego
dijo:)
Señorita

Rocío : Dígame señora

Ceci : Estuvo todo muy sabroso. ¿cuánto le debo?

Rocío : Son cinco pesos

Ceci : (Sacó de la bolsa del uniforme dos papelitos y
se los dio)
Aquí tiene y muchas gracias.

Rocío : No hay de que. Hasta pronto. Que le vaya bien.

En eso sonó el timbre de la escuela y todos los niños corrieron a su salón. El recreo se había terminado.

Ceci : Oye Rocío, mañana jugamos otra vez?

Rocío : Si Ceci, como no.

Se dirigieron a su salón y las labores continuaron.

Como puede observarse la imaginación del niño es tan grande que se mezcla la fantasía con la realidad, en muchas ocasiones todos los integrantes de los juegos sintieron verdaderamente su papel y lo personificaron a la perfección. Las manos de Sandra simulaban ser una chicharra o campana y unos papeles eran billetes para Ceci y así podemos ver un sin número de juegos dramatizados que los niños caracterizan muy bien, no importándoles si tienen el material adecuado, sino que ellos improvisan sin importarles el tiempo y cuando se sienten cansados o aburridos dan el juego por terminado.

La educadora podrá encauzar y aprovechar las posibilidades que ofrece el juego dramático y tomar en cuenta las siguientes

sugerencias:

- Estar dispuesta a prestar ayuda para resolver algún problema o alguna disputa que surja dentro del juego.
- Ayudar al niño que solamente es expectador y que no participa, para que se incorpore al grupo y que sus compañeros lo reciban con alegría.
- Observar la actitud de los niños durante el juego dramático: si dirige o se deja dirigir, si participa activamente o solo en parte, si se identifica con su papel, si no escucha lo que dice su compañero o escucha y establece un diálogo, si usa correctamente las palabras y si utiliza frases largas y bien construídas. Los datos que se obtengan a través de esta observación, le servirán para conocer mejor a cada niño
- Usar el juego dramático como medio de enriquecimiento y para favorecer su imaginación creadora.

Se debe tener en cuenta que los primeros juegos dramatizados son casuales y de corta duración. A medida que van creciendo en edad y en experiencias de este tipo, pueden durar más tiempo y emplear nuevos papeles y diálogos.

Para que surja el juego dramático es necesario proveer al

niño de:

- Tiempo para juegos y actividades libres.
- Experiencias interesantes y estimulantes.
- Espacio en donde pueda desplazarse.
- Materiales que despierten el interés y la imaginación del niño para que le de la forma y el uso que desee.

Las subdivisiones más características de este juego son:

Sociales: "El hogar", "La familia", "La casita", "La tienda", "La comidita", "El salón de belleza", "El -- restaurant" y en general todos los Talleres.

Intelectuales: "La escuela", "La enfermería", "El doctor", "La oficina".

JUEGOS FISICOS

Los juegos físicos intervienen en todos los juegos pero los juegos físicos libres, son los que generalmente se practican a la hora de recreo dentro del Jardín de Niños, o en su casa sin guía alguna y es en la realización de estos juegos cuando podemos darnos cuenta de que todas sus tendencias y manifestaciones surgen de una manera espontánea y natural, notando una gran alegría al desempeñarlos sin que nadie los interrumpa.

Es maravilloso observar estos juegos en los pequeños, no me canso de verlos día a día el desfogar sus emociones cuando están en esta actividad: sus caras sonrientes, alegres y sin alguna preocupación.

Mediante esta clase de juego el pequeño puede desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil como es el caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar (llantas, botes) lanzar (pelotas), atrapar, balancear y rodar y se interrelacionan con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

Es conveniente que la Educadora intervenga cuando lo considere necesario por ejemplo cuando están en algún peligro de accidente, lo puede prevenir o cuando el niño tímido no quiera parti-

cipar en los juegos de sus compañeros debemos persuadirlo para que acceda y forme parte del grupo.

Como auxiliares didácticos podemos utilizar llantas usadas, cuerdas, pelotas, aros y juegos mecánicos como resbaladillas, columpios, sube y baja, aros, tiiovivos y junglas para realizar estos juegos físicos.

No se puede imaginar la infancia sin sus risas y juegos. Supongamos que de pronto nuestros niños dejaran de jugar, que los patios de nuestras escuelas quedaran silenciosos que no nos distrajeran sus gritos o los llantos que nos llegan del jardín o del patio, que no tuviéramos más alrededor de nosotros ese mundo infantil que hace nuestras delicias. Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia. Algunos padres se complacen equivocadamente al ver a sus hijos muy quietos sentados en una silla durante horas, sin pensar que están anunciando ciertos problemas de conducta o de salud. No hay nada más agradable que un niño corriendo, gritando y riéndose a cada momento.

Un niño que no sabe jugar, será un hombre que no sabrá pensar.

JUEGOS ORGANIZADOS

Aprovechando la tendencia innata en el niño hacia el juego, podemos disponer de esta actividad, como un factor educativo a fin de darle los conocimientos que los programas escolares reclaman.

No hay mejor medio para que el niño grabe ciertas experiencias que el juego y he aquí la importancia de elaborar un programa de juegos organizados con finalidades educativas de tipo social, intelectual, físico y moral.

El juego organizado requiere de una amplia experiencia y de una técnica especial a fin de llenar los objetivos que con él se pretende.

En esta actividad es factor preponderante la Educadora, -- que guiará y conducirá a sus alumnos hacia la realización de actividades encauzadas, por medio del juego debidamente organizado, hacia la adquisición de buenos hábitos: de aseo, puntualidad y conducta.

El juego organizado requiere de una reglamentación la cual va llevando al niño hacia una especial disciplina y ya deben llenar ciertos requisitos en su aplicación y desarrollo.

De acuerdo con ésto, se puede dar ciertas sugerencias para que se puedan obtener mejores resultados:

- A. Debemos ser breves en nuestras explicaciones.
- B. Mostrar siempre buena voluntad
- C. Debemos mostrarnos compañeras para que el niño adquiera confianza.
- D. Trataremos en toda ocasión de mantener vivo el interés y que por ningún motivo decaiga.
- E. Debemos de tratar de obtener los mayores valores del juego.
- F. No debemos de tratar de ser autoritarias.
- G. Insistir en que el juego sea limpio y se respeten las reglas.
- H. Se debe cultivar el sentido del honor.
- I. Fomentar el espíritu de grupo.
- J. Demostrar siempre el mayor entusiasmo.

