



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

✓ *¿ Como conducir el proceso enseñanza
aprendizaje a traves del juego
en el nivel preescolar?*

Gloria Elena Gutierrez Lira.

*Tesina realizada para obtener el
titulo de Licenciada en Educacion
Preescolar.*

Villahermosa Tabasco, 1992.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Villahermosa, Tabasco, a 24 de Oct. de 1992.


C.Profr. (a) GLORIA ELENA GUTIERREZ LIRA
(Nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa: TESINA

titulado: "COMO CONDUCIR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A TRAVEZ DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR" presentado por Usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el Examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión.


LIC. CATALINO DIAZ SOBERANES

/E222'1.

DEDICATORIAS

A MI MADRE Y HERMANAS:

Con profundo cariño y respeto.

A MI ESPOSO E HIJOS:

Manuel Gerardo

Manuel Gerardo

Susana Guadalupe

Francisco Javier

A MI ASESOR:

Prof. Enrique Del C. Pereda B.

Por su excelente dirección, en
la realización de éste trabajo.

I N D I C E

	Páginas
INTRODUCCION	3
I.- Formulación del Problema	4
A).- Antecedentes	
B).- Definición del Problema	6
C).- Justificación	7
D).- Objetivos	8
II.- El Desarrollo Infantil	10
A).- Los Niveles Funcionales	
B).- Afectividad Durante el Período Infantil	17
C).- Desarrollo Motor (acto motor)	19
D).- El Conocimiento	26
III.- El Juego	32
A).- El nacimiento del juego	
B).- Importancia del juego	37
C).- Definición del Juego	38
D).- Características del Juego	41
E).- Objetivos del Juego	42
IV.- El Juego como Instrumento de Aprendizaje.....	
en el Jardín de Niños	57
A).- Valor Educativo	
B).- El docente como guía en las Activi- dades del Juego	59
C).- La acción del Juego y su Finalidad	62
Conclusiones	70
Sugerencias	
Bibliografías	

INTRODUCCION

La razón principal del presente trabajo es motivo del producto de la labor cotidiana realizada de manera interactiva maestra-alumno en el proceso educativo se ha considerado de suma importancia el juego como auxiliar dídactico en el proceso enseñanza aprendizaje; el objeto del estudio de este trabajo es ¿COMO CONDUCIR EL PROCESO-ENSEÑANZA-APRENDIZAJE A TRAVEZ DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR?

El presente trabajo se ha dividido en cuatro capítulos que a continuación se describen brevemente, con el fin de que se tenga una visión general de los aspectos tratados en cada uno de ellos.

El primer Capítulo expongo el marco teorico referencial planteando los motivos que encauzaron a formular el problema así como los objetivos alcanzados.

En el segundo Capítulo, se establecen las teorías con el apoyo de autores, sobre el desarrollo infantil y el aprendizaje desde el punto de vista psicogenética.

En el tercer Capítulo hago referencia de algunas de las teorías sobre el juego, su importancia y su función.

En el cuarto capítulo se plantea de cómo el juego resulta ser un instrumento en la ENSEