



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 19A

El juego en el niño y su importancia
en la educación preescolar



GRICELDA JOSEFINA SALAZAR CISNEROS

Monterrey, N.L., a 1992.

0115 15 12 92



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 19A

**El juego en el niño y su importancia
en la educación preescolar**

GRICELDA JOSEFINA SALAZAR CISNEROS

**Tesina presentada para obtener el Título de
Licenciado en Educación Básica**

Monterrey, N.L., a 1992.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Monterrey, N.L., a 28 de FEBRERO de 1992.

C. PROFRA).
GRICELDA JOSEFINA SALAZAR CISNEROS
Presente .-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado:

" EL JUEGO EN EL NIÑO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACION PREESCOLAR ".

opción **TESINA** modalidad **MONOGRAFIA** a propuesta del asesor C. Profr.(a) **MA. DE LA LUZ VILLARREAL GONZALEZ** manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAT
1 PROFRA ISMAEL RIVERALES DELGADO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad 191 Monterrey

A mis Padres:

**que con su inmenso cariño
me apoyaron en mi superación
profesional.**

A mis Hermanos:

**con gratitud
por sus consejos.**

A mi Novio:

**con amor
por alentar en mí
el deseo de superación.**

INDICE

	Página
DICTAMEN	
DEDICATORIA	
I. INTRODUCCION	1
II. IMPORTANCIA Y JUSTIFICACION DEL TEMA	3
III. EDUCACION PREESCOLAR	5
A. Educación y psicología.	5
B. Educación preescolar.	5
C. Breve historia de los jardines de niños en México.	7
D. El jardín de niños en la actualidad.	8
IV. EL JUEGO	10
V. TEORIAS DEL JUEGO	17
VI. EL DESARROLLO DEL JUEGO INFANTIL	20
VII. EL DESARROLLO DEL NIÑO MEDIANTE EL JUEGO	25
A. Desarrollo físico.	25
B. Desarrollo social.	27
C. El desarrollo emocional.	29
D. El desarrollo intelectual.	30
VIII. JUEGO DE MOVIMIENTO EN EL AREA PSICOMOTRIZ DE LA EDUCACION PREESCOLAR	33
A. Juegos de movimiento.	33
B. El área psicomotriz en la educación preescolar.	36
IX. JUEGOS SIMBOLICOS EN EL NIÑO	39
X. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	44
NOTAS BIBLIOGRAFICAS	
BIBLIOGRAFIA	

I. INTRODUCCION

Educación significa agrupar en un sistema científicamente organizado, los procedimientos que permiten promover la superación del hombre; tanto en el desarrollo y maduración de sus potencialidades, como en el aprovechamiento de las experiencias y adquisición de los conocimientos.

Todo sistema educativo sigue una dirección y tiende a una meta que es la formación de individuos activos y útiles.

La Educación Preescolar es el nivel educativo encaminado a proteger y promover la evolución normal del niño de cuatro a seis años de edad. La edad preescolar es una etapa de cambios trascendentales en la actividad mental y en la formación de bases en la estructura de la personalidad. Además, es eminentemente formativa y está basada en las necesidades madurativas de la población infantil. Su principal objetivo es el desarrollo integral del niño.

El juego puede cumplir varias funciones importantes para el desarrollo del niño. En primer lugar el niño que juega se encuentra investigando el mundo que le rodea y aprendiendo cosas nuevas acerca de él. Además de enseñarle cosas nuevas, el juego ayuda al niño a utilizar lo aprendido y a aprovechar sus experiencias.

El juego es un elemento esencial del proceso de aprendizaje, ya que proporciona al niño la oportunidad de relacionar los hechos o ideas que se le han enseñado con el ambiente en que vive.

El juego, además de propiciar el desarrollo individual, es un medio para la socialización; ya que el niño aprende a comunicarse con los demás, a establecer y respetar las reglas, a aceptar éxitos y fracasos, a convivir, compartir y respetar.

Sobre este tema en particular "El juego" se realiza tesina modalidad monografía; con la finalidad de aumentar los conocimientos, para poder aplicarlos en la práctica docente diaria de una manera más eficaz. Todo esto estará fundamentado en la práctica docente profesional y en una documentación amplia y detallada. De acuerdo a la Metodología de la Investigación Documental.

Para ir comprendiendo mejor el tema, es necesario conocer el tema en sí; para ello se presentará la definición del mismo, después se analizarán las diferentes teorías existentes relacionadas con "El juego". Se explicará el desarrollo del juego infantil a través de los diferentes aspectos de su desarrollo como son: físico, social, emocional e intelectual. Estos aspectos se van ejercitando mediante diversos juegos como son los de movimiento y los simbólicos.

II. IMPORTANCIA Y JUSTIFICACION DEL TEMA

Es muy importante conocer y comprender este tema (El juego) ya que en nuestro nivel preescolar todas las actividades de aprendizaje están basadas en él; inclusive las situaciones del programa de preescolar están expresadas como : juguemos al arte sano, juguemos al doctor, etc. Todo lo que el niño aprende lo hace por medio del juego, ya que ésta es una actividad en la cual el niño ensaya conductas que le ofrecen seguridad en su ambiente.

El niño desarrolla su sentido social conociendo las ventajas de la cooperación, el respeto, y la necesidad de dar y recibir, los conceptos de legalidad y de justicia. Es importante que el juego sea estimulado tanto en la familia, como en el Jardín de Niños. Es necesario rescatar los juegos tradicionales.

Como se mencionó anteriormente el niño aprende todo por medio del juego, por lo tanto es necesario documentarnos lo mejor posible para entender el tema; y de esta manera adecuar las actividades de aprendizaje a los diferentes modos y formas de juego, haciendo lo posible por despertar el interés del niño. Es necesario promover la utilización de diferentes materiales comunes (económicos, naturales, cercanos) como: plastilina, papel, agua, barro, etc.; con los cuales el niño proyecta lo que imagina, lo que sabe del objeto, lo que ve y lo que siente; ya

que en la actualidad se está abusando del juguete, aparte de - que se está convirtiendo al niño en un ser sin iniciativa, sin creatividad.

Por medio de este trabajo se pretende buscar, desarrollar e implementar actividades variables que ayuden a desarrollar en el niño diferentes aspectos importantes como por ejemplo: el control psicomotor, la creatividad, la socialización, la adquisición de hábitos y actitudes que le permiten integrarse a la sociedad.