**LOS PRINCIPIOS QUE SE DEBEN OBSERVAR PARA
PONER LOS JUEGOS SON:**

- 1. Que el grupo de niños esté en relación con el juego.
- 2. El tiempo que se deberá dar a cada juego, será de acuerdo a los intereses de los alumnos.
- 3. Los juegos deben ponerse de tal manera, que el --

- grupo tome interés inmediatamente y se deben de -
suspender antes de que éste decaiga, para que los -
alumnos queden con deseos de volver a jugar.
4. Los juegos que se deben de poner son aquellos en -
los cuales intervengan la mayor parte de los ni--
ños o mejor aún si intervienen todos; muy en espe--
cial hay que ponerlos a jugar a aquellos que más lo
necesiten.
 5. Al terminar un juego, se debe de seguir con otro -
que tenga más o menos el mismo tipo de forma---
ción o sea en círculo, hilera, hincados. Así se -
ahorrrará tiempo y no se perderá el entusiasmo.
 6. Para cada sesión de 20 minutos serán suficientes -
uno o dos juegos, según el grado.
 7. Los juegos deben sucederse de la manera siguien--
te: en primer lugar, el juego más alegre y de ma--
yor movimiento, después el de mayor organiza--
ción y si los niños quieren seguir jugando, puede
ser uno muy sencillo o el que los alumnos pro--
pongan.
 8. Se necesita una preparación cuidadosa para la --
presentación de los juegos, en especial de los --
nuevos; como marcar el campo, tener listos --

los útiles necesarios: pelotas, banderitas o cuerdas y cuando no hay este material, substituirlos con otros objetos.

9. Cuando se tiene un grupo muy numeroso, se puede subdividir en varios grupos, nombrados entre los alumnos un conductor o líder para cada uno. La Educadora no tomará parte en los juegos, solamente se dedicará a vigilar y estar pendiente de inyectar entusiasmo a los grupos que lo necesiten.
10. En caso de tener grupos muy numerosos, es conveniente poner juegos muy sencillos y solamente los complicados cuando con toda anticipación se haya señalado el grupo y se tenga listo el cuerpo de conductores o líderes.
11. Como guía para las Educadoras, se deberá llevar un récord de los juegos puestos, indicando los que hayan tenido más éxito en la semana, en el mes y en el año escolar.

La metodología para enseñar los juegos es la siguiente:

1. Darle el nombre
2. Colocar al grupo en la posición que se va a jugar.
3. Explicar el juego
4. Demostrarlo

5. Pedir al grupo que haga preguntas y dar las explicaciones necesarias.
6. Principiar el juego.

Cuando ponemos al grupo en la posición en que se va a jugar, se debe hacer lo más rápidamente posible, tratando de evitar las voces de mando, pero dando ideas generales y de ejecución rápida.

La Educadora antes de poner el juego, debe aprenderlo -- bien para así evitar errores y que decaiga el entusiasmo.

La explicación debe ser breve, clara y concisa y ésta debe darse cuando todos estén en orden y en silencio para que escuchen y entiendan.

Todos los preparativos de los juegos deben hacerse con -- anterioridad. Se debe ver que todos los equipos tengan el mismo número de integrantes. En los juegos que deben mezclarse los -- jugadores, se deberá poner una marca o una señal a fin de diferen-ciarlos fácilmente. Para seleccionar al jugador o jugadores que deben iniciar, es conveniente escoger al que se haya distinguido -- en algún acontecimiento reciente. Se pueden hacer algunos cam--bios en los juegos a juicio de la Educadora para que tengan mayor éxito, pero cuando se hagan estas variaciones se darán a conocer

con anterioridad. La Educadora deberá estimular a sus alumnos de carácter tímido y especialmente a los lisiados físicamente, -- dándoles seguridad y confianza, tratando de que sus compañeros los acepten normalmente.

Podemos seleccionar los juegos de acuerdo con:

- Edad
- Sexo
- Material que se emplea (pelotas, cuerdas, llantas)
- Posición del juego: (hilera, círculo)
- Lugar donde se va a desarrollar (salón, patio, campoabierto)
- El tipo de juego (porequipos, eliminación, individual).
- La actividad que se va a desarrollar (correr, saltar, trepar).
- El tipo de juego (velocidad, habilidad, fuerza, destreza).
- Los diversos sentidos (vista, oído, tacto, gusto, olfato).
- Efectos psíquicos (concentración, dominio de sí mismo, espíritu deportivo).

Entre los juegos organizados más conocidos tenemos el -- concurso de juegos, que estimula y provoca una agitación y entusias

mo y dá, además oportunidades a una reacción favorable para la superación individual; es un balance donde se aquilatan los adelantos obtenidos y se rectifican errores. Tenemos también las carreras de relevos, las cuales deben organizarse en dos o más -- equipos hasta seis y cada equipo constará hasta de 12 jugadores para no hacer las carreras largas y aburridas. Se debe ser estricto en la aplicación de las reglas, así como observar su cumplimiento. Al equipo que gane se le puede poner un listón alrededor del tórax de cualquier color, como un estímulo, otro día le tocará a otro equipo.

No deben olvidarse juegos más elaborados como el caso de las tablas gimnásticas que pueden ser con aros, pelotas, macedas, cintas, mancuernas, procurando que estas tablas sean acompañadas con música a fin de irles desarrollando el sentido del ritmo y la cadencia.

JUEGOS TRADICIONALES

Juan Pirulero, Las cebollitas, Un Navío, La Roña, Los -- Encantados, las Escondidas.

Son juegos que junto con las rondas y a pesar de los años, aún son el entretenimiento y la diversión de chicos y grandes. No son necesarias instalaciones apropiadas o campos de juego diseña-

dos especialmente para este fin; sino que su popularidad consiste en que pueden ser ejecutados en cualquier lugar o espacio más o menos libre.

Considerando que cualquier Jardín de Niños, por modesto que sea, cuenta con un patio de recreo, se hace posible la práctica de estos juegos a fin de conservar las sanas tradiciones de nuestro pueblo.

Las rondas infantiles que nos hacen recordar el patio de vecindad, que al atardecer iluminado por la luz del típico farol, invitaba a los niños al juego sano e inocente, dio origen a una de nuestras más hermosas tradiciones que poco a poco se van borrando de nuestras costumbres, por lo que sería necesario que las Educadoras revivieran estos juegos por su gran fondo humano, artístico y educativo, con la organización de concursos entre los diferentes grados del Jardín de Niños y entre otros planteles.

Quien no recuerda "Doña Blanca está cubierta de pilares de oro y plata ...", "Naranja dulce, limón partido dame un abrazo -- que yo te pido ..." o bien "A la víbora, víbora de la mar ..."

Estas rondas que llenaron toda una época, han sido tema para que nuestras más insignes Educadoras nos proporcionen material para su aplicación en nuestros Jardines de Niños y así es como te

nemos "Ronda Infinita", "Blanca Margarita", "Todo es ronda" y --
otras.

Pienso que tanto los juegos tradicionales como las rondas infantiles, encierran toda una vida con un cúmulo de experiencias y una historia llena de emociones, alegrías, tristezas y cantos de un pueblo característico por sus costumbres y tradiciones. No dejemos pues, que éstas se vayan perdiendo y volvamos a jugar -- con nuestros pequeños estos juegos tan maravillosos para sentir junto con ellos el gusto, el deseo y la satisfacción de poderlos --- practicar y de estar contribuyendo a que no muera una de nuestras más bellas tradiciones y de que el niño no deje de practicarlos, ya que para estos juegos no es necesario tener material ni lugar especial para ejecutarlos solamente tenemos que enseñarles la letra y melodía a los que no se las sepan y que todos los pequeños estén - dispuestos a disfrutarlos, cosa que sucede siempre que se los proponemos.

CAPITULO IV

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

La época más importante del hombre es la que comprende desde el nacimiento hasta los siete años, porque en este período es cuando más aprende, proporcionalmente claro está, que en el resto de su vida y es por esto que se le considera como el "período formativo de la vida".

En esta etapa es cuando el pequeño ingresa al Jardín de Niños y es ahí donde debemos brindarle toda clase de oportunidades para que vaya tomando forma estable y equilibrada y podemos aprovecharnos del juego para tal objetivo porque es su principal interés.

Siendo el juego su máxima tendencia natural que invade todos sus momentos, el Jardín de Niños lo ha tomado como recurso principal y BASICO para su labor educativa.

Así que partiendo de su función primordial que es la de desarrollar integralmente al educando, es el juego el que reviste de una gran importancia para la educadora ya que por medio de "Juegos Educativos" como los llamamos en el Jardín de Niños es amén de otros juegos, como se estimulará el desarrollo de las esferas

en que se desenvuelve el niño, así que de manera cotidiana debemos seleccionar, graduar, variar, enriquecer y organizar actividades propias del pre-escolar, escogiendo el juego como la principal entre estas actividades.

En esta edad o sea de 4 a 6 años el pequeño tiene especial predilección por la pintura, la música, la danza y ritmos ya sea con instrumentos musicales o acompañados con palmadas y que el Jardín de Niños les da la debida importancia, realizándolas felizmente en forma de Juego. Les gusta sobre manera el modelado con plastilina o barro y masillas hechas con harina o azúcar pulverizada y pintada de colores.

Estimulamos en gran escala los juegos imaginativos y dramáticos para que los educandos se deleiten representando en su juego, la vida que los rodea. Les proporcionamos juguetes a la hora de recreo y tenemos un ropero con ropa de adulto para que caractericen el personaje que deseen (vestidos, sombreros, zapatos, bolsas y trajes) o simplemente usando su imaginación creadora sin vestimenta o utensilios especiales para este fin.

El material que utilizamos para el Juego al Aire Libre es el siguiente: Aparatos mecánicos como sube y baja, resbaladillas, columpios, aros, junglas, tiouvivos; tablas cepilladas de diferentes tamaños, tanto de largo como de ancho y de grueso, no demasiado

pesadas para que puedan transportarlas con facilidad; bloques de -
madera en forma de cajas o cajones de diversas medidas para que
puedan construir según les dicte su imaginación, o bien, para em-
pujarlos o jalarlos o para subirse a ellos; una mesa de trabajo que
puede ser de carpintero adecuada a su estatura con sus diversas -
herramientas y abundante madera y así puedan hacer sus propios
juguetes; una pileta llena de agua la cual llamamos "Espejo de --
Agua" en la que pueden meter sus barquitos de papel elaborados -
por ellos mismos, de madera o de plástico y en época de calor,
darse un buen chapuzón; un tanque de arena según el espacio lo --
permita y que allí hagan sus pasteles, cuevas, montañas o bien se
descalcen para que sientan directamente con sus pies el contacto
con la arena (este juego les sirve para que se den cuenta de las --
partes del cuerpo y como catarsis emocional. Les gusta mucho);
instrumentos de jardinería para que cuiden sus plantas, como es
el regarlas, cortarles las hojas secas o ponerles algún abono así
como sembrar semillas de rábano, de zanahorias o lechuga; jue-
gan con algunos animalitos y les dan de comer como son los pe--
rros, conejos, pájaros o patos; les proporcionamos diferente ma-
terial de expresión creadora como: palitos de tamaños y colores,
corcholatas, serrín pintado con pintura que no sea tóxica, cajas --
de cartón y todo aquel material que ya no usen en sus casas: boto-
nes, conchas de mar, estambres, popotes, piedras pequeñas, co-
nos de cartón, etc.

ESFERA SENSO PERCEPTIVA

La palabra sensación viene del latín "Sensation-Onis" y son las impresiones que las cosas producen en el alma por medio de los sentidos.

Percepción. - Esta palabra viene del latín "Perceptis", acción y efecto de percibir, sensación interna que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos.

La unión de estas dos palabras nos da por resultado la palabra sensopercepción y se refiere a los procesos de adquisición -- de conocimientos y éstos se efectúan principalmente por medio de los órganos de los sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) que son las ventanas del alma, así que no estrechemos los horizontes del pequeño, sino que aumentemos su curiosidad para que a través de ellos amplíe su mundo día a día.

Las sensopercepciones visuales.

Poco a poco se va perfeccionando la vista hasta poder advertir todas las estructuras que forman el mundo para poder descubrir y conocer.

Debemos orientar al niño para que por medio de Juegos -- Educativos identifique y nombre:

- Color
- Forma
- Tamaño
- Posición
- Distancia
- Luminosidad
- Movimiento o reposo
- Relieve
- Orientación

Sensopercepciones Auditivas:

Podemos lograr que el niño distinga entre:

- Sonido
- Ruido
- Palabra Articulada
- Ritmo
- Punto de partida o
o Dirección

Y de las modalidades como:

- Intensidad
- Altura
- Timbre
- Duración

Debemos intensificar estos juegos educativos para que el pequeño vaya desarrollando y afinando sus sentidos para una mejor captación del ambiente en que vive y posteriormente hacia nuevas experiencias.

Sensopercepciones Tactiles

El niño al desarrollar el sentido del tacto, podrá conocer, al repetir varias veces la experiencia en forma espontánea y por medio de juegos educativos lo siguiente:

- Superficie: suave, áspero, lisa, viscosa
- Sensaciones térmicas como: frío, tibio, y caliente.
- Sensaciones de presión
- Sensaciones de dolor
- Vibraciones

Sensopercepciones Gustativas y Olfativas:

Estas sensaciones funcionan en forma conjunta y debemos desarrollarlas para tener un conocimiento más amplio del mundo.

Reconocer y diferenciar entre:

- Gusto: dulce, salado, agrio, amargo y diferentes sabores como limón, naranja, piña.
- Olfato: aromas, olores fuertes, olores suaves, olores penetrantes.

