



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD 311 MERIDA YUCATAN

✓ El Juego en el Jardín de Niños



TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
Licenciado en Educación Preescolar

PRESENTA

María Guadalupe del Socorro Salas López

Mérida, Yucatán México

A mi abuelita ausente: Sra. Antonia Tamayo Vda. de L.

A mis padres: Profres. Adela y Augusto.

A mi esposo: Tte. Corl. de Inf. Carlos Enrique Adam Yabur.

A mis hijos: Carlos Enrique, Alejandro Augusto y Rocío
Guadalupe.

A mis maestros y asesores.

A mis compañeros de trabajo y estudio.

343
I N D I C E

<u>Prólogo</u>	Página
Capítulo I	
QUE ES EL JUEGO *	1
Capítulo II	
TEORIAS SOBRE EL JUEGO	4
Capítulo III	
EL PODER DEL JUEGO	10
Capítulo IV	
LA IMPORTANCIA DEL JARDIN DE NIÑOS *	14
Capítulo V	
EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS *	20
1.- Juegos sensoriales	20
2.- Juegos educativos motores	22
3.- Juegos educativos de la atención y la memoria	25
4.- Juegos educativos de tiempo y espacio	26
5.- Juegos de imitación	27
6.- Juegos miméticos	28
7.- Juegos digitales	28
8.- Juegos afectivos	28
9.- Juegos tradicionales	29
10.- Juegos sociales	29
11.- El juego dramático	30
12.- Juegos de construcción	30
Capítulo VI	
DEL JUEGO AL TRABAJO	32
Conclusiones	35
Bibliografía	37

P R O L O G O

"El ser humano desarrolla sus facultades por el juego; mediante éste, el niño, a través de sus sentidos, se hace cargo del mundo exterior a él, gana dominio sobre sus propios sentimientos, y aprende a expresar y comunicar sus ideas en el lenguaje". (x)

Estas líneas que anteceden al trabajo que sobre "El Juego en el Jardín de Niños" estoy presentando como tesis de mis estudios en la Licenciatura para maestros de Educación Primaria y Pre-escolar, son algunas de las múltiples observaciones realizadas en los lugares en donde he laborado durante muchos años, viendo precisamente jugar y trabajar a los pequeños niños que acuden a esos planteles educativos.

Siendo el juego la principal actividad de la niñez, éste se utiliza para hacerle llegar conocimientos que son la base de su educación futura; también le hace grata su estancia en el "Jardín" y le despierta el deseo de acudir diariamente a ese encuentro maravilloso con el mundo que lo rodea, el alternar todos los días con muchos niños, el crear tantas cosas con el material que se le proporciona, el despertar de sus cinco sentidos que lo ponen en contacto con la naturaleza, haciendo sus "descubrimientos", aprendiendo a valerse por sí mismo y sobre todo adquiriendo las armas que le enseñarán a sobrevivir.

Es en la edad pre-escolar en la que se inicia el convivir con otros niños y su mejor relación se efectúa a través

(x) STERN: Psicología de la Primera Niñez.

del juego, venciendo timideces, para adquirir confianza y seguridad en sí mismo, incorporándose a la vida grupal y a aprender a vivir armónicamente con los demás.

El juego es un arma que le permite al educador alcanzar verdaderos logros. Y si no sólo lo vemos jugar encauzándolo por la senda en la cual queremos que transite, sino que también participamos en sus juegos, obtendremos de ellos, su confianza, su alegría, y hasta su admiración, pues en esos momentos se establece una plena indentificación entre discípulo y maestro.

Así pues, aprovechemos el juego como medio de acercamiento con la niñez a nuestro cuidado, tomando en cuenta -- que esta actividad es la base del proceso educativo de esta edad, y no sólo facilitaremos nuestra tarea, sino que haremos provechosa y agradable la de nuestros niños.

CAPITULO I.

QUE ES EL JUEGO.

Primeramente hablemos de la palabra "Juego", ya que tiene muy variadas aceptaciones que nos dan una idea clara y concreta de lo que es y será el juego en cualquier parte del mundo. Se puede definir diciendo: Diversión con la que entretienen sus ocios los niños; ejercicio recreativo planeado con otros compañeros y practicado como simple pasatiempo; puede ser una competencia que se ejecuta cumpliendo unas reglas previstas y expuestas con anterioridad y -- que deben observar todos los participantes en el juego. En suma, puede decirse que el juego es todo ejercicio en el que los practicantes manifiestan sentimientos de alegría, de satisfacción, de placer, de emoción o de un interés apasionado.

Es fácil comprender que existe una extensa y variada gama de juegos, según sea su objetivo y las circunstancias en que se realicen.

A través del tiempo, el juego ha adquirido una gran importancia cuando se le considera bajo un enfoque físico, moral intelectual y social.

Bajo el aspecto físico, resulta de una importancia primordial, ya que hace trabajar los músculos del cuerpo, favoreciendo las funciones vitales y el crecimiento. Aplicado en esta forma, el juego es la necesidad que siente toda persona de dejar escapar toda la energía y el vigor que guarda en el cuerpo, y cuando se practica al aire libre, los efectos son más beneficiosos.

Bajo el aspecto moral, asociado con el social, ayuda

a fomentar el compañerismo, la justicia, el honor, la equidad, la disciplina y la sujeción a las reglas fijas establecidas en el juego.

Bajo el aspecto intelectual, podemos argumentar que la mente se aviva, se agiliza ante las situaciones imprevistas que se presentan durante el desarrollo del juego; su iniciativa personal se pone a prueba inteligentemente. El desenvolvimiento saludable del cuerpo y del espíritu dependen en su mayor parte de las actividades del juego.

Durante el juego y llevado por su entusiasmo, el niño pone de manifiesto sus inclinaciones naturales. Ello permite hacer su estudio psicológico y, al descubrir sus bondades y defectos, la educadora tiene la mejor oportunidad para estimular los primeros y corregir los segundos.

Hace mucho tiempo, cualquier deseo del niño por jugar, era desaprobado, pues se consideraba como pérdida de tiempo. En cambio ahora el juego es considerado como una de las actividades más importantes para el desenvolvimiento saludable del cuerpo y de la mente.

También con el juego el niño descubre ciertas normas sociales de su conducta y deduce ciertas reglas del comportamiento que debe observar.

Conocedores de la naturaleza infantil, sabemos que el niño puede jugar sin cansarse todo el día ya que es parte de su vida hacerlo; motivo de preocupación sería observar que no juega y es necesario averiguar los motivos por los cuales no siente deseos de hacerlo.

Nosotros los maestros debemos estudiar al niño para poder comprenderlo y lograr una relación más estrecha con

él, y así poder instruirle, educarle y habilitarle para la vida adulta; y para lograr esto, qué mejor que el juego, ya que de este modo aprende sin la rigidez educativa como en años anteriores.