III. EDUCACION PREESCOLAR

A. Educación y psicología.

"La educación es el proceso mediante el cual una persona desarrolla su capacidad física o intelectual, haciéndose apta para enfrentar positivamente un medio social determinado y para integrarse en él con la aportación de su personalidad formada. Este proceso consiste en una serie de experiencias, generalmente seleccionadas que la sociedad, ordenada o empíricamente, transmite a los que forman parte de ella." (1)

La psicología proporciona a la educación el conocimiento de los mecanismos psíquicos, las leyes sobre la tendencia de los hábitos, los procesos intelectuales y la voluntad. El grupo de fenómenos específicos que son investigados por la psicología puede distinguirse clara y exactamente de otros fenómenos (percepciones, pensamientos, sentimientos, aspiraciones, intenciones, deseos, etc.). Es decir, todo lo que forma el contenido interno de nuestra vida y lo que poco más o menos nos es dado como experiencia.

La psicología también ayuda al maestro a resolver los problemas de la enseñanza, ya que nos ofrece las técnicas más adecuadas para la solución de los problemas.

B. Educación preescolar.

La educación preescolar es muy importante ya que, es el --

primer peldaño de la formación escolarizada. Aquí el niño es visto como una persona con características propias en su modo de pensar y de sentir; creándole un ambiente favorable con el fin de ir logrando su desarrollo individual, facilitándole así su incorporación a la vida social.

La educación preescolar proporciona al niño muchísimas oportunidades que lo ayudan a hacerse preguntas, y a que él mismo busque las respuestas de lo que ocurre a su alrededor.

Mediante la educación preescolar el niño dispone de diferentes juegos y ejercicios que estimulan su desarrollo físico, para desarrollar su educación moral cuenta con la narración de cuentos que siempre tienen un mensaje positivo para despertar en ellos sentimientos de respeto y responsabilidad, entre otros; con las visitas a la comunidad el niño aprende a ser sociable ya que se relaciona directamente con muchas personas, se despierta el amor a la Patria, realizando asambleas dedicadas a los diferentes acontecimientos vividos por nuestro País.

Los objetivos de la educación preescolar pueden resumirse de la siguiente manera:

- Desarrollar aptitudes mentales y posibilidades físicas del educando,
- Ayudar a formar el carácter del niño y fomentar en él, el

amor a la Patria y los ideales humanos: respeto, cooperación y solidaridad.

- Formar hábitos y aptitudes para favorecer el desenvolvimiento y adaptación social.
- Aprovechar las oportunidades que se presentan para adquirir conocimientos y experiencias.
- Favorecer la libre expresión de la personalidad del niño.

C. Breve historia de los jardines de niños en México.

Las instituciones preescolares existen en México desde finales del siglo pasado.

En el año de 1883, el maestro Enrique Laubsher fundó una escuela de niños, en Veracruz.

La creación de los Jardines de Niños, continuó en 1904, -- pero la falta de educadoras detenía el desarrollo de esta Institución.

En 1906, actuaban ya cuatro instituciones, a la que se les impusieron los nombres respectivos de: "Enrique Pestalozzi", -- "Herbert Spencer", "Federico Froebel" y "Juan Jacobo Rousseau"; en 1910, se creaba el curso para educadoras, dentro de la escue

la Normal para Maestros.

En 1912, egresaron las primeras educadoras.

En 1922, se dieron a conocer los programas que en idea general fundamentaban lo que era el Jardín de Niños, en la cual la educadora debía conducirse como compañera inteligente, cariñosa, etc.

En 1926 el impulso que se le dió a los Jardines de Niños, hizo que el Departamento de Misiones Culturales de la SEP brindara toda clase de facilidades para establecer Jardines de Niños urbanos, semiurbanos y rurales.

D. El jardín de niños en la actualidad.

"Los Jardines de Niños fueron creados para resolver un problema social; son instituciones instituíbles, porque además de proporcionar a los niños un ambiente favorable, les brindan felicidad y cariño contribuyendo a la vez a la formación y educación de su personalidad. La personalidad del niño se forma en la edad preescolar." (2)

Los Jardines de Niños en México, en su totalidad, dependen de la Dirección General de Educación Preescolar, dependiente de la Secretaría de Educación Pública.

El Jardín de Niños responde a las modalidades que la época exige, y en la actualidad se le considera como una institución imprescindible para la educación del pueblo.

El Jardín de Niños no debe introducir la enseñanza de la lecto-escritura en forma directa y formal, ya que esto estorbaría a la metódica usada en la escuela primaria.

En el Jardín de Niños el ambiente es sencillo, limpio, ordenado; dentro de él, el niño se siente en confianza, se mueve con libertad, aprende a ser unido.

El material del que dispone el niño en el Jardín, lo incita a realizar numerosas actividades necesarias para su desarrollo. Manipula el moniliario ligero y pequeño. Dispone de diferentes materiales escolares como: crayolas, papeles de diferentes texturas y colores, pinturas, etc. Al trabajar con estos materiales el niño adquiere creatividad y autonomía; además de sentimientos de orden.

Hay una verdadera democratización de las actividades, es decir, se educa sin distinción social, racial o económico.

Los programas están basados en temas de hogar, comunidad y naturaleza, y de acuerdo a la libre espontaneidad del niño. -- Una de las características más sobresalientes es introducir en el Jardín de Niños el material llamado de "desecho" o "desperdicio", y el cual las educadoras enseñan a aprovechar.

IV. EL JUEGO

En preescolar se utiliza diariamente la actividad del juego; ya que es un medio que permite a mis alumnos adquirir y reforzar diversos conocimientos o habilidades necesarios para su desarrollo.

"El juego es la actividad por medio de la cual un niño se familiariza con sus alrededores; incluso se ha definido como el trabajo de un niño. Pero a diferencia del trabajo de un adulto que es un medio para alcanzar un fin; el juego por sí mismo, es una meta." (3)

Para los niños el juego es su trabajo. El dominio de algún conocimiento difícil como los números; o de una habilidad física se obtiene a menudo a través de los juegos infantiles. Los niños tienen una dedicación tan completa a esta actividad, que se le considera el medio más directo de aprendizaje.

Para el niño de Educación Preescolar el juego le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprende a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación; así como a luchar por sobrevivir y por ser.

El juego es la actividad esencial de la infancia: permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación, inventa personajes, imita papeles, etc. En esta actividad la realidad y la fantasía se entrelazan; además el niño libera tensiones,

sueña, crea, externa sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende.

El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto. Así mismo le brinda el placer de los sentidos.

En la edad preescolar al niño no le es preciso esperar la fatiga para dar la libertad a su actividad libre y gozosa. Comienza con el aprender, prosigue durante todo el día, y sólo se detiene con desgano, ante el sueño.