Sensopercepciones Quinestésicas.

Nos informa sobre la posición de nuestros miembros y músculos, de sus movimientos o reposo y de la fuerza necesaria para vencer el peso de una carga y otros obstáculos (resistencia, fuerza,

peso), pudiendo desarrollarlas en el niño por medio de juegos con pelotas, transportando muebles, objetos.

Sensopercepciones Estereognósticas

El resultado de la unión de las sensaciones quinesísticas y del tacto es la percepción estereognóstica, que por medio de la -- cual, reconoceremos la naturaleza, forma y propiedades físicas -- de los objetos y presenta dos características:

Que la percepción simple se reduce a conocer el objeto ya sea una mesa, un juguete o un coche, y la percepción cognoscitiva e intelectual, donde interviene ya el juicio para conocerla, describirla y compararla y que depende la experiencia y del conocimiento.

Se necesita hacer hincapié que la Educadora debe estimular al pequeño para que no se quede con el simple conocimiento -- del objeto.

Sensopercepciones Canestésicas

Son las sensaciones internas que nos informan el estado de nuestro organismo, haciéndonos sentir cansancio, tensión, fuerza, hambre, sed.

Sensopercepciones de Equilibrio

Estas sensopercepciones representan dos características:

Movilidad o dinámico. - es para la marcha, salto o carrera y para cambiar de posición o de postura.

El de quietud o estático. - lo necesitamos para la orientación en el espacio y para los movimientos de cabeza con relación al cuerpo.

Estimulemos pues todas estas sensopercepciones por medio de nuestra actividad tan valiosos que son los Juegos Educativos.

ESFERA COGNOCITIVA

La evolución del pensamiento.

Al referirnos a las diversas concepciones psicológicas que fundamentan la Pedagogía y la Didáctica del Jardín de Niños en el análisis de los procesos del pensamiento adoptaremos los puntos de vista del Psicólogo y Epistemólogo Jean Piaget.

Considera Piaget que "El pensamiento no es algo dado sino que se va estructurando progresivamente".

En la construcción del pensamiento, se distinguen diversas

etapas y cada una de estas, está originada en la anterior y que a su vez forman la base para la organización de la siguiente.

En dichas etapas delimita dentro de términos cronológicos precisos y que no deben tomarse en un sentido definitivo dada la gran variabilidad de las diferencias individuales.

Estas etapas están conformadas por estructuras que permitirán en una etapa muy posterior a la del niño en edad pre-escolar; la organización del pensamiento lógico.

El pensamiento lógico reflexivo, es el nivel más alto que alcanzan los procesos intelectuales.

Las etapas que marca Piaget en el pensamiento del niño son:

PERIODO SENSORIO MOTOR	Etapa 1	El uso de los reflejos (de 0 a 1 mes) -- primeras tendencias y primeras emociones.
	Etapa 2	Primeras adaptaciones adquiridas (hábitos) y reacción circular primaria. (1 a 4 meses).
	Etapa 3	Reacción circular secundaria y los procedimientos para prolongar espectáculos interesantes (4 a 9 meses).
	Etapa 4	Coordinación de esquemas secundarios y su aplicación a situaciones nuevas (9 a 12 meses).
	Etapa 5	Reacción circular terciaria y el descubrimiento de nuevos medios a través de la experimentación activa (12 a 18 meses)
	Etapa 6	Invención de nuevos medios a través de -- combinaciones mentales (18 a 2 años).

Período Preoperatorio. (2 a 7 años

Período de las operaciones intelectuales o concretas
(de los 7 a los 12 años)

Período de las operaciones formales (de los 12 a los
15 años, adolescencia).

A continuación explicaré los dos primeros períodos ya que son los que corresponden al niño pre-escolar.

PERIODO SENSORIO MOTOR

Etapa I. -Reflejos (primer mes)

El niño al nacer trae consigo ciertos comportamientos establecidos que se llaman reflejos, como es la acción de succionar, de llorar y todas las actividades corporales, así como también el hecho de cerrar la mano cuando se le pone un objeto en ella.

En esta etapa puede decirse que no existe un comportamiento donde se observe un rasgo de inteligencia ni siquiera la forma sensoriomotriz más elemental, sus actos son esencialmente por reflejos.

Las características de esta etapa son:

- Que es la etapa de los reflejos
- No hay adquisición, la actividad principal es la consolidación de los reflejos.

Etapa 2. - Primeras adaptaciones adquiridas y reacción circular primaria (1 a 4 meses)

La repetición de reflejos constantemente se convierte en -

hábitos y así es como en esta etapa que el pequeño empieza a tener sus primeros hábitos y las mas simples adquisiciones sensorio-motoras.

Para explicar esta serie de repeticiones de las respuestas sensorio-motoras Piaget utiliza el término de reacción circular.

Las características de esta etapa son:

- Modificaciones de los reflejos
- Formación de primeros hábitos
- Repetición de acciones (reacción circular primaria)
- Relación entre los esquemas (únicamente en su cuerpo no sobre los objetos).

Etapa 3. - Reacción circular secundaria y los procedimientos para prolongar espectáculos interesantes (4 a 9 meses)

Las reacciones del niño son una combinación de los esquemas desarrollados de la etapa anterior y estas reacciones se repiten una y otra vez. Un ejemplo característico de estas conductas es el de agitar su sonaja para escuchar el sonido produciendo así la combinación de asir y agitar con el esquema de escuchar soni-

dos, formándose de esta manera una nueva reacción circular.

Al agradecerle al pequeño esta combinación de esquemas se va formando en él la intencionalidad o sea realiza sus actos con -- cierta intención.

Las características de esta etapa son:

- Coordinación visión-presión
- Repetición de actividades para prolongar espectáculos interesantes.
- Principios de la intencionalidad (pasa de los hábitos a la inteligencia).

Etapa 4. - Coordinación de esquemas secundarios y su -- aplicación a situaciones nuevas (9 a 12 meses).

Sus actividades son totalmente intencionadas. Los esque-- mas de acción se coordinan uno como meta y otro como instrumento para lograr la meta. Puede resolver pequeños problemas que se le presenten.

Las características de esta etapa son:

- Diferenciación y coordinación de medios fines.
Para alcanzar una meta precisada desde el principio, el niño utiliza esquemas conocidos (intencionalidad.

- Los esfuerzos se coordinan entre ellos y su campo de aplicación se hace más amplio.

Etapa 5. - Reacción circular terciaria y el descubrimiento de nuevos medios a través de la experimentación activa (12 a 18 meses).