El niño se ve obligado a adaptarse a un mundo y a --- ciertas reglas que todavía no comprende bien; todavía no _ llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. Por eso, a través del juego instintivo amasa _ todo su ambiente social en una forma desde luego aceptable para él, ya que en su mundo el juego es todo para él.

En el juego del niño, no debemos mantener una estre-- cha vigilancia sobre sus actividades; tampoco estarle sugi riendo constantemente la forma de realizarlas, ni cómo u-- sar sus juguetes, pues ocasionará que se desarrolle sin -- iniciativa propia; temerá ser criticado y le causará mortifi cación tanta sugerencia y tantas indicaciones, lo cual _ hará que abandone sus juegos o sus juguetes; puede crearle rebeldía, y lo que es peor, se acostumbrará a depender de _ alguien o convertirse en centro de atención.

CAPITULO II

TEORIAS SOBRE EL JUEGO (x)

La ciencia se dedica, hará ya unos dos siglos, a la investigación del juego. A la cabeza de estos estudios se hallan Rousseau (Emilio) y Schiller (Cartas sobre la educación estética del hombre); los principales investigadores del siglo XIX van consignados a continuación.

La más antigua es la "teoría del recreo" (Schiller, H. Lazarus, M. Steinthal). Junto al sueño, es el juego libre, exento del carácter coercitivo de la vida seria, una especie de "distracción coercitiva". En relación con el lactante esta teoría es insostenible.

La "teoría del remanente de fuerzas", de Spencer, da una explicación causal y parcial, de base fisiológica. Sostiene que la fuerza vital sobrante busca una salida para su activación, encontrándola en el juego.

Similar a esta teoría es la de la "catarsis" (E. Claparède), según la cual las tendencias perniciosas son alejadas por el juego (juego de lucha, deporte) y los sentimientos contrarreaccionan en afectos.

La concepción "psicoanalítica" de Freud y de sus partidarios sostiene que en el juego existen, disfrazadas, manifestaciones eróticosexuales reprimidas. La investigación científica ha desechado la unilateralidad de esta teoría.

En cambio, la "teoría de la conciencia de fuerza", de Adler, ha encontrado adeptos. Los sentimientos de inferioridad del niño deben valorizarse en el juego en forma de una potencia consciente intensificada.

Partiendo de la ley biogenética fundamental, sostiene

la teoría de degeneración o "atavismo", de St. Hall, que en el juego del niño y del adolescente existen, en estado rudimentario, bajos instintos del tiempo prehumano o del hombre primitivo, instintos que fueron degenerados por medio del juego.

Grandísima resonancia ha hallado la "teoría del ejercicio previo", de K. Groos, (llamada también teoría de ejercitación o de autoformación). Es a la vez la que tiene más amplitud.

El juego del niño realiza un objetivo importantísimo como "inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles" (G. Stern) que vienen preparadas y ensayadas en la actividad del juego, en parte -- instintivamente, en parte a base del estímulo imitativo, en parte como experimentación verificada jugando y fundada en el impulso de ocupación; juegos de instinto, de imitación y de experimentación.

Hay que empezar estableciendo una diferenciación entre las definiciones pedagógica y psicológica del juego. De conformidad con la teoría del ejercicio previo, de Groos, se presenta la definición "científica educativa" del juego como una activación del niño y del adolescente que debe ser comprendida como autoformación impremeditada.

La Psicología en cambio, tiene que ver con el fenómeno del juego, caracterizado por la conciencia de una actividad libre y con un fin propio, unida a un fuerte anhelo de placer. La consecuencia de la fuerza coercitiva o de una finalidad exterior anularía el fenómeno del juego. Una

segunda consideración ocurre desde el punto de vista de la psicología del desarrollo, En el complejo del juego del párvulo va mezclada toda una serie de modos de actividad que más tarde se diferenciarán e individualizarán: actividad artística, científica, práctica (trabajo). Ejemplo: el juego de corro con su secuencia de danza, poesía, mímica, juego, música.

El juego del adulto se desarrolla paulatinamente a expensas de este complejo, primitivo del niño, convirtiéndose en una ocupación independiente, de mayores características y, por lo tanto, más concreta.

Una tercera consideración todavía: en su carácter de complejo y como anticipación de funciones ulteriores, el juego infantil significa la más acabada expresión de las aptitudes y capacidades individuales. Con ello ofrece una magnífica posibilidad como "medio de examen", cuya valoración está reservada al porvenir. El juego es también de gran importancia para la Patología. Cuando un niño no juega, o bien sufre enfermedad aguda o bien es un psicópata habitual.

En los juegos de niños durante la lactancia se trata de pura actividad funcional que, revestida de un goce específicamente de dicha índole, es enfocado de un modo esencialmente formal, no en vista de resultados trascendentes. Hasta los cinco meses prepondera el juego con el propio cuerpo: juego de movimiento, de pataleo, de balbuceo. En el segundo trimestre empieza el juego con objetos, caracterizado por una fuerte monotonía de repetición: golpear con tino o lanzamiento del mismo objeto. Hacia el séptimo mes

aparece el juego con las demás personas: el principio del juego social.

1.- La edad de juego (de 2 a 6 años). Junto al comer, beber y dormir, ocupa el juego la mayor parte del tiempo. Primeramente predomina el juego "puro"; aproximadamente a los 4 años aparece en primer plano el juego de construcción. Así se designa, según Carlota Bühler, el instinto creador hasta entonces inmanente al juego. El impulso de juego que queda atrás continúa estructurándose gracias a los factores del acrecentamiento funcional (placer ante el éxito) y el momento social. Características de la edad del juego es la íntima unión de ésta y la fantasía. La extensión alcanzada por el examen de la ilusión podría ser distinto individualmente y en el caso aislado (G. Stern contra C. Bühler). La capacidad ilusionista y la indiferencia en la edad del juego señalan la materia amorfa como el mejor material de juego (papel, arena, agua, arcilla plástica, nieve). En oposición a esto aparecen los juegos Montessori con sus unívocos ejercicios de ocupación evitados por los juegos froebelianos.

2.- Distínguense los juegos individuales y los sociales. Los juegos individuales preponderan en período de lactancia y van desapareciendo paulatinamente. En el juego solitario con objetos puede observarse ya desde muy temprano la tendencia a la destrucción (juegos destructivos). Los constructivos aparecen en el niño ya a los 2 años y aumentan considerablemente hasta los 4 (juegos de construcción). Las niñas, en este aspecto quedan algo atrás, y el instinto de imitación es en ellas superior al de los niños, los

cuales muestran mayor disposición a crear por iniciativa propia. Gran importancia tienen los juegos de imitación, en los cuales remedan personas, animales y objetos de todas clases. Los juegos sociales, ocurrentes ya en forma rudimentaria en el lactante (risa, gesticulaciones con la madre, etc.), muestra, según Stern, hasta los 4 años una yuxtaposición de los copartícipes (juegos en corros y filas); hacia el quinto año aparece un verdadero juego de correlación por la repartición de las actividades (juegos del doctor, madre y niño). Ahí pertenecen también los principios de juegos teatrales en forma del juego primitivo de leyendas.