En las horas de recreo el niño realiza movimientos desenfrenados y gritos. Y en lugar de ver en ellos la explosión de una tendencia demasiado contenida, creemos que es el desgaste de una energía superflua, que las insuficientes ocupaciones escolares no han podido utilizar. Pero esta explicación no resiste el análisis de los hechos.

Un niño convaleciente, débil todavía, juega en cuento sus fuerzas renacientes se lo permiten. Al finalizar el día, el niño, aunque está rendido, siente todavía deseos de jugar. Además la infancia, cuyo estado es sinónimo de crecimiento, no puede ser época de reserva de energías.

El juego es considerado como una parte natural de la vida

del niño. Es autodirigido, ya que los adultos no deben intervenir en él, ya que éste debe ser determinado por la personalidad de los participantes. El juego es una actividad y no es una producción. No hay de que preocuparse con lo que los niños produzcan en sus juegos ya que los resultados de éstos nunca son los mismos.

"El juego puede parecer ruidoso, y los niños profundamente concentrados y, no obstante, puede interrumpirse fácilmente a causa de la intromisión de otros niños o de sugerencias por parte de los adultos. No hay ningún plan definido para el juego, no existe ni el modo correcto ni el incorrecto de jugar. El juego es una actividad altamente creativa e individualista." (4)

El juego humano no es, de ninguna manera, un mero funcionamiento de sistemas, que han madurado en el organismo, ni tampoco un movimiento que se lleva a cabo sólo porque en el organismo ha surgido un exceso de energía no consumida.

"El juego del ser humano es un producto de la actividad en la cual el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. El carácter del juego humano, estriba en la aptitud de transformar la realidad, reproduciéndola." (5)

Esta general capacidad humana, que se manifiesta primero en el juego; se forma y manifiesta primeramente también en la necesidad del niño de actuar sobre el mundo, o de influir en él. En ellos estriba su fundamental y más general significación.

Si bien es cierto que el juego está vinculado al trabajo - éstos tienen sus diferencias.

La más importante radica en la distinta postura de la personalidad con respecto a su propia actividad. Por ejemplo cuando las personas trabajan no solamente lo hacen porque les urge, en ocasiones hacen lo que deben o tienen que hacer (la necesidad práctica) o bien le inducen sus deberes, independientemente de los intereses o necesidades inmediatos. El sujeto que está jugando no depende directamente en su actividad de juego, de lo que dicta la necesidad práctica o el deber social. El niño que juega al doctor "cura" imaginariamente a los "enfermos" porque encuentra placer en ello. En el juego se manifiesta una relación más directa con respecto a la vida, pues deriva de impulsos inmediatos, de intereses y necesidades.

"Estos impulsos inmediatos están mediados a su manera. No surgen de las profundidades de un individuo que se halla por decirlo así, en un desarrollo aislado. Surgen del contacto con el mundo y están condicionados por todas las relaciones recíprocas humanas." (6)

El niño ve las múltiples acciones o actuaciones de la gente que le rodea y mucho antes de que esté en condiciones de dominar los conocimientos y hábitos, en los cuales se basan estos actos lo experimenta ya a su manera, y la actividad que se manifiesta o desarrolla en ella es sumamente abstracta para el niño.

Del contacto con el mundo exterior surgen en el niño múlti ples impulsos internos, que le empujan a actuar dada su inmedia ta fuerza de atracción. La actividad del juego es pues, una ac tividad que se lleva a cabo a base de un inmediato interés por ella y no por su específico efecto útil.

"El juego, al igual que toda otra actividad humana no lúdica, está mo- tivado por la relación con respecto a los fines, u objetivos que son signi-- ficativos para el individuo." (7)

Los motivos de la actividad del juego reflejan una inmedia ta relación de la personalidad con su ambiente.

Cuando realizamos alguna actividad o un juego determinado; el niño solamente ejecuta aquellos actos que a él le resulten - interesantes, y nosotras las educadoras no podemos ni debemos - exigirle que juegue con determinado material, o que haga casi-- tas con cierto material; ya que a él puede interesarle poder -- realizarlo de otra manera con otros materiales, más interesan-- tes o más significativos para él. Además de que estaríamos en- torpeciendo su creatividad.

El juego es una actividad que no aspira a un resultado ob- jetivo ni a un efecto utilitario. Siendo ésta una peculiaridad característica del juego.

Otra de las peculiaridades del juego es cuando un niño - -

tiene la necesidad, o está motivado a realizar ciertas acciones o ciertos juegos como por ejemplo: de un medio de transporte; -- pero no cuenta con los objetos apropiados como un automóvil de juguete o un caballo, etc. entonces, el niño se ve en la necesidad de sustituir unos objetos por otros. Por ejemplo: un caballo por un bastón; un auto por una silla, etc.

Una peculiaridad de la actividad del juego es la posibilidad (que para el niño es al mismo tiempo necesidad) de sustituir dentro de los límites determinados por el sentido del juego; unos objetos por otros, adecuados para la ejecución del acto -- del juego; creando así situaciones de fantasía, las cuales se forman cuando el niño es capaz de transformar, con ayuda de su fantasía, la realidad,

"El juego significa una distanciación de la realidad, pero también la penetración a ella. Todo lo que vive en el juego y todo lo que materializa en sus acciones o actos lo saca de la realidad." (8)

Las sensaciones, deseos e intenciones, que corresponden a la función que está ejecutando el que está jugando, son sus propias sensaciones, deseos, intenciones, en tanto se identifique con la función en la cual los experimenta, bajo las nuevas condiciones llenas de fantasía. Estas sensaciones son auténticas, ya que experimenta realmente.

Cuando el niño desempeña un papel se compenetra en él, ex-

tendiéndolo, enriqueciéndolo y profundizando su propia personalidad. En esta relación de compenetración se basa también el significado del juego; para el desarrollo no sólo de la imaginación, del pensamiento y del querer, sino también de toda la personalidad del niño.

V. TEORIAS DEL JUEGO

El problema del juego hace tiempo que ha llamado la atención de los investigadores. La teoría de Groos es la que está más difundida. Groos considera el carácter del juego como una preparación para la posterior actividad más seria. En el juego, el niño se va perfeccionando y ejercita sus aptitudes. En esto estriba, según Groos, el significado del juego infantil.

El valor fundamental de esta teoría, que le proporcionó -- una especial popularidad, estriba en que relaciona el juego con el desarrollo, buscando su sentido en la función que cumple en este desarrollo. Su principal defecto es que señala el sentido del juego, pero su origen ni las causas que lo producen, ni tampoco los motivos que estimulan el juego.