En esta etapa la repetición se presenta una vez más pero ya tiene ciertas variaciones. El pequeño va en búsqueda de algo nuevo, de nuevos resultados de aquellos rasgos de un objeto que no son asimilables a los esquemas usuales "el niño hace experimentos para conocer". Se halla capacitado para resolver problemas nuevos, aún cuando no tenga a su disposición inmediata los esquemas para hacerlo.

Las características de esta etapa son:

- Reacciones circulares terciarias. La repetición no la hace de la misma manera, sino que la varía y gradúa para descubrir las fluctuaciones del resultado. Experiencias para conocer.
- Búsqueda de medios nuevos para alcanzar una meta (principios de invención).
- El descubrimiento de nuevos medios es por la acción misma, por tanteo.

Etapa 6. - Invención de nuevos medios a través de combinaciones mentales (18 a 2 años).

En esta etapa el niño comienza a inventar y a descubrir al mismo tiempo; reemplaza el tanteo sensorio-motor con combinaciones mentales que le dan la inmediata solución a sus problemas. Su mente está provista de esquemas que pueden reorganizarse espontáneamente como resultado de los experimentos de la etapa anterior.

Al terminar esta etapa se han iniciado 4 procesos fundamentales en el desarrollo cognocitivo, que consiste en la construcción de las categorías de objeto, de espacio, de tiempo y de causalidad.

Período Preoperatorio. (de 2 a 7 años)

En la etapa preoperatoria, que es la que corresponde propiamente al niño pre-escolar que tiene un desarrollo acelerado en el lenguaje, lo cual le permite pensar y expresarse en palabras y no con acciones el significado de objetos y acontecimientos.

En esta etapa las características del pequeño son:

- Que el niño pierde la noción de cantidad ante cambios irrelevantes.
- Atribuye una propiedad a los objetos, por --

ejemplo: el papá puede ser el señor, hombre, maestro, pero para él solo es papá.

Es de gran dificultad establecer conceptos subordinados, -- piensa que si se comieran todos los mangos del mundo, no habría más mangos. No comprende que bajo el concepto fruta puede haber muchas clases subordinadas.

Cuando el educando logra superar estas características con ayuda de la educadora, por medio de diferentes juegos como relacionando objetos uno a uno o formando conjuntos puede decirse -- que se ha adquirido el pensamiento cuantitativo.

Piaget divide el Período Preoperatorio en dos etapas:

PERIODO
PREOPERATO-
RIO

1. - Preconceptual: Ego-
centrismo
18 meses a 4 años

2. - Intuitiva
de 4 a 7 años

REALISMO
ANIMISMO
ARTIFICIALISMO
ANTOPOMORFIS-
MO
YUXTAPOSICION
SINCRETISMO
TRANSDUCCION
CENTRACION
CONCRESION
IRREVERSIBILIDAD

No conservación
de la cantidad
No establece una
seriación
No incluye una
clase en otra
No establece --
correspondencia
uno a uno

REALISMO: Es la confusión del yo (mundo interno y el no yo (mundo externo) el niño cree que todo lo que piensa existe.

ANIMISMO: Es darle movimiento, voluntad e intensión a las cosas inanimadas, es decir darle vida.

ARTIFICIALISMO: El niño tiene la creencia de que todas las cosas, incluso el universo han sido creadas por el hombre, No alcanza a comprender, si le explicáramos, como se formó - el universo.

ANTROPOMORFISMO: Les da vida humana a objetos y animales.

Su pensamiento es puramente egocéntrico.

Las características del pensamiento intuitivo son:

YUXTAPOSICION: Es reunir las partes sin relacionarlas, pues la yuxtaposición en el pensamiento, consiste en unir las partes o detalles de una experiencia sin establecer relaciones entre sus elementos (incapacidad de sintetizar)

TRANSDUCCION: El pensamiento transductivo va de lo -- particular a lo particular, es decir no puede ir de lo general a lo particular por deducción; ni de lo particular a lo genera por inducción. (Crea una relación recíproca).

CONCRESION: Su pensamiento está dominado por las percepciones inmediatas, no puede apartarse de lo concreto sin perderse.

CENTRACION: Es la tendencia de centrar la atención en un detalle de un hecho determinado y no puede llevar su atención a otros aspectos de una situación dada.

IRREVERSIBILIDAD: Quiere decir que no puede regresar con su pensamiento al punto de partida en una situación dada, ya que éste va en una sola dirección.

SINCRETISMO: El niño percibe en forma global, un todo, sin relacionar ese todo en partes.

Como consecuencia de las características de la etapa -- Preoperatoria y la falta de madurez que se observa, vemos que el niño pre-escolar:

- a) No conserva la cantidad
- b) No establece una seriación
- c) No incluye una clase en otra
- d) No establece correspondencia uno a uno
- e) Su pensamiento sigue siendo egocéntrico

Por lo cual es nuestro deber y obligación ayudarlo a superarlas y lo podemos lograr utilizando el valioso cuaderno de trabajo acerca de nociones matemáticas, las cuales están tratadas

en forma sencilla y amena a través de juegos.

Para que la actividad intelectual se realice, es indispensable la acción de las siguientes funciones, cuya importancia de desarrollo conoce toda Educadora: Atención, memoria y asociación.

ATENCIÓN. - Es el resultado de un esfuerzo del organismo para captar y adaptarse a situaciones nuevas.

MEMORIA: Es el almacenamiento de experiencias efectuadas y la posibilidad de actualizarlas en función de nuevos estímulos o necesidades.

MEMORIA. - Es la facultad de conservar las ideas anteriormente adquiridas. La memoria se conserva mediante el ejercicio.

ASOCIACION. - Creación de relaciones entre experiencias anteriores y las nuevas experiencias, conceptos y vivencias.

ASOCIACION. - Acción psicológica, mediante la cual, unas ideas o imágenes, evocan otras.

Y así podemos irles iniciando en el niño la noción corporal la noción espacial y la noción temporal.

ESFERA MOTRIZ

Se refiere al desarrollo de habilidades físicas naturales --

que, a través de la educación por el movimiento, propician las condiciones para la adquisición de conocimientos, destrezas manuales y físicas, condicionamiento de actividades y fijación de hábitos.

Es por medio del movimiento como el niño logrará integrar la conciencia del rendimiento de su cuerpo, su uso apropiado e inteligente para que en el futuro, cuando la sociedad lo requiera, - cumpla con la productividad que de él se espera.

La estimulación de la esfera Motriz, se puede dividir en 6 aspectos principales:

1. - Eficiencia Psico-motriz
2. - Control y Coordinación motriz (gruesa y fina)
3. - Coordinación oculo-motora
4. - Organización Perceptivo Motriz.
5. - Organización espacial.

En esta esfera toma un papel muy importante la educación Física impartida por maestros especializados y la Educadora debe tomar mucho en cuenta los Niveles de Madurez del niño para -- aplicar juegos motores dentro de sus actividades diarias, así como los juegos libres, organizados y tradicionales para ayudarlos en una forma armónica en su desenvolvimiento integral.