3.- En edad infantil más avanzada, G. Stern ve la diferencia con la época anterior en el hecho de que, en lugar de la yuxtaposición, se acusa más y más la oposición en el juego. Hacia el final de este período aparece en primer plano, en los muchachos, cada vez más el juego de lucha y de guerra: bandidos y policías, juego de soldados, de indios etc. Según Carlota Bühler, antes del noveno año predominan juegos en que "un tema firmemente delimitado -- produce fuertes ligazones objetivas"; entonces pasa a primera línea el juego de ejercicio libre.

4.- A la entrada de la adolescencia, las exigencias -- que la madurez plantea a cuerpo y espíritu llevan consigo un retroceso momentáneo de la actividad del juego, fácilmente observable. Aumentan considerablemente en esta época los juegos deportivos en los muchachos, mientras en la juventud femenina se va manifestando la inclinación a los --

juegos rítmicos (danza). El paso a los juegos de adultos _
se realiza con gran lentitud, siempre muy influido por la_
posición social y los cambios de ambiente.

(*) .- Datos tomados del Diccionario de Pedagogía "Labor"

CAPITULO III

EL PODER DEL JUEGO.

Cuando un niño nace, sus sentidos están suficientemente maduros para emprender la tarea de su progreso físico y mental. De sus sentidos, el más desarrollado es el del tacto, realizado principalmente en la boca y los labios; es por eso que el niño tiende a llevarse cuanto agarra precisamente a la boca y así le da su aprobación o se la niega. Después del tacto sigue el sentido de la vista, luego el gusto y en último lugar el oído. A medida que el niño tiene que actuar ante las innumerables demandas de su medio ambiente, experimenta, e inconscientemente va ayudando a perfeccionar estos puntos de su desarrollo, en el cual es el principal participante.

Durante el primer año de su vida aprende a caminar, da golpes con sus juguetes para hacer ruido, trata de repetir las palabras que oye, sobre todo si alguien se las enseña. Al ir creciendo, adquiere más destreza en sus movimientos. Cada vez le es más fácil hacer cosas que no podía realizar algunos meses antes. Los juguetes que más le gustan son los que le permiten "hacer" algo. Aprende a caminar y comienza a interesarse en juguetes que tira o empuja, arrastra un carrito por medio de una cuerda, se apoya en los muebles y los empuja, etc.

A la edad de 2 ó 3 años el niño comienza a jugar com otros niños; si tiene hermanos mayores tratarán de hacerle compartir sus juegos; al principio él no entenderá lo que le proponen, pues está muy lejos de comprender que tiene ...

que respetar las reglas de un juego, o que tenga que pagar una prenda o desempeñar un papel.

A los 4 ó 5 años de edad comenzará a aplicar poco a poco al mundo de sus fantasías, el conocimiento que va adquiriendo y así de su mundo de mentirijillas se desplaza la mente del niño hacia las realidades de la vida. Es también imaginativamente como el niño presta alguna clase de interpretación y de vida a los juguetes de su mundo. Así los cubos de construcción son sólo cubos hasta que el niño cree firmemente que son barcos, un tren, etc.

La imaginación, en la ejecución de un juego, conduce frecuentemente a las criaturas a jugar adecuadamente. El niño recurre continuamente a experiencias sobre una diversidad de situaciones de juego, y, por medio de la proyección de la vida real, es capaz de retener sus impresiones. Por ejemplo: una niña se ata un pañuelo alrededor de la cabeza y un trapo en su cintura, y se transforma inmediatamente en una enfermera.

(x). Hace más de cien años Froebel escribió: "Puedo convertir las actividades infantiles, las diversiones y todo lo comprendido bajo el nombre de juegos, en instrumentos para mi propósito". Si nos esforzamos en observar las primeras actividades infantiles, aun sin un fin determinado como a veces parece, pronto podemos descubrir el asombroso poder que el niño adquiere sobre los elementos materiales que le rodean. Cuando el niño sobrepasa cada fase o etapa de su vida, aumenta su conocimiento y se desarrollan sus habilidades por intermedio de sus sentidos en relación con la finalidad y cualidad de sus juguetes y materiales.

(x) "El Juego en la Primera Infancia. de Hilary Page. Editorial Espasa Calpe.

Para lograr una base sana de su carácter general, una de las contribuciones de la Naturaleza, es el amor al juego. Un niño privado del placer del juego, puede asegurarse que tendrá una existencia de posibilidades limitadas.

Proporcionemos al niño juguetes que le obliguen a emplear nuevas combinaciones de movimientos. Por ejemplo: el juego con una bolsa de semillas, o con una colección de anillos, le puede enseñar a dar en el blanco, mientras que el ensarte de cuentas le enseña otra clase de destrezas, y los dibujos en el pizarrón, otra, etc.

Quizá la lección más importante que enseña el juego, es la de la coordinación, o sea el funcionamiento simultáneo de los músculos y los sentidos. La niñez es la época en que hay que adquirir esa clase de destrezas, y el niño que ha jugado vigorosamente y con libertad, la alcanza sin esfuerzo consciente de su parte.

Si el niño juega solo, sin entretenimiento ni ayuda de los adultos, aprende a concentrar su atención en lo que juega, a decidir y escoger por sí mismo y aprende alguna de las lecciones de independencia. No hay que intervenir en los juegos del niño, aunque nos parezca que está haciendo algo de una manera torpe. Dejemos que aprenda haciéndolo. Un niño hará la misma cosa una y otra vez sin cansarse; necesita mucha práctica si va a aprender bien las cosas. Debemos darle amplia ocasión de practicar en cuanto se refiera a: trepar, balancearse, empujar, hablar, cantar, barrer, sacudir, etc. No interrumpamos sus obras, pues debe aprender que el éxito sólo se obtiene probando y fracasando.

do y probando otra vez de nuevo.

Un niño necesita también de otros niños que jueguen con él; pero no niños mayores, sino de su misma edad, niños que se encuentren en la misma época de aprendizaje. Aprende así muchas cosas útiles en su ajustamiento a las demandas e ideales del grupo; desarrolla la confianza en sí mismo, la iniciativa y la facultad de guiar a otros.