Groos, al intentar explicar los orígenes del juego, los atribuyó erróneamente al factor biológico, al instinto, explicando los juegos del ser humano como idénticos a los del animal. Su teoría, que sólo abarca el significado del juego para el desarrollo, no es por su carácter, histórica.

Spencer formuló su teoría del juego desarrollando una idea que ya había sido planteada por Schiller. Este vió el origen -- del juego en un exceso de fuerzas. Las fuerzas excesivas, que no se consumen en la vida ni en el trabajo, produjeron el juego.

Pero, ésto no nos enseña como llegan a desembocar precisamente en el juego y no en cualquier otra actividad.

Esta teoría tampoco está en condiciones de explicar el juego.

Bühler intentó señalar los motivos del juego defendiendo la teoría del placer funcional o de la función (es decir, el placer en el funcionamiento, independientemente del resultado como motivo primordial del juego. O sea que no importa tanto el resultado práctico de la actuación, la penetración en el objeto, como la actividad misma. El juego no es un deber, sino un placer. Y sin embargo, no hay duda de que esta teoría tampoco satisface como unidad; ya que establece reconocer como factor determinante del juego especialmente el placer funcional, viendo por tanto, en el juego una mera función del organismo.

En las publicaciones rusas fueron Usnadse y Vigotski quienes intentaron establecer una teoría del juego. Vigotski y sus seguidores consideran primordial y determinante el hecho de que el niño que está jugando crea una situación imaginada en lugar de la real, actuando dentro de aquélla, la cual ejecuta una determinada función, por lo tanto, el desplazamiento de la actuación a una situación fantástica es realmente característico para el desarrollo de las formas más evolucionadas del juego.

Los principales defectos de esta teoría son los siguientes:

está concentrada en la estructura de la situación del juego, -- sin descubrir el origen de éste. La transmisión de los significados, el paso a una situación imaginada, no es el origen del - juego. Esta teoría establece que lo imaginado es primordial y obligatorio para todos los juegos; excluyendo todas aquellas -- formas primitivas del juego en las cuales el niño, sin crear -- una situación imaginada o fingida, ejerce una actividad lúdica que se deriva directamente de la situación real.

VI. EL DESARROLLO DEL JUEGO INFANTIL

Existen tantas y tan diferentes formas de juego; como las funcionales en las cuales el niño juega con los objetos que se le presentan en ese instante. Sigue las sensoriales y experimentales las cuales ejercen las percepciones. Por ejemplo: un niño palpa todo lo que se encuentra a su alcance; hace resonar los objetos golpeándolos o arrojándolos al suelo; repite palabras o expresiones que le agradan, etc.

Aquello que el niño logra ejecutar por primera vez, abrir una puerta o girar una llave, adquiere para el niño muchísima importancia ya que él siente que a logrado un éxito; de manera que esta acción entra en el ámbito del juego.

Las acciones generales y acostumbradas pierden interés y dejan de ser objeto de sus juegos. Las acciones o consecuencias nuevas, que se van formando y que todavía no se han fijado como algo habitual, pasan primordialmente a ser juego.

Tales acciones son las que se fijan. Jugando, el niño aprende a dominarlas cada vez mejor. El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, de un tipo especial. Naturalmente que el niño no juega a fin de prepararse para la vida, sino que el juego adquiere por sí mismo esa preparación, porque regularmente siente la necesidad de realizar jugando aquellos

actos que, aunque sean nuevos todavía no se han convertido en costumbre.

El niño juega porque se desarrolla y se desarrolla porque juega. El juego es la práctica de su desarrollo.

Los juegos están vinculados a toda la cultura del pueblo, sus contenidos los sacan del trabajo y de la forma de vida del ambiente.

Jugando el niño experimenta o vive una vida llena de actividad y emotividad; también se manifiestan las primeras necesidades e intereses humanos del niño, hallando aquí su satisfacción.

Del trato con los adultos, el niño saca también los motivos de sus juegos. Los adultos guían los juegos del niño de modo que estos se convierten en preparación para la vida, en la primera escuela de sus tempranos años infantiles, en medios de su educación y formación.

En los distintos niveles evolutivos existen también diferentes formas típicas de juego, las cuales corresponden en cada caso al carácter general del respectivo nivel. Al participar en el juego en el desarrollo del niño, se va desarrollando también a su vez,

En el primer año de vida y en la primera mitad del segundo,

cuando todavía se está formando la motilidad del niño y sus capacidades se hallan en el ámbito del dominio del propio cuerpo, hallamos juegos que se designan a veces, como juegos funcionales, porque en ellos se trata sólo del perfeccionamiento de las propias posibilidades de movimiento. Los movimientos logrados que satisfacen las necesidades del niño y le causan placer se repiten y pasan al ámbito del juego.

A medida que se va formando la auténtica actuación objetiva en el niño se desarrollan los juegos constructivos (juegos de construcción). Aquí ya no es el movimiento, sino la acción orientada a un determinado fin, que es producida por el objeto y se orienta sobre éste.

El niño aprende poco a poco a dar sentido a los fenómenos de su ambiente; con esto surgen los juegos racionales llamados de sujeto o subjetivos. En estos juegos, los objetos del mundo que rodea al niño logran para éste un nuevo significado, funciones de fantasía. El niño adopta en ellos cualquier función.

En los juegos de funciones, éstas surgen según los objetos que casualmente se van ofreciendo. Los objetos que caen en manos del niño determinan la función que éste debe desempeñar.

Los juegos relacionados con el desarrollo de la motilidad, no están condenados a desaparecer o morir en los años en que se desarrollan los juegos inteligentes en situaciones fantásticas.

Los juegos de movimiento deportivo en la colectividad, pueden lograr un significativo y fructífero desarrollo del niño pre-escolar mayor, y en el escolar. Corrientemente aparecen como juegos sujetos a reglas.

Según anotaciones sistemáticas en diarios y observaciones efectuadas con niños de los jardines de infancia, se comprueba en los juegos de sujeto la siguiente línea evolutiva:

Los juegos de sujeto se observan en los niños preescolares de tres a tres años y medio de edad. Pero en ellos los sujetos son todavía esquemáticos e incoherentes. Al niño le cuesta desarrollar sus intenciones y seguir las ideas de los demás niños. Por eso con frecuencia se realizan cambios de sujeto, se modifica el contenido del juego y la relación entre los niños durante el juego no es constante, ni lógica, ni motivada.