El educando al finalizar su Educación Pre-escolar, conocerá la integración de su esquema corporal, así como su lateralidad (dominio de uno de sus lados) ubicación tiempo-espacio, equilibrio, coordinaciones motoras gruesas y finas para lograr una correcta adaptación en sus futuras acciones: En la escuela primaria, en la secundaria, en su carrera profesional y para la vida misma.

ESFERA DEL LENGUAJE

Debido a que la comunicación oral es el medio ideal para establecer relaciones sociales, es de fácil comprender que cualquier anomalía en el sujeto, podrá causarle problemas o frustraciones de tipo psicológico.

Una alteración de este tipo ocasionará un aislamiento --- temporal o permanente entre el niño y su medio social.

Cuando existen estas alteraciones es a la terapeuta del -- lenguaje a la que le toca proporcionar el tratamiento adecuado para cada caso, pero el papel de la Educadora será efectuar una labor profiláctica dentro de su grupo a fin de evitar que pequeñas alteraciones en el lenguaje de sus alumnos se agraven.

La Educadora debe conocer la evolución natural del lengua-

SEPARATA

Página 6 renglón 11

Por lo tanto podemos decir que el Juego es una necesidad - indispensable en el desarrollo físico, intelectual y moral del ser humano y que le permite por medio de diversas actividades el aprovechamiento de su tiempo libre, proporcionándole una sana recreación y un útil pasatiempo.

Página 12 renglón 6

Nuestros antepasados así como los conquistadores de la -- Nueva España nos dejaron muchos juegos que todavía practicamos aunque no con la misma frecuencia.

De la conquista a nuestros días se siguen ejercitando esos juegos además de los tradicionales y los populares tales como los zancos, las canicas (con sus variantes), el trompo, papalotes, balero, huesitos, aros, cuerdas, y los trastecitos al estilo mexicano.

Actualmente, aprovechando los comerciantes ese interés - tan grande que representa el juego, se han dedicado a fabricar gran variedad de juguetes muy caros. Algunos de ellos ayudan al desenvolvimiento físico y mental del niño pero -- siempre y cuando sean encauzados por los padres o por los

maestros a fin de obtener los mejores resultados. Un gran número de esos juguetes de tipo comercial no llenan las condiciones necesarias para que el pequeño ponga en juego su iniciativa e imaginación creadora.

No hay que perder de vista el principio de que lo importante no es el juguete sino el juego debidamente guiado.

Página 14 renglones 1 y 3

Teorías del juego en lugar de ¿Qué es el Juego?

Página 20 Pequeña introducción

El juego está íntimamente ligado con las Etapas Biológicas, evolucionando con ellas de acuerdo con los intereses propios de la edad.

Página 20 renglón 2

Sensoperceptivo en lugar de tipo sensual

Página 27 renglones 12 y 13

Facilidad en lugar de oportunidad y oportunidad en lugar de tema.

Página 28 renglones 2 y 3

Esto se va anotando en una guía de observación que forma parte de la documentación.

Página 29 renglones 15 y 16

después de respetado, ya que llena ciertas características que a continuación menciono.

Página 20 renglón 5

JUEGOS MOTORES en lugar de JUEGOS FISICOS

Página 30 renglón 11

después de espacio, esto es, que por medio de la acción se representa un hecho (leído, visto, aprendido o vivido) dándole a dicha representación un matiz teatral.

Página 36 renglón 1

indicaciones en lugar de sugerencias

Página 38 renglón 1

JUEGOS MOTORES en lugar de JUEGOS FISICOS

Página 38 renglón 10

desahogar en lugar de desfogar.

Página 41 renglones 1 y 2

De acuerdo con ésto, se toma en cuenta los siguientes puntos para que se puedan obtener mejores resultados.

Página 45 renglón 15

actividad en lugar de juego

Página 49 renglón 19

y que son una actividad lúdica mediante la cual los niños perciben los objetos por medio de los sentidos sino que actúan en ellos pudiendo conocer y aprender cuales son sus características, manifestaciones y resultados que de ellos obtienen, dando así la oportunidad de que tengan un conocimiento pleno de su medio ambiente que los rodean y la posibilidad de un constante cambio de estructuras intrapsíquicas, las cuales van a dar el óptimo desarrollo psicofísico del pequeño, es amén de otros juegos que estimularán el desarrollo de las áreas.

Página 51 renglón 7

estanque en lugar de pileta

Página 51 renglón 13

estos dos juegos en lugar de este juego

Página 52 renglones 15, 16, 17, 18 y 19

Areas de Desarrollo en lugar de Esferas de Desarrollo

Area Sensoperceptiva-Cognocitiva en lugar de Esfera Sensoperceptiva y Esfera Cognocitiva

Area Motriz en lugar de Esfera Motriz

Area del Lenguaje en lugar de Esfera del Lenguaje

Area Emocional Social en lugar de Esfera Afectivo Emocional Social

Página 53 renglón 1

Area Sensoperceptiva Cognocitiva.

Esta Area está integrada por dos aspectos sumamente importantes: Sensoperceptivos y Cognocitivos.

Por lo que toca al primer aspecto, la palabra etimológicamente está formada por dos vocablos sensación y percepción; definamos cada uno de ellos.

Página 57 renglón 11

El segundo aspecto o sea el cognocitivo se refiere fundamentalmente a la evolución del pensamiento.

Página 69 renglón 19

Area Motriz en lugar de Esfera Motriz

Página 70 renglón 10

5 en lugar de 6

Página 71 renglón 8

Area del Lenguaje en lugar de Esfera del Lenguaje

Página 73 renglón 3

Area Emocional Social en lugar de Esfera Afectivo Emocional Social

Página 74 renglón 13

área en lugar de esfera

Página 78 CONCLUSIONES

1.- El juego, como realidad, comprende al mundo animal y al mundo humano.

2. - Es necesario que demos oportunidad al niño para que el juego sea lo más bello de su vida.
3. - El juego desarrolla positivamente los aspectos de la personalidad como son: valor, audacia, decisión, tenacidad y disposición para vencer obstáculos.
4. - El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños.
5. - El Jardín de Niños mediante el juego, ayuda en la formación integral del educando.
6. - Es labor de la Educadora que por medio del juego ayude al pequeño en su desarrollo armónico.
7. - Teniendo en cuenta todas las reflexiones que se han hecho en el desarrollo de este trabajo que ha sido básicamente documental y atendiendo a las observaciones hechas en el ejercicio profesional mismo, se puede afirmar categóricamente que la Hipótesis planteada que dice "El juego en la Educación Pre-escolar es indispensable para una formación integral y armónica del niño", queda absolutamente comprobada.
8. - Ahora bien es necesario hacer patente que una hipótesis para quedar plenamente comprobada requiere de una investigación de campo, misma que en este trabajo no se pudo realizar por las características del mismo.