Tratemos de intervenir lo menos posible en sus juegos y vigilemos discretamente el despliegue de su mente en las actividades del juego. Seguramente lo conoceremos mejor, ya que cuando juega, pone a descubierto sus instintos, sus inclinaciones y sus reacciones. El niño adquirirá confianza en nuestra ayuda y consejo si actuamos únicamente como guías. Un sentimiento de confianza es de mucha importancia durante este período de ajuste al mundo de las personas y las cosas.

Muchos creen que la educación del niño comienza cuando principia a ir a la escuela (5 o 6 años). Pero no es así, pues en lo que concierne al desarrollo de sus sentidos y la formación de hábitos y carácter, debería estar ya casi terminada. El poder del juego en la vida de un niño, nos muestra que sus juguetes deberán ser los que satisfagan sus necesidades y no los que complazcan al adulto.

CAPITULO IV.

LA IMPORTANCIA DEL JARDIN DE NIÑOS.

Muchos padres piensan que durante los cinco primeros años de la vida de su niño, la esfera de sus actividades debe centrarse y permanecer en el hogar. Sin embargo, cuando éstos tienen que salir de casa a trabajar, o viven en una ciudad sin jardines cercanos a la casa, o viven en espacios muy reducidos con una familia numerosa, las valiosas oportunidades para jugar y hacer ejercicio saludable, quedan circunscritas al Jardín de Niños.

Un desarrollo corporal en un medio agradable lo proporciona el Jardín de Niños. Los buenos hábitos que deberán ser iniciados en el hogar, deberán ser reafirmados en esta escuela de infantes cuya edad deberá estar comprendida entre los 4 y 6 años de edad. También deberá adquirir nuevos hábitos, así como los conocimientos adecuados a su edad. Todo esto se realizará mediante juegos que son las actividades naturales de la niñez y que le proporcionarán momentos muy gratos. Si el local del Jardín es cómodo para esta actividad, el niño desarrollará aptitudes físicas que ejercerán un profundo efecto en su mentalidad y ésta a su vez, es un factor determinante en las características sentimentales, buenas o malas.

El niño que se desenvuelve en espacios limitados, está expuesto a sufrir un desenvolvimiento reducido de cuerpo y espíritu que le originará inhibiciones. La madre que tiene temores ante la idea de mandar a su niño a un Jardín de Niños, no tiene justificación en su manera de proceder. Algu-

nas veces sienten más inquietudes las madres que por primera vez dejan a su niño en el Jardín que el propio niño, -- quien entra con curiosidad y alegría por la presencia de otros niños futuros compañeros de juego; los temores que muchas veces les transmite la madre, muy pronto quedan atrás al llamarle algún objeto su atención.

Los niños necesitan el estímulo y la influencia del hogar junto con la camaradería del Jardín de Niños. Pero no siempre deben estar con adultos, pues la compañía de otros niños ayuda a aliviar el aburrimiento, eliminando --- cualquier sentimiento de hostilidad que pudieran sentir.

En muchas ocasiones una madre es la menos indicada para llevar por sí sola la dirección de su niño. El instin--to maternal por intenso que sea, no parece garantizar una buena percepción interior de la mente del niño, y sin el conocimiento y experiencia sobre el proceso muy complejo del crecimiento y desenvolvimiento, la madre será incapaz de cumplir sus responsabilidades como lo haría una persona imparcial y en posesión de los conocimientos indispensa---bles y necesarios para efectuar una enseñanza eficiente. En presencia de sus padres, el niño tiende a incrementar la intensidad de sus conflictos, a diferencia de sus acti--tudes ante la presencia o relación con sus compañeros de la misma edad que le ayudan a dominar dificultades con mayor rapidez. Aunque el niño se da cuenta del gran amor de su madre hacia él, muchas veces sucede que pasa horas más felices con los demás niños en el Jardín, jugando con co--sas que le parecen maravillosas como: arena, agua, colum--pios, material de construcción, etc.

En un primer día de clases, los niños de nuevo ingreso, visiblemente van de un lado a otro en busca de nuevas sensaciones; algunos se engolosinan con el material puesto a su alcance, que antes nunca había manejado; otros se sorprenden con todo lo que les rodea; algunos pocos no pueden todavía vencer su timidez de los primeros días, que desaparecerá cuando llegue la confianza que da el jugar con otros niños condicionándose a juegos de diferentes clases. Aquellos niños que encuentran difícil la distracción en este ambiente, han carecido seguramente de algo en sus juegos y desarrollo social.

En el Jardín de Niños se ven alentados a elaborar sus propias ideas, a explorar y saciar su curiosidad en distintas formas de juego. El poder exploratorio inherente al juego da origen al desarrollo natural del lenguaje y de los medios de comunicación, y así el juego creador adopta un carácter muy beneficioso para la vida mental.

Si realizamos una visita inesperada a un Jardín de niños veremos que los niños están dedicados al juego, practicándolo en grupos. En la casa, los niños con más de dos años de diferencia entre sus edades, rara vez juegan juntos, ya que en la niñez es la época de la vida en que la diferencia de edad tiene más importancia. La Educadora del Jardín, con la experiencia que le da su tarea, disponiendo de recursos, elementos y tiempo para organizar juegos interesantes, entretenidos y educativos, aventaja a la atareada madre que no puede realizar estos menesteres en el hogar. Unido a esto, en el Jardín no hay lujosos muebles o delicados adornos que en casa son prohibidos de tocar ; Y en ---

cúantas ocasiones la madre por encontrarse ocupada en sus labores o por no poder hacerlo, no da respuesta a las preguntas inesperadas que hace el niño! En el Jardín recibirá una respuesta que satisfaga su curiosidad dentro de los límites de su inteligencia. Cuando existe una verdadera colaboración entre los padres y las Educadoras, no cabe duda que los beneficios de que el niño goza en el Jardín, son transferidos de una manera automática al hogar.

Hasta hace algún tiempo, muchos padres de familia se oponían al envío de sus niños al Jardín pues argumentaban que corrían el riesgo de contraer enfermedades infecciosas. Este argumento ya no es válido, pues actualmente se imparte toda clase de vacunas para combatir precisamente esas enfermedades infecciosas y muchas otras que azotan no sólo a la niñez sino hasta los adultos.

Dos elementos muy valiosos para los niños son: el agua y la arena. Por lo general en el Jardín siempre los hay. Cuando juegan con estos dos elementos, crean formas de expresión que desarrollan su capacidad asegurando un desahogo sentimental de considerable importancia.

El correr de aquí para allá es la principal causa de ejercicio físico y el juego al aire libre constituye un esparcimiento muy atractivo.

En el Jardín de Niños todo está dispuesto para infantes de 4 años en adelante: sillas, mesas, lavabos, etc. Las láminas y el pizarrón están a la altura debida y hay abundancia de espacio donde moverse con libertad y correr, y donde puede tocar lo que desee, no siendo inoportuno. Su programa diario de trabajo está elaborado de tal manera

que le permite libertad en la elección de ocupaciones apropiadas y provechosas para el dominio del medio en que vive.