En los niños preescolares del grupo medio (cuatro a cinco años) el sujeto y la función del juego logran cierto perfeccionamiento, aunque siguen inconstantes; las reglas se rigen por el sentido del juego.

En los mayores (seis a siete años) se encuentran juegos -- más prolongados, se tienen en cuenta las reglas, y están determinados por intereses más estables o constantes.

El desarrollo de los juegos de sujeto depende o se relacion

na con el desarrollo mental del niño, que pueda imaginar algo - que manipule material con independencia y creatividad, además de la aptitud de dramatizar y representar un tema.

Al principio (de dos a tres años) el niño juega con juguetes con los cuales ejecuta determinadas acciones, pero no desempeña todavía ninguna función determinada. Pero entre los dos y medio y los tres años se produce un cambio en el desarrollo del juego. El niño asume una función, adaptando a ésta el material de juego.

En el primer período de estos juegos de función, cualquier cosa se transforma en lo que el niño precisa en ese instante.

Además, se va incrementando el interés por los juegos colectivos. Los niños convienen quién debe representar a quién. Este tipo de juego, es característico del grupo mayor del jardín de infancia.

El juego conserva largamente un determinado tema. Los niños juegan varias semanas a lo mismo, pero lo van haciendo más difícil y con variantes.

El desarrollo de los juegos de función no finaliza con la edad preescolar, ya que ocupan un lugar determinado en la mediana edad escolar.

VII. EL DESARROLLO DEL NIÑO MEDIANTE EL JUEGO

Algunas personas parecen poner en duda la utilidad del tiempo que los niños dedican a sus juegos. Lo que ellos desean es que el niño se salte la edad del juego y pase enseguida a la de aprender. Sin saber que con ésto se le está quitando momentos importantísimos que podrían afectar su desarrollo integral. Como por ejemplo: que no asimilen bien los conocimientos que no son propios de su edad y maduración; un ejemplo de estos conocimientos serían: el aprender a leer y escribir.

La maestra debe darse cuenta de la importancia que tiene las experiencias directas para los niños. Tal vez parezca que pierden el tiempo, pero para ellos, el juego es su trabajo, su modo de aprender cosas sobre su entorno. Por lo tanto las experiencias que adquieren los niños por medio del juego favorecen su desarrollo.

A. Desarrollo físico.

El niño tiene oportunidades de enfrentarse al mundo físico de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollan su capacidad corporal y su coordinación, de conseguir dominio sobre su entorno y de cooperar con otros y mejorar su propia imagen. Por medio del juego, ejercita y controla todos sus músculos; cuando se siente capaz, está deseando iniciar experiencias nuevas y diferentes.

El juego, contribuye a desarrollar las destrezas físicas - de los pequeños; por medio de las actividades de tipo locomotor (correr, trepar, y otras que implican movimiento en el espacio) y de las de tipo estático (agacharse, adoptar una determinada - postura, etc.).

El niño pequeño utiliza el cuerpo como vehículo de expre- - sión; por medio de los movimientos corporales, aprende lo refe- - rente a las relaciones espaciales y a los movimientos bilatera- - les. Adquiere nociones sobre el movimiento, la velocidad y la fuerza.

El crecimiento físico sigue un plan, pero en la maduración se da una progresión individual.

"Cuando se anima a los pequeños a realizar actividades que implican - la utilización de los músculos y que son de tipo cooperativo, se ha de tener la prudencia de evitar juegos competitivos, puesto que los pequeños carecen de la destreza física y la estabilidad emotiva necesaria para realizarlo con éxito." (9)

El juego contribuye al desarrollo muscular de muchas mane- - ras; el arrojar una pelota o levantar objetos ayuda al desarro- - llo muscular del niño; también, el colocar objetos uno encima - del otro y tomarlos con la mano ayuda al desarrollo muscular y a la coordinación mano-ojo del niño. Otro tipo de desarrollo - físico es el concerniente al de los sentidos a través de activi

dades de juego. Las formas de juego que requieren que los niños miren objetos, sientan texturas, huelan varios olores, escuchen diferentes sonidos y prueben sustancias les ayuda a desarrollar sus sentidos.

La actividad física, es la esencia del juego. A través de ella un párvulo desarrolla el control de su cuerpo. Especialmente las actividades vigorosas; como al aire libre: correr, brincar, saltar, y mecerse, desarrollan habilidades motrices y coordinación del cuerpo. La actividad física es también una liberación satisfactoria de energía contenida. Un pequeño acumula la energía y si no la libera se vuelve inquieto e irritable.

B. El desarrollo social.

El aprendizaje de hábitos sociales es una tarea compleja que se puede fomentar por medio del juego. Algunos de estos hábitos son de tipo personal y otros son interpersonales. A todos los niños les gusta juntarse con otros niños.

Frank y Theresa Caplan, afirman que el desarrollo social puede medirse en términos de la movilidad que un niño tiene de su capacidad de comunicación, del cuidado que se da a sí mismo, de la actividad que desarrolla, y de su comportamiento y actitud.

Tal vez la lección más importante que aprende un niño en el juego es como cooperar con otras personas. Las amistades en estos grupos no son exclusivas ni estables. Un niño pasa de -- un grupo a otro sin alterar la estructura de la actividad de -- juego. Cuando un niño juega con otros niños en grupos, se enseña a dar y tomar en su relación con otra gente, también aprende el "juego limpio", como ser un buen perdedor y ganador.

El juego social permite a un pequeño aprender la conducta del papel sexual que debe cumplir en la sociedad. Los niños reciben camiones, trenes y aeroplanos; mientras que a las pequeñas les dan muñecas, platos en miniatura y otros juguetes que simulan enseres domésticos. Estos influyen en el concepto de un niño de su papel como niño o niña.

"Una de las lecciones más importantes que aprende el niño en el juego social es el patrón correcto de los papeles sexuales. Imita la actuación del padre, la madre, el bombero y el piloto para aprender como son las vidas de estas personas." (10)

Los niños de tres a cinco años parecen ver el mundo únicamente desde su propio punto de vista y deben aprender a darse cuenta que otras personas ven el mundo en forma diferente. Los niños aprenden ésto a través de las experiencias que tienen con otros niños.

C. El desarrollo emocional.

Para saber el estado de la salud emocional del pequeño debemos tener conocimiento sobre el sentimiento del niño acerca de sí mismo. Las actividades creativas de juego ayudan a que el niño desarrolle un buen concepto de sí mismo, en el juego no hay respuestas correctas ni incorrectas. Los niños no se enfrentan a la amenaza del fracaso; casi siempre triunfan, en uno u otro grado. Los niños pequeños aprenden a verse a sí mismos, a través del juego, como seres humanos capaces y que valen la pena. Este, es un primer paso importante en el desarrollo de un punto de vista saludable hacia la vida.