Queda pues, abierta la posibilidad de esta investigación para quienes tengan la inquietud de comprobarlo por medio de la investigación científica en campo mismo.

Página 81 renglón 6 en adelante

- 1.- Se dará oportunidad al niño para la elaboración de un sencillo teatro de títeres y de sus propios juguetes, a fin de que desarrolle su imaginación creadora.
- 2.- Trazado en el patio de juegos "Un avión", "Un caracol", etc.
- 3.- Creación de un taller de construcción y reparación de juguetes.
- 4.- Actividades de iniciación al deporte con los elementos básicos
 - a) Atletismo
 - b) Basket Bol
 - c) Boley Bol
 - d) Pin-pon
 - e) Boliche
- 5.- Organización de competencias interiores y con otros Jardines de Niños de la zona.
- 6.- Pláticas acerca de la Higiene del juego y del deporte

a nivel Pre-Escolar.

7.- Orientaciones acerca de los juegos extraescolares.

Página 82 Cambia la numeración

En lugar de 4, 5 y 6 queda 8, 9 y 10

FE DE ERRATAS.

HOJA	REGLON	DICE	DEBE DECIR
Dedicatoria	2	abrjrseal	abrirse al
1	11	en	de
9	17	venías	venían
15	18	nergía	energía
20	10	interesante	interesantes
21	11	por que	porque
25	2	encausemos	encaucemos
30	10	conocer	conoce
35	20	juegodramático	juego dramá tico.
38	18	sonsidere	considere
56	9	cognoscitiva	cognocitiva
57	10	valios	valiosa
67	5	ARTIFICALISMO	ARTIFICIALISMO
69	4	conoc e	conoce
81	11	Superios	Superior
86	6	de	del

je: el niño de 2 a 3 años tiene un marcado egocentrismo, cada uno habla para sí mismo; los de 4 años hablan exclusivamente de sí mismo; los de 5 años, esperan que los otros hablen, mientras él atiende a lo que dicen, empieza a saber escuchar. El Jardín de Niños, marca el comienzo de transición del lenguaje egocéntrico al lenguaje socializado.

Podemos utilizar diferentes juegos para favorecer esta esfera como son:

- a) Juegos de palabras
- b) Adivinanzas
- c) Rimas
- d) inventar cuentos
- e) Describir objetos o lugares
- f) Completar frases: Las tijeras sirven para...
- g) Buscar analogías: Si los pájaros vuelan, los perros ...
- h) Relaciones de origen derivado: el borrego nos da..., El carpintero hace ...
- i) Relaciones de causa y efecto: Si le pego al perro ...
- j) Adivinanzas: Tiene bigotes y le gustan los ratones ...

Y así tenemos un sin fin de juegos de esta clase, solo depende de la Educadora tenerlos listos para el momento oportuno.

ESFERA AFECTIVO-EMOCIONAL-SOCIAL

Los niños que carecen de un intercambio afectivo habitual con sus padres, puede deberse a las más diversas circunstancias y pueden sufrir una grave perturbación en su desarrollo.

El pequeño que no recibe las manifestaciones de afecto por parte de sus padres, se siente débil, inseguro, desamparado, solo y difícilmente logrará confianza en sí mismo. En cambio si se siente aceptado y querido, él estará seguro de sus actos, confiado y puede aventurarse a cometer errores porque está a salvo de castigos y regaños.

En sí, el niño que se siente querido, apoyado, comprendido, será una persona segura de sí misma y podrá relacionarse fácilmente con niños de su edad o con mayores que él, o sea se irá adaptando a cualquier situación que se le presente.

La adaptación y la integración a grupos y la relación con otros individuos será más fácil cuanto más normal haya sido su evolución en el núcleo familiar.

Es el Jardín de Niños, el que le brinda la primera oportu-

unidad de conocer un grupo y de pertenecer a él, aceptando sus normas y limitaciones que cada grupo tiene.

La adaptación a cualquier grupo o a cualquier medio en el que el niño conviva, será de acuerdo a su maduración tanto afectiva como emocional y social.

Por medio del Juego, la actividad que más gusta a los niños, es la que nos ayudará grandemente a lograr un acercamiento del niño hacia sus compañeros y educadora y con todo el personal que conviven con él en el Jardín de Niños.

Demostrémosles cariño, amor y afecto para que se sientan seguros y tranquilos, así como si fuera la continuación del hogar.

Para desarrollar esta esfera tan importante, podemos poner juegos organizados, tradicionales, rondas infantiles y juegos socializados, primero con un grupo, posteriormente con otros grupos y también con los padres de familia, organizando convivencias para lograr un mayor acercamiento tanto con los niños como con los padres y el personal del Jardín de Niños.

Estas convivencias las organizamos de la siguiente manera: Se cita a los padres (papá y mamá) con sus niños en un lugar seleccionado con anterioridad a una hora determinada con su al-

muerzo cada familia. Se depositan todas las canastas con la comida y nos disponemos a realizar competencias ya sea de carreras de relevos, salto con costales en las piernas o bien juegos organizados donde intervengan todas las familias juntas. Posteriormente hay un descanso en donde se cantan canciones con guitarras mientras se prepara la comida, se ponen manteles en el pasto y se distribuye toda esta comida por todos lados, de manera que a todos los integrantes les toca comer de todo y son acomodados indistintamente para que se sienten junto a cualquier persona y conversen con ella y se conozcan mejor todos. A las 13.00 Hrs. se despiden todos.

Los campamentos son también de gran ayuda para este fin, ya que por medio de éstos logramos una mayor socialización en los pequeños y que se basten así mismos.

Se ha podido notar en el transcurso de este trabajo, como el JUEGO forma parte esencial en la vida del niño y que realiza un papel muy importante dentro del Jardín de Niños, ya que por medio de éste como se ha dicho, se desarrollan todas las esferas de desenvolvimiento del niño, así como para su formación -- integral y armónica. Es por eso que tanto madres como Educadoras debemos conocer dicha importancia para darles la libertad necesaria para que sean felices en su infancia.

Pienso que es tarea de la educadora aplicar todos sus conocimientos, su vocación, amor y ternura hacia los pequeños para que se realicen día a día los objetivos que se proponga conforme al Programa de Educación Pre-escolar, seleccionando al Juego como su actividad principal, logrando así niños más sanos, y más felices que serán el futuro de nuestra Patria, depositando en ellos la responsabilidad y confiando en que sabrán actuar debidamente, tomando decisiones por sí solos en su vida futura y de esta manera tener la seguridad de que habrá seres capaces de sacar adelante a nuestro país.