El desarrollo de un espíritu de independencia y de dirección es uno de los principales objetivos del Jardín. Muchas mamás consideran a sus pequeños, muy dependientes de ellas y desamparados en muchos aspectos; pero cuando se presenta la ocasión, el niño puede dar pruebas de lo contrario. Por eso no debemos olvidar; "No hagas nunca por un niño, lo que él puede hacer por sí mismo."

Hay niños que han sido educados en un ambiente de sobre protección y nunca se les ha permitido distracciones o actividades en que pudieran ensuciarse las manitas o el vestido. Eso explica su falta de interés por los juegos con pastas, masa, arena, arcilla, etc., que se practican en el Jardín notándose que sus manos carecen de habilidad para manejar esos materiales. También se observa a niños que no son capaces de ponerse o atarse sus chaquetas y zapatos, ya que en la casa son vestidos y calzados por mamá. Sin embargo, al asistir al Jardín de Niños, no transcurre mucho tiempo en que su instinto de imitación lo incite a la realización de estas actividades hasta entonces negadas para él, poniéndose rápidamente a recuperar el tiempo perdido.

El niño que no ha ido a un Jardín de Niños, a menudo experimenta más dificultad en ajustarse y condicionarse a la compañía de otros niños, ya que el Jardín procura asegurarle una adaptación y un ajuste subconsciente. El conocimiento a través de la experiencia constituirá el beneficio diario que logrará mediante sus juegos con el agua, con la arcilla para modelar, con los ladrillos para sus construc--

ciones, con papel para recortar, dibujar o pintar, y del e jercicio general de músculos y sentidos.

Día a día, casi en todo momento, el niño aprende el valor de la amistad y el compañerismo y cada vez más desea la presencia de uno o varios compañeros de juego. Aunque el interés fundamental del niño radica al principio en sí mismo, es verdaderamente maravilloso ver en cúan poco tiempo, él se da cuenta de su posición en la comunidad y también prontamente responde a las demandas hechas a su persona. A través de la experiencia en la vida común del Jardín de Niños aprende el control y el significado de la participación, coordinación e imparcialidad, contando además con que las jornadas de trabajo están cuidadosamente distribuidas para conseguir un sano equilibrio, entre el juego y el descanso. Cabe aclarar, que en el Jardín el trabajo se realiza mediante el juego.

CAPITULO V.

EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS.

En los Jardines de Niños la mayor parte de las actividades están basadas en el juego. Para interesar a los niños en la tarea a realizar la Educadora se valdrá del juego y le llevará por el camino que ha de recorrer para prepararse para la vida; jugando aprenderá y se pondrá en contacto con el mundo que le rodea. Por lo tanto, debemos escoger y seleccionar cuidadosamente los juegos en que participará.

Además del juego libre, lleno de bondades y ventajas existen numerosos juegos que persiguen finalidades específicas; por medio de ellos y a través de ellos se alcanzarán los objetivos que nos tracemos y los niños disfrutarán plenamente participando en todas las actividades que la Educadora prepare para ellos en su trabajo cotidiano.

Entre los numerosos juegos con propósito especial, podemos mencionar los siguientes:

1.- JUEGOS SENSORIALES.

Son aquellos cuya finalidad mediata es desarrollar los sentidos corporales y la función perceptiva, así como las diferentes clases de las mismas: memoria rítmica, memoria gráfica, tamaño, peso, temperatura, etc. (Juegos del oído, del tacto, de la vista, el tacto y el equilibrio, etc.), -- son practicadas por niños de muy corta edad.

Ejemplo: EL PASTOR Y LA OVEJA CON EL CENCERRO (x)

Un niño vendado es el pastor. Otro con una campanita al cuello es la oveja. Dentro de un círculo formado por el resto de los jugadores, trata el primero de atrapar al segundo, guiado por el sonido de la campanita. Si se ve que

la lucha es desigual, puede vendarse a los dos.

Información complementaria.- En relación con los órganos de los sentidos, debemos distinguir entre sensación y percepción; estos órganos son receptores de estímulos y sólo nos dan sensaciones las cuales se transforman en percepciones en el cerebro. Todos los órganos de los sentidos colaboran entre sí.

Las nociones que aportan las sensopercepciones visuales son:

- | | | |
|------------|----------------------------|--------------------------------------|
| 1.- Color | 4.- Posición | 7.- Relieve |
| 2.- Forma | 5.- Distancia | 8.- Perspectiva |
| 3.- Tamaño | 6.- Movimiento
o reposo | 9.- Orientación
10.- Luminosidad. |

El bloque auditivo es susceptible de descomponerse en estos aspectos:

- | | |
|------------|----------------------------------|
| 1.- Sonido | 4.- Palabra articulada |
| 2.- Ritmo | 5.- Punto de partida o dirección |
| 3.- Ruido. | |

El sonido tiene las siguientes modalidades: intensidad, altura, timbre y duración.

El tacto nos da conocimiento de:

- 1.- Superficie (suavidad, aspereza, viscosidad).
- 2.- Sensaciones térmicas.
- 3.- Sensaciones de presión (duro, blando).
- 4.- Vibraciones (la peculiar de los ruidos de los vehículos).

Las sensopercepciones del olfato y del gusto funcionan en forma conjunta y solidaria la mayor parte de las veces.

Las sensaciones quinesísticas nos informan sobre la posición relativa de nuestros miembros y músculos, de sus movimientos activos y pasivos, de la fuerza muscular necesaria para

ra vencer el peso de una carga u otro obstáculo (resistencia, fuerza, peso, etc.).

La unión de las sensopercepciones quinesísticas y del tacto da lugar a la sensopercepción estereognóstica. Por esta sensopercepción nos es permitido reconocer la naturaleza, formas y propiedades físicas de los objetos, sin utilizar la vista.

Las sensopercepciones cenestésicas, son las sensopercepciones internas que nos informan del estado de nuestro organismo.

La sensopercepción del equilibrio es la habilidad para controlar el cuerpo al usar el lado derecho y el izquierdo simultáneamente, individual y alternadamente. Son de dos clases: de movilidad o dinámico y de quietud o estático. El primero para la marcha, salto, carrera o para cambiar de posición y de postura; el segundo es necesario para la orientación en el espacio y para los movimientos de la cabeza en relación con el cuerpo.

2.- JUEGOS EDUCATIVOS MOTORES.

Por motricidad entendemos el estudio de los mecanismos de control de los movimientos tanto de la coordinación motriz gruesa como la coordinación de tipo fino y la educación de los movimientos provocados por las neuropercepciones (coordinación) de los ojos y la mano, posibilidades motoras en la solución de problemas prácticos.