El juego es un escape aceptable para sentimientos que no se pueden expresar de otras maneras en una forma adecuada.

De la impresión de que los adultos tenemos poca paciencia y comprensión con respecto al desarrollo emotivo del niño. Por eso las ocasiones de jugar son tan importantes para los niños.

El juego es un medio que utilizan los niños para expresar sus sentimientos positivos o negativos. Mientras juegan, no tienen necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas y pueden realizar la actividad a su manera infantil. Siempre que un niño pasa por una experiencia favorable, aumentan sus sentimientos de valor y capacidad propias; el éxito les alivia.

"El juego es una función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva; un individuo que carezca de oportunidades para jugar satisfactoriamente en los primeros años de su vida, continuará buscándolas en la vida adulta." (11)

Las satisfacciones emotivas no vividas en el período apropiado no se presentan más adelante de la misma forma, ya que, lo que no se realizó en la infancia se convierte en una fuerza interior que busca salida y que lleva a los hombres a expresarlos; pero no en el juego, sino en la competencia, y a veces en la guerra.

Entre los dos y los cuatro años el niño se encuentra en el período de menor inhibición de toda su vida; ésta es la época en que se forma el ego. En este período su autoimagen depende de su juego debido a sus limitadas oportunidades y habilidades.

D. El desarrollo intelectual.

El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño. El hace juicios al solucionar problemas y aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Los niños pequeños juegan espontáneamente, y cambian a menudo de actividad.

Otra técnica educativa valiosa que aprende el niño en el juego es el ensayo de ideas, lo hace en una variedad de cons-

trucciones con juguetes y materiales de trabajo. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

El juego ayuda al niño a desarrollar conceptos importantes. Por medio del juego el niño aprende el significado de arriba y abajo, duro y blando, grande y pequeño, etc. Los niños aprenden a seleccionar y a buscar respuestas,

El desarrollo intelectual es un aspecto que mucha gente -- cree que depende de una experiencia escolar estructurada, piensan erróneamente que a los niños se les debe de enseñar a temprana edad a leer, escribir.

— (La etapa de preescolar no es un tiempo de espera inútil, ya que son muchas las experiencias que se desarrollan con los juegos. Entre estas se puede mencionar: una atención sostenida y una profunda concentración,) tan necesarias para la lectura; una imaginación que sirva al niño para el hallazgo de procedimientos innovadores; para percibir y hacer frente a la realidad, curiosidad para explorar, examinar, y descubrir; iniciativa para poner en práctica sus ideas; oportunidad de utilizar su memoria haciendo narraciones, recordando, pensando, ocasiones para planificar y organizar; liderazgo y participación en grupos; -- un repertorio más amplio de respuestas; desarrollo de la expresión; creatividad; adquisición de conocimientos; autosuficiencia; flexibilidad; comprensión de los problemas personales pro-

pios, y capacidad de ejercer una manera de opinar diferente. -
El juego debe incluir los aspectos que resulten apropiados y --
los que se encuentren dentro del nivel de desarrollo de cada ni-
ños, para que puede producir los resultados óptimos.

David Elingd identifica cinco tipos de errores en que in--
curren las personas adultas con respecto a los niños: la mayo--
ría de los adultos creen que los niños son similares a ellos en
su forma de pensar y de sentir. Creen que los niños aprenden -
mejor si están sentados escuchando. Piensan que los niños a--
prenden y operan según las reglas. Opinán que la aceleración -
es preferible a la elaboración. Los adultos creen que pueden -
elevar el coeficiente intelectual de los niños.

"Por medio de la capacidad sensorial, el niño aprende no sólo a mirar
sino a ver, no sólo a oír sino a escuchar, no sólo a tocar sino a --
sentir y saber lo que agarra. Saborea todo lo que introduce a su bo-
ca. Comienza a oler lo que encuentra. Es capaz, y lo hará si no es
inválido y no se halla debilitado o bloqueado, de dominar todas las
experiencias por medio del juego continuo... la actividad más inten-
sa y fructífera a lo largo de todo su ciclo vital." (12)

VIII. JUEGO DE MOVIMIENTO EN EL AREA PSICOMOTRIZ DE LA EDUCACION PREESCOLAR

A. Juegos de movimiento.

Los niños necesitan juegos activos y juegos tranquilos; también requieren de aire fresco.

Los grandes espacios abiertos en verdad son el escenario para emocionantes experiencias de juego para los niños. Les ofrece la oportunidad de refrescarse y de probar nuevas habilidades que hayan adquirido: saltar, brincar, balancearse y correr. En los espacios amplios, seguros y al aire libre, los niños tienen una ocasión excelente para practicar estas habilidades físicas y desarrollar más adelante la imágen de sí mismos como personas capaces.

Es importante pasar cada día un tiempo afuera del aula.

Las estaciones más agradables para estar afuera son el verano, la primavera y el otoño, pero los meses de invierno también ofrecen momentos excitantes y estimulantes para los niños. Los niños necesitan jugar en el exterior; necesitan moverse libremente, usar sus músculos grandes.

Esto es sólo el principio de los beneficios resultantes

del juego libre en el patio ya que nosotros los maestros podemos aprovechar estos espacios para lograr muchísimos aspectos más.

Las actividades de desplazamiento, al realizarse con diferentes juguetes o materiales, dan mayor variedad a los juegos y renuevan el interés de los niños. Por ejemplo se puede incorporar la pelota, que es un juguete que da la oportunidad de efectuar una amplia gama de actividades como pasar, rodar, lanzar, recibir, botar, etc.

Para enriquecer los juegos pueden emplearse también otros materiales, como: aros, globos, mantas, cuerdas, discos de plástico, botes, etc.; dependiendo de la iniciativa de los niños.

Los juegos que implican la implantación de una regla impuesta por el grupo; tienen la posibilidad de que los participantes modifiquen e inventen nuevas formas de realizar los juegos.