Por lo tanto y por todo lo escrito durante este trabajo -- concluyo, que el Jardín de Niños cumple con su función, que es la de ayudar al niño a que se desarrolle integralmente y que utiliza al JUEGO como base principal en su labor educativa.

Para terminar este trabajo voy a cerrarlo con una poesía
que me causó una gran impresión cuando la leí.

RENOVACION

En los campos de trigo
han reído los niños.

Los hombres se han olvidado de reír.

Los ojos de los niños
se han llenado de lágrimas

Los hombres ya no saben llorar

En la orilla del río
han jugado los niños

Los hombres ya no saben jugar

Ha llegado el tiempo
de que el hombre sea niño
que se asombre de nuevo,

Y en la orilla del río
comprendiendo los juegos
él empiece a cantar

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

1. - Los Psicólogos, Pedagogos, Sociólogos y Filósofos, a través del tiempo, se han dedicado a observar, --tratando de explicar el juego de los animales y de los hombres pugnando por determinar la naturaleza y la significación del juego, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrolla su vida.
2. - El juego se haya vinculado al tiempo, se consume y no tiene un fin fuera de sí mismo. El juego como -realidad comprende al mundo animal y al mundo humano.
3. - El juego nace con la vida misma.
4. - Es necesario que demos oportunidad al niño y brin--darle toda clase de facilidades para que el juego sea lo más bello de su vida.
5. - Es indispensable el juego en la vida del hombre para su formación integral.
6. - El juego desarrolla positivamente los aspectos de la personalidad como son: valor, audacia, decisión, tenacidad, modestia y la disposición para vencer obstáculos.

7. - El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes a través de actividades físicas y recreativas y así de esta manera ayudar a la formación del hombre.
8. - El Jardín de Niños cumple con su función primordial que es la de ayudar en el desarrollo integral del educando, mediante el juego.
9. - Es labor de la Educadora que por medio del juego, - cumpla con el programa que nos manda la Dirección General de Educación Pre-escolar en el cual nos dan toda clase de facilidades para lograr en forma armónica el desarrollo de las Esferas en que se desenvuelve el pequeño.
10. - Teniendo en cuenta todas las reflexiones que se han hecho en el desarrollo de este trabajo que ha sido básicamente documental y atendiendo a las observaciones hechas en el ejercicio profesional mismo, se puede afirmar categóricamente que la Hipótesis planteada que dice "El juego en la Educación Pre-escolar es indispensable para una formación integral y armónica del niño", queda absolutamente comprobada. Sin em-

bargo es necesario hacer patente que una hipótesis para quedar -
plenamente comprobada requiere de una investigación de campo,
misma que en este trabajo no se pudo realizar por las caracterís-
ticas del mismo.

Queda pues, abierta la posibilidad de esta investigación
para quienes tengan la inquietud de comprobarlo por medio de la
investigación científica en campo mismo.

PROPOSICIONES

Ahora bien, a fin de lograr dentro de los Jardines de Niños los beneficios que el juego en sus diferentes manifestaciones y siempre desde el punto de vista educativo, que influye en el educando, me permito sugerir las siguientes proposiciones:

1. - Que se amplíe la designación de Profesores de Educación Física especializados en esta área de su profesión, a fin de atender la totalidad de estos planteles.
2. - De no ser posible lo anterior, solicitar el asesoramiento de la Dirección de Educación Física de la Secretaría de Educación Pública y de la Escuela Superiores de Educación Física dependiente de la propia Secretaría, para que las Educadoras puedan impartir esta clase.
3. - Promover por parte de la Dirección de Educación Pre-escolar, una serie de cursos, conferencias, pláticas, seminarios con temas relacionados a la importancia y aplicación del juego en los diferentes Jardines de Niños del Sistema.

4. - Promover la formación de una Biblioteca mínima - en cada uno de los Jardines de Niños, con obras de acuerdo a la bibliografía marcada en el presente trabajo.
5. - Establecer un intercambio permanente de experiencias y actividades entre los Jardines de Niños de una misma zona escolar y las de otras zonas, a fin de recabar experiencias y conclusiones.
6. - Organizar sencillas pláticas con los Padres de Familia ilustrándolas con audiovisuales, acerca de temas relacionados con la importancia que tiene el juego en la formación integral del niño y como lo utilizamos en el Jardín de Niños para nuestra labor Educativa.

BIBLIOGRAFIA

1. - Beard Ruth M.
" Psicología Evolutiva de Piaget"
1a. Edición 1971
Editorial Kapeluz
Buenos Aires.
127 páginas.

2. - Chateau Jean
" Psicología de los Juegos Infantiles"
1a. Edición 1973
Editorial Kapeluz
Buenos Aires
149 páginas

3. - Del Pozo Hugo
" Recreación Escolar"
12. Edición Junio de 1975
Editorial Avante
México
229 páginas

4. - Glumer von Berta
"Apuntes de Técnica del Kindergarten"
México, D.F.
2a. Edición 1957
Talleres de Bay Gráfica y Ediciones S. de R. L.
405 páginas
5. - Karag Aciselo
"Diccionario de los Deportes"
1a. Edición 1964
Ediciones Jover, S.A.
Barcelona
VI Tomos de 1635 páginas cada uno.
6. - Larroyo Francisco
"Historia General de la Educación"
14a. Edición 1977
Editorial Porrúa
México
800 páginas
7. - Madrigal Llorente Alfredo Dr.
"Los Niños son Así"
12 a. Edición julio 1977
Editorial Jus.

México

325 páginas

9. - Millar Susana
" Psicología del Juego Infantil"
1a. Edición 1972
Editorial Fontanella
Middlesex, Inglaterra
252 páginas
10. - PENCHANSKY DE BOSCH LYDIA
FORNASARI DE MENEGAZZO LILIA
PÉREZ RANEA DE GALLI AMANDA
" El Jardín de Infantes de Hoy "
5a. Edición 1975
Librería del colegio Buenos Aires
367 páginas
11. - Secretaría de Educación Pública
Sub-Secretaría de Educación Media, Técnica y Superior
Dirección General de Educación Física
Programa de Educación Pre-escolar
Consejo Nacional Técnico de la Educación
México 1976

Editorial Educación Física

136 páginas

12. - Secretaría de Educación Pública

Sub-secretaría de Educación Primaria y Normal

Dirección General de Educación Pre-escolar

" Estudio de la Evolución de Niño de 3 a 6 años y
Niveles de Madurez que corresponden a su desa-
rrollo"

1978

83 páginas

13. - Secretaría de Educación Pública

Sub-Secretaría de Educación Media, Técnica y Su-
perior

" Programa y Guías Didácticas de Educación Física
para Escuelas Primarias"

1a. Edición 1973

Editorial Educación Física

México, D.F.

507 páginas