Un niño con dificultades motoras presenta frecuentemente retraso intelectual. Y muchas veces dificultades del lenguaje y de la atención están aparejadas con la falta de coordinación motriz.

Un niño demasiado quieto, el que no se mueve, el que

llega a condicionarse, a estar largo tiempo pasivo, no es un niño sano y feliz. Por eso en una formación integral, el desarrollo motriz ocupa un lugar primordial. A través del desarrollo motriz podremos proporcionar al niño dominio sobre su cuerpo coordinando adecuadamente sus movimientos y le enseñaremos a establecer una relación adecuada con el espacio que le rodea.

Así pues, un plan de desarrollo motriz a nivel pre-escolar debe atender a muy variados aspectos:

1.- Esquema corporal. 2.- Expresión corporal 3.- Coordinación motora. 4.- Dominio del espacio.

ESQUEMA CORPORAL.- Debe el niño conocerse a sí mismo. Para lograrlo, puede realizar diversas actividades: Que identifique las partes de su cuerpo. Que relacione las partes de su cuerpo con el medio ambiente (Tocar con la cabeza la pared; tocar la silla con el pie, etc.). Dar a los niños rompecabezas de caras y cuerpos. Observarse en un espejo. Pintar la silueta de un niño, etc.

EXPRESION CORPORAL.- Con los movimientos del cuerpo el niño puede manifestar estados de ánimo, emociones, sentimientos, etc. Puede realizar actividades de imitación de seres que le rodean: trotar, rodar, gatear, reptar, etc.

COORDINACION MOTORA.- Es la realización simultánea de movimientos que realiza el niño. Esta coordinación puede ser gruesa o puede ser fina, según los movimientos que se realicen. Se han elaborado unas tablas que fijan los niveles de madurez de coordinación motriz gruesa y fina. Estas tablas fueron elaboradas de acuerdo con las edades que va teniendo el niño y nos permiten conocer las habilidades que

debe ir adquiriendo al pasar por dichas edades, así como -- las deficiencias que pueda tener al no alcanzar su nivel -- de maduración.

Tenemos muchas y muy variadas actividades para realizar con los niños: Algunas de ellas son las siguientes: rellenar una figura, aventar globos sin dejarlos caer; driblear la pelota; lanzar la pelota; aplaudir y cogerla; copiar un patrón; ensartar, entrelazar; dibujar con plantillas; dibujar con papel carbón; aventar la pelota con los pies; recoger objetos con los dedos de los pies; abrir y cerrar pinzas de ropa; tronar los dedos, etc.

DOMINIO DEL ESPACIO.- Espacio y dirección.- Se relacionará el cuerpo o sus partes con el espacio. Se realizarán variadas actividades para lograr este objetivo. Ejem:- Enseñame como puedes ser alto, bajo, gordo, flaco, etc. Rapidez y lentitud. Ordenes verbales para señalar o cumplir. Partes específicas del cuerpo en direcciones específicas.- Desplazar su cuerpo.

En todas las actividades motoras, es esencial el equilibrio; por lo tanto, habrá que ejercitar al niño en este renglón, para lo cual hay innumerables juegos y actividades que lo ayudarán en su dominio.

PERCEPCION DE FORMAS.- El objetivo de la percepción -- de formas, es que el niño reconozca éstas así como los símbolos necesarios que lo iniciarán en la lectura. El adiestramiento incluirá percepción de tamaños, líneas rectas y curvas, etc. Entre las actividades a realizar se pueden -- mencionar las siguientes: Caminar sobre figuras marcadas -- en el piso. Acostarse en el piso formando figuras geométri

cas. Aprender a recortar figuras. Hacer figuras con pijas, etc.

Ejemplo de un juego motor.

CARLOS SOBRE EL AGUA (x)

En un círculo, con un jugador enmedio que se llama -- Carlos (o X nombre), los compañeros caminan alrededor cantando "Carlos sobre el agua, Carlos sobre el mar, Carlos a garró un pájaro, pero no me puede agarrar a mí". Al decir "a mí", los jugadores se ponen en cuclillas rápidamente. Carlos trata de apresar a un jugador antes de ponerse en cuclillas. Si alcanza a uno, éste pasa al lugar de Carlos.

Nota.- Aquí se desarrolla coordinación gruesa, direccionalidad, noción espacial y esquema corporal.

3.- JUEGOS EDUCATIVOS DE LA ATENCION Y LA MEMORIA.

La atención es la concentración de la actividad perceptiva; es el resultado de un esfuerzo del organismo para -- captar y adaptarse a situaciones nuevas. La atención depen de del nivel del estímulo y está relacionada con la habituación de éstos ya que la adaptación a un estímulo disminuye la intensidad y el cambio de estímulos intensifica -- la atención.

Si no tuviéramos memoria, a pesar de los órganos de los sentidos, no seríamos conscientes de lo que hubiésemos visto, oído o percibido, porque los estímulos pasarían sin dejar huella. Debido a la función de recepción y retención en el cerebro que llamamos memoria, reconocemos ciertos estímulos que percibimos; no todo lo retenemos sino aquello que ha llamado nuestra atención.

Las funciones básicas de la memoria son 4: la adquisición, la retención, el reconocimiento y la función de recordar. Ejemplos:

1.- Presentar al niño una estampa y que él la interprete, la describa, o invente un cuento.

2.- Después de observar la colocación de diversos objetos, se cambia el orden y pedirle al niño que los coloque como estaban antes.

3.- Con objetos reales o dibujos que el niño señale los que están adelante, atrás, afuera, dentro, etc.

4.- JUEGOS EDUCATIVOS DE TIEMPO Y ESPACIO.

El desarrollo de los conceptos de espacio y tiempo no pueden considerarse por separado, ambos forman parte de un todo y son dependientes uno del otro. Estas nociones se adquieren paulatinamente y sirven para comprender y situar las adquisiciones completas que hace el niño, basando sobre ellas toda su vida mental posterior.

El niño desde su nacimiento explora el espacio; al principio lo mira, después extiende sus miembros a él y luego se desplaza. Le hace falta un tiempo bastante largo para desarrollar las ideas de perspectiva, distancia, profundidad; para adquirir nociones como: dentro, fuera, delante, detrás, antes, después, etc. Cuando el niño llega al Jardín de Niños, algunos de estos procesos de desarrollo ya están iniciados, sólo falta ampliarlos y reafirmarlos multiplicando las experiencias.