Algunos ejemplos de estos juegos son los siguientes:

Carreras con reglas:

- Carrera con carretillas
- Carrera de tres piernas
- Carrera por parejas

- Carrera con costales
- Espalda con espalda
- Carrera con piedritas

Juegos de caza:

- Atrapar (a niños)
- El lobo lobito
- Dejar caer el pañuelo
- Pato, pato, ganso
- Cola de dragón
- Las sombras
- El gato y el perro

Juegos de escondite:

- Esconderse y buscar
- Gallina ciega
- Mamá gato
- Buscando con ayuda de sonidos

Juegos de puntería:

- Atinarle o derribar un objeto
- Encestar
- Lanzar
- Tiro al blanco

Juego de órdenes verbales:

- Simón dice
- El guardia y los automóviles
- Las casas

Juegos tradicionales:

- Doña Blanca
- A la víbora de la mar
- Naranja dulce
- El patio de mi casa

Juegos ciclicos:

- Canicas
- Papalote
- Yoyo

• Laberintos

B. El área psicomotriz en la educación preescolar.

El área psicomotriz es aquella en la que se une la mente con el desarrollo físico y permite el desenvolvimiento de las coordinaciones gruesas y finas. El desarrollo físico favorece al desarrollo mental y el cuerpo sano favorece la salud mental.

La actividad que el niño desarrolla puede considerarse co

mo una de las manifestaciones más relevantes de su conducta.

Todas las actividades de coordinación fina y gruesa son -- un medio para que el niño vaya conociendo su esquema corporal y reconociendo su cuerpo como un objeto en el espacio que pueda -- dirigir y controlar.

Estos movimientos no pueden proporcionarse como simples -- ejercicios motores aislados de un contexto y de las reflexiones y razonamientos que el niño se hace a partir de la actividad -- real sobre los objetos.

En el mismo sentido la coordinación motora gruesa que im-- plica movimientos amplios de su miembro, el desplazamiento de -- su cuerpo en el espacio, etc. Se ve favorecida en toda aquella actividad, como las de su educación física, música y movimiento, juegos, etc. Que interesan al niño y que proporcione su desa-- rrollo integral.

También se ha reconocido al ejercicio físico como una con-- dición normal de crecimiento. Por lo tanto se concede al niño una indispensable libertad de traslado y de movimiento en la -- clase, en el patio, en el campo, etc.

En la edad preescolar los niños se distinguen por una gran movilidad. Muchos niños son especialmente ágiles a esta edad. Pero la exactitud de los movimientos queda generalmente a la --

zaga de la multiformidad, de la desenvoltura e incluso de su --
gracia. Esta motilidad del niño se adapta preponderantemente a
la libre expresión o manifestación de los juegos, etc.

"En el juego, sus movimientos parecen perfectos y abundantes. Los mo-
vimientos expresivos y representativos del niño son en esta edad más
perfectos que sus movimientos en el trabajo. Si bien no se fatiga -
el niño en los libres movimientos del juego, pasa con bastante rapi-
dez a un ligero cansancio cuando se le exige movimientos de trabajo
más exactos." (13)

Quando el niño juega a representar diferentes papeles es--
pontáneamente, sus movimientos se vuelven más exactos. Por e--
jemplo: cuando juega al agente de tránsito realiza movimientos
con sus brazos exactos. (arriba, abajo, etc.) El niño nunca se
cansa de jugar pero cuando le exigen acciones o movimientos más
exactos que impliquen una mayor concentración; el niño presenta
repentinamente un cansancio breve, ya que esta actividad tal --
vez no sea muy de su agrado.

IX. JUEGOS SIMBOLICOS EN EL NIÑO

A medida que el niño va madurando, tanto física como psicológicamente su receptividad afectiva va siendo más discriminada y compleja. Durante la segunda y tercera infancia se va logrando su dominio de las emociones, y se expresan con más claridad los sentimientos. Esto se debe a que el niño va distinguiendo los matices que presentan el trato que recibe de los adultos y de los otros niños. De acuerdo con la actitud que adoptan las personas que la rodean, frente a sus acciones su conducta se matiza de sentimientos positivos, negativos o ambivalentes.

La aprobación y estimulación de las personas con las que conviven favorece sus sentimientos de seguridad y poder. Por el contrario, se percibe desaprobación y críticas constantes, sus sentimientos de seguridad e inferioridad, se manifiestan en la timidez, miedo a la acción, etc.

"El juego dramático en el niño, es una forma de enfrentarse al medio ambiente; es una manera de recordar experiencias, explorar cosas nuevas, y ampliar ideas sobre la gente, los lugares y las relaciones sociales." (14)

También a través de este juego se le proporciona al niño, actividades que amplían el concepto que tienen del mundo que le rodea. Al estar observando el juego dramático o simbólico, los

adultos obtenemos pistas sobre las ideas y los sentimientos más íntimos de los niños.

Las cosas que los niños ven en la televisión, también son de gran importancia. Ya que, muchas veces los niños representan la violencia o la guerra que ven o pueden imitar a un super héroe poderoso.

Los niños también usan el juego dramático como una forma de probar los diferentes papeles de la gente que lo rodea.

En el juego dramático, los papeles más familiares son los que primero se interpretan; juegan a ser los papás, los bebés, los parientes y hasta las mascotas. Las actividades que elijan serán probablemente las mismas que ven en su casa como por ejemplo: cocinar, limpiar, cuidar de otros, etc. Sus paseos serán los más comunes: ir de compras, tomar el autobús, etc.

Casi siempre el área de la casa es el centro de interés de estos juegos, los disfraces y objetos necesarios para representar los papeles son los que se encuentran comúnmente en este espacio.

Según el interés del niño, el área de juego dentro de la casa puede transformarse en otros lugares que le son familiares.

Muchas veces, la imaginación de los niños puede transformar un material sin estructura, como una caja de cartón, en muchas cosas diferentes; puede ser una casa, un barco, una nave espacial, etc.

"El juego simbólico adquiere gran valor afectivo desde el momento que pasa a ser un medio a través del cual el niño puede elaborar aquellas experiencias que han tenido para él un impacto emocional, ya sean de trauma o placer, en torno a las relaciones humanas, al mundo social o natural, etc." (15)

En estas actividades los niños asumen un papel diferente al suyo, juegan a ser papá, mamá, árbol, etc.

En lo educativo, la dramatización puede verse desde tres puntos de vista: el juego simbólico, la dramatización espontánea y la dramatización planificada.

El juego simbólico: este juego surge por lo regular sin ninguna presión por parte de las educadoras sino que se da como respuesta a las necesidades internas del niño y se realiza generalmente en forma individual o en pequeños grupos.

Dramatización espontánea: estos juegos implican una cierta dirección en la medida en que los niños al presentarse una determinada actividad o acontecimiento, simulan hechos, fenómenos,

objetos, etc. que pasen a ser significativos en ese momento. - Por ejemplo, cuando se está realizando una actividad en el salón de clases acerca de los transportes el niño puede imitar espontáneamente el ruido que produce un camión, un auto, un avión, etc.