La adquisición de la noción de tiempo va ligada a los fenómenos de la memoria que implican de hecho cierta idea del pasado. El concepto de tiempo no tiene en el niño al -

principio ningún carácter lógico, es de naturaleza puramente intuitiva. La rutina diaria puede facilitar el desarrollo de los conceptos de tiempo; por medio de estas experiencias va ligando la sucesión de los acontecimientos, -- los intervalos que los separan; en el Jardín de Niños vamos a contribuir para que el niño poco a poco comprenda el concepto de: noche y día, ayer, hoy y mañana, tarda más -- que; tarda menos que, etc. Ejemplos:

1.- Espacio.- Caminar entre obstáculos reales o imaginarios sin tocarlos. (Reales para el Primer Grado. Imaginarios para el Segundo y Tercer Grado).

2.- Con los ojos cerrados señalar hacia adelante, hacia un lado, hacia el otro, hacia atrás, arriba y abajo.

3.- Jugar al escondite.

4.- Tiempo. Jugar al noticiero. Los niños narrarán acontecimientos, noticias del día anterior o del camino a la escuela.

5.- JUEGOS DE IMITACION.

Estos juegos responden al instinto de imitación que es un medio de aprendizaje. Son todos los que imitan los movimientos de personas únicamente. Ejemplo:

EN LA CALLE.

Se forma un círculo. Un niño en el centro imita a un bolero. El niño que primero adivine a quien imita el compañero, le sustituye e imita al cartero, otro al bombero, otro al agente de tránsito, otro al ciclista, otro al anunciador, etc. Continúa el juego hasta que el interés empieza a decaer.

6.- JUEGOS MIMETICOS.

Estos juegos son también imaginativos y se distinguen de los anteriores en que en lugar de imitar a las personas se imita a lo que rodea al niño en la Naturaleza. Pueden imitar animales, plantas, etc. Ejemplo:

EL DOMADOR.

Se forman los niños en círculo. El domador pasa al -- centro, golpea el suelo con un látigo y dice: pasen los -- elefantes. Todos los niños marchan como elefantes y el domador escoge al que lo haga mejor para que lo sustituya. _ El nuevo domador pide por ejemplo, que pasen los caballos, changos, perritos, focas, etc. El juego finaliza cuando el interés empieza a decaer.

7.- JUEGOS DIGITALES.

Los juegos digitales son continuación de los del hogar, en el regazo materno, propios, especialmente, para el grupo de niños más pequeños. Ejemplo:

EL NIDITO (x)

En este nidito, vive un pajarito
La abeja se anida en este panal.
El vivo conejo se mete en su agujero
Yo en mi hamaquita me acuesto a dormir.
Mece...mece...mece...mece...
Se rompió la hamaca.

Nota.- Mientras el niño recita estos versos, con las manos hará ademanes que den a entender lo que va diciendo.

8.- JUEGOS AFECTIVOS.

Mediante esta clase de juegos, el niño exterioriza _

sus emociones. Ejemplo:

PERRITO SIN AMO.

Un niño es perrito sin amo que llega pidiendo protección a cada uno de los jugadores. Uno de los niños debe acogerlo con amabilidad, el siguiente con desprecio, otro con indiferencia, etc., recorriendo así todo el círculo de jugadores; su suerte se decide con el último niño. Pierde el que, tocándole tratarlo con amabilidad lo recibe con desprecio o viceversa. Debe pedirse a los niños más expresión en el rostro o en la actitud que en las palabras que digan.

9.- JUEGOS TRADICIONALES.

Como su nombre lo indica, estos juegos han pasado de generación en generación. No hay niño que no los conozca o que no los haya jugado en alguna ocasión. Ejemplos:

- 1.- Pepino vecino.
- 2.- Palitos chinos.
- 3.- Balero.
- 4.- Chácara, etc.

Por ser tan conocidos es innecesaria su descripción.

10.- JUEGOS SOCIALES.

Estos juegos, también llamados de salón, son propios para días de lluvia, para reuniones, etc. Ejemplo:

EL PLUMERO (✖)

Se colocan los niños en círculo; se pasa un plumero (o cualquier otro objeto) de mano en mano, mientras la Educadora toca en el piano, o en un tambor, o tararea algo. El niño que tenga el plumero en el momento de suspenderse

el canto o la música, pierde y queda eliminado; continúa el juego en la misma forma hasta eliminar a todos los jugadores, para ver quién es el último.

11.- EL JUEGO DRAMÁTICO.

El juego dramático favorece en el niño el desarrollo intelectual, afectivo y social. El niño juega y al jugar explora, expresa y va reflejando su crecimiento. El equilibrio afectivo se obtiene en muchos casos mediante la liberación de impulsos agresivos canalizados a través del juego dramático.

Niños con ciertos conflictos emocionales, logran alcanzar un grado de madurez estable al poner en práctica situaciones lúdicas positivas a través del desempeño de roles afines a sus deseos y necesidades. Ejemplos:

1.- La comidita.

2.- La escuelita.

3.- El doctor y la enfermera.

4.- Ocupaciones. (Conductor de autobuses, cartero, manicura, plomero, etc.)

En estos juegos, la Educadora será observadora únicamente. No debe haber intervención alguna, pues durante el desarrollo del juego, ya sea que el niño juegue solo o con algunos compañeros, deberá tener iniciativa propia, dando rienda suelta a su imaginación y creatividad.

12.- JUEGOS DE CONSTRUCCION. (Con bloques)

El valor del juego de construcción es realmente indiscutible, ya que ofrece al niño la posibilidad de actuar individual, vital y creativamente, elaborando nuevos esquemas de sociabilidad a través de una actividad que puede --

ser solitaria o colectiva.

El niño de tres años comienza una etapa de manipuleo tratando de descubrir las posibilidades que encierra su material de construcción. Normalmente no construye, sino que realiza agrupamientos de distintas piezas; traslada los bloques para hacer largas hileras, quizá alguna torre. Observándolo jugar queda claramente demostrado que su único interés reside en tocar las piezas, palparlas, acarrear las de un lugar a otro, actividad que satisface al mismo tiempo su necesidad de desplazamiento motor. El derribar o destruir lo hecho, es corriente en este nivel.

El niño de 4 años maneja las piezas con precisión y la actividad se desarrolla satisfactoriamente, asegurándose el ingreso del pequeño en la etapa de experimentación y creación. Las construcciones se caracterizan por extenderse en ancho cubriendo grandes superficies y aunque suben, nunca son demasiado altas.

Los niños de cinco años se interesan y gozan tanto con el proceso de construcción, como por el resultado del mismo razón por la cual no quieren destruir sus obras, que en este nivel se extienden en alto y ancho; son fruto de un rico trabajo de planificación y elaboración en equipo y se convierten en basamento de un interesante juego dramático-social.

(*).- Juegos copiados del libro "A TI EDUCADORA" de
Concepción Martín del Campo. Editorial Porrúa.

CAPITULO VI.

DEL JUEGO AL TRABAJO.

De los 4 a los 6 años el niño ya ha pasado por el Jardín de Niños de donde sale con un caudal de experiencias que lo han preparado convenientemente para iniciar la Educación Primaria.

A los 6 años el niño ya sale de la llamada edad de jugueteo. Entre sus entretenimientos más simples comienza a buscar actividades sistemáticas y metódicas. Sus acciones no se agotan únicamente en el sentido de una actividad, sino que se orientan hacia una finalidad y su resultado, es decir, que la obra naciente cobra mayor importancia pasando progresivamente a un primer término en sus experiencias.

Ahora desea y necesita consumir tareas; quiere conseguir, realizar, producir cualquier cosa, y, sobre todo, tiene necesidad de aprender y conocer todo lo que le rodea. Esto no sólo se evidencia en la escuela, sino en toda la vida activa del niño, la que se encuentra orientada en un afán constante por querer comprender y resolver problemas. En este sentido, el niño se dedica a las llamadas actividades, por medio de las cuales perfecciona su habilidad, modela su voluntad, y ensancha el hábito en sus conocimientos y capacidades.

En este período de evolución, la Educadora debe facilitarle todo el material adecuado para un entrenamiento metódico, guiándolo y ayudándolo con sensatez y prudencia, sin detener el brío de su afán creador ni de su propia iniciativa.

Por consiguiente, es preciso determinar cuándo y cómo debe_emos intervenir con nuestros consejos, ayuda e indicaciones; y en qué ocasión el niño debe tomar su propio camino_ para resolver una situación.

Una vez iniciado un trabajo debemos exhortar al niño_ para que lo termine con todo esmero, haciéndole desistir _ de su inquietud por pasar constantemente de una tarea a otra. Es muy importante la educación hacia el trabajo metódico, pues con ello preparamos el camino para fijar el con_cepto futuro del verdadero trabajo.

Los estímulos cordiales y la dirección progresiva y _paciente del educador ayudan, en más de una situación a su perar algún punto muerto que suele presentarse en las acti_vidades. Sin embargo podemos anular el espíritu creador -- del niño si utilizamos un rigor desmedido y pedantesco.

Lo más conveniente es estimularlo para que su activi_dad prospere en el trabajo responsable, acompañándolo con_ nuestra simpatía, con nuestro interés y júbilo alentadores, en todos los progresos y pequeños éxitos observados.

A medida que el escolar crece, paso a paso, el traba_jo metódico se va separando del juego en forma inadvertida y natural, tal como resulta de una evolución gradual. De _este modo, el niño va dejando el campo de los entreteni---mientos infantiles para entrar en los diversos sectores -- del trabajo material y el arte creador.

En el último período de la infancia es de suma impor_tancia despertar en el niño el sentido por la integridad _ de una obra; claro que no desde el punto de vista estético, que nace cuando el individuo llega a enfrentarse con sus -

propias obras en su creciente madurez.

El niño deberá aprender que en la obra no ha de faltar parte alguna, porque ello pondría en peligro a la integridad de la misma.

Cuando a través del juego, el niño se inicia en la responsabilidad que implica un trabajo, puede decirse que ha superado la etapa más importante de su educación, pues de esto depende definitivamente, todo el resto de su desenvolvimiento en los demás años que pasará en la escuela, y, posteriormente cuando deba enfrentarse al mundo en el que vivirá como adulto.

Todas estas consideraciones nos conducen al reconocimiento del valor que debemos conceder al juego que actuará como un puente que conducirá al individuo, en este caso al niño, al desempeño de un trabajo que será realizado con gusto y con agrado en toda ocasión.

- - - - -

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

El juego es una actividad lúdica que proporciona al niño sentimientos de alegría, de satisfacción y de placer. Es una actividad muy propia de su edad y una necesidad que siente para dejar escapar toda su energía y su vigor. Actualmente el juego ha adquirido una gran importancia sobre todo cuando se le considera bajo un enfoque físico, moral, intelectual y social.

El niño desde que nace, con sus primeros pataleos, empieza a ejercitarse tanto en su desarrollo físico como en el de sus sentidos, y así, conforme va pasando por las distintas etapas de su vida, va pasando también por distintos tipos de juego con los cuales va adquiriendo experiencias y destrezas, para poder adaptarse al mundo del adulto, tan difícil e incomprensible para él.

El juego es el mejor vehículo para que un niño se inicie en el trabajo, practicando actividades determinadas, las cuales deberán ser agradables y atractivas. Existe un lema que dice: "Sólo el que ha jugado bien de niño, está preparado para trabajar bien de adulto."

Entre las numerosas ventajas que a la niñez le reporta su asistencia a un Jardín de Niños, podemos mencionar algunas como: disfrutar de la compañía de otros niños, gozar de plena libertad; desarrollar armónicamente el cuerpo y la mente; adquirir hábitos, habilidades y destrezas mediante diversas actividades, todas ellas muy gratas; aprender a valerse por esfuerzo propio, adquiriendo confianza en sí mismo. Todo esto, naturalmente, a través de las distintas

clases de juegos que se practican en estos planteles educativos especializados para niños de 4 a 6 años.

La presencia del párvulo en el Jardín de Niños es muy conveniente, ya que lo condiciona favorablemente para la Educación Primaria, la que empieza después de los 6 años.

S U G E R E N C I A S

Por todas las experiencias que el niño adquiere en el Jardín de Niños, es recomendable que todos concurren a él a partir de los 4 años.

No debemos olvidar que en los juegos de los niños hay que darles libertad, procurando no intervenir en ellos en forma directa; si hubiere intervención de nuestra parte, será únicamente como guías y ejerciendo sobre ellos una vigilancia discreta que nos ayudará a conocerlos mejor. Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es; sus instintos afloran, sus inclinaciones son puestas de manifiesto y es el mejor momento para observarlo detenidamente, lo que nos dará un mejor conocimiento de él.

Dejemos que el niño juegue; le estaremos dando felicidad y alegría al mismo tiempo que estará desarrollándose, adquiriendo experiencias inolvidables que le servirán muchísimo sin duda alguna en la preparación de su vida futura.

- - - - -

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

- "EL JARDIN DE INFANTES DE HOY"
Lydia P. de Bosch
Amanda P. R. de Galli
Lilia F. de Menegazzo
Editorial:
Librería del Colegio
Buenos Aires.
- EL NIÑO DE 1 A 6 AÑOS
Katarine F. Lenroot
Librería del Colegio
2a. Edición
Dir. Fec. de Previsión
Washington D. C.
- "A TI EDUCADORA"
Concepción Martín del Campo
Editorial Porrúa
- EDUCACION DE PARVULOS
A. Medina.
Editorial "Labor"
- "EDUQUE A SUS NIÑOS A TRAVES
DEL JUEGO".
Alejandro L. Murillo
Editorial Posada S. A.
1a. Edición.
- EL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA
Hilary Page.
Editorial:
Espasa Calpe
-