Escenificación planificada: es aquella donde el grupo decide anticipadamente el tema que se va a escenificar, el lugar donde se realizará, quién representará a quién, qué disfraces se utilizarán, etc.

Los niños de tres años gozan con los juegos de dramatización, casi siempre simulan ser algún miembro de la familia. -- Las niñas a menudo actúan el papel de la madre cocinando, limpiando, y cuidando a los demás (muñecas). Los niños adoptan el papel del papá al llevar a la familia al supermercado en un automóvil imaginario.

"El niño de tres años repite los juegos o actividades una y otra vez, no parece cansarse nunca de ellos." (16)

Uno de los mejores modos que los niños tiene para expresarse es a través del juego dramático creativo, aquí se encuentran libres para expresar sus sentimientos interiores.

En ocasiones el juego dramático creativo empieza con un --

niño y pronto se unen a él otros.

Jugar a la tiendita con un tendero y varios clientes es -- una forma de juego dramático, hablar con un amigo por un telé-- fono de juguete es otra.

Cada niño puede variar o aumentar su interpretación de -- ciertos hechos o situaciones.

X. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

1. El juego es una de las actividades más completas mediante -- el cual podemos lograr desarrollar múltiples aspectos importantes en el desarrollo y maduración de nuestros alumnos.
2. Los niños primero juegan con un objeto nuevo, lo manipulan, y llegan a conocerlo muy bien. Después a partir de su propia experiencia adquirida crean otros juegos; desarrollando así su destreza y conociendo el mundo que le rodea.
3. Es importante realizar juegos diferentes todos los días porque ayudan al niño a adquirir la coordinación de sus músculos grandes y pequeños; como por ejemplo: escalar, correr, columpiarse, manejar juguetes con ruedas, etc.
4. Además, mediante el juego vamos logrando que nuestros alumnos adquieran hábitos de compañerismo, de unión de disciplina, de respeto, etc.
5. Al principio del año escolar los niños llegan algo tímidos -- pero, conforme va pasando el tiempo por medio de los juegos van integrándose a grupos para jugar y al realizar esta actividad el niño va desarrollando sus aspectos físicos, como son la movilidad de su cuerpo, sus sentidos, así como sus -- capacidades e incapacidades físicas.

6. También mediante el juego el niño desarrolla su aspecto emocional, social e intelectual.
7. Para lograr que un niño participe más activamente en los juegos es necesario proporcionarle más oportunidades que lo ayuden a ejercitar su individualidad y su creatividad.
8. Además debo proporcionarles espacios y materiales adecuados para que jueguen libremente.
9. Para ayudar a mis alumnos a jugar de una manera más libre -- puedo arreglar los materiales del salón de una manera que para ellos sea más accesible.
10. Puedo ayudarlo a empezar el juego sugiriéndole ciertos materiales o ayudándolo a encontrar algún material que le haga falta.
11. La educadora debe mantener vivo el interés del niño, evitando que se les interrumpa cuando apenas empiezan a divertirse.
12. Es importante no hablar mucho con los niños cuando se encuentran jugando para poder estimular a los niños a formular preguntas por sí solo, ya que el aprendizaje debe ser el resultado de la curiosidad y de una búsqueda constante de soluciones.

13. Cuando un niño logra el éxito, va a seguir buscando éxito y un ambiente que hace posible el éxito engendra confianza, -- por lo tanto las maestras debemos procurar darle toda la confianza posible; de esta forma lograremos formar unos alumnos más preparados en todos los aspectos de su desarrollo.

NOTAS BIBLIOGRAFICAS

- 1) Enciclopedia Universal Grolier. España, Ed. Danae, S.A., -- 1972. p. 692.
- 2) Luis López Ricoy. Técnica para Jardines de Niños. 1er. curso. México, s/e, s/f p. 32
- 3) Jeanne Mack. Primera y Segunda Infancia. Desarrollo y Educación. México, Ed. Diana, S.A., 1979. p. 67
- 4) Mary Mayesky. Actividades creativas para niños pequeños. -- México, Ed. Diana, S.A., 1978. p. 142
- 5) J.L. Rubinstein. Enciclopedia de Psicología. México, Ed. -- Grijalbo, S.A., (II), 1982. p. 645
- 6) Ibid. p. 646
- 7) Ibid. p. 647
- 8) Ibid. p. 648
- 9) Bárbara J. Taylor. Cómo formar la personalidad del niño. Es- paña, Ed. CEAC, 1983. p. 218
- 10) Jeanne Mack, Op. Cit. p. 70
- 11) J.L. Rubinstein. Op. Cit. p. 607
- 12) Bárbara J. Taylor. Op. Cit. 222
- 13) J.L. Rubinstein. Op. Cit. p. 607
- 14) Judith Danoff. Iniciación con los niños. México, Ed. Tri- - llas, 1990. p. 106
- 15) Rosa Ma. Ríos Silva. Programa de educación preescolar. Li- - bro 3. México, Ed. Talleres de Litografía Delta, 1981. p.45
- 16) Mary Mayseky. Op. Cit. p. 144

BIBLIOGRAFIA

- ALONSO PALACIOS, María Teresa. La afectividad en el niño. 2a. ed. México, Ed. Trillas, 1990.
- DANOFF, Judith, Iniciación con los niños. 2a. ed. México, Ed. Trillas, 1990.
- Enciclopedia Universal Grolier. España, Ed. Danae, 1972.
- GONZALEZ GARZA, Ana María, El niño y su mundo. Ed. Trillas, 1987
- LARROYO, Francisco, La ciencia de la educación. 9a. ed. México, Ed. Porrúa, S.A., 1965
- MACK, Jeanne. Primera y Segunda Infancia. Desarrollo y Educación. México, Ed. Diana, 1979
- MAYESKY, Mary. Actividades creativas para niños pequeños. México, Ed. Diana, 1978
- RIOS SILVA, Rosa Ma. Programa de educación preescolar. Libro 3. México, Ed. Talleres Litográficos Delta, 1981
- RUBINSTEIN, J.L. Enciclopedia de Psicología. México, Ed. Grijalbo, S.A., (II), 1982
- TAYLOR, Bárbara J. Cómo formar la personalidad del niño. México, Ed. CEAC, 1983
- U.P.N. Pedagogía: la práctica docente. México, Ed. Litográfica Ingrimex, 1988
- VELUT, J. La nueva pedagogía. 3a. ed. Argentina, Ed. Kapelusz, 1959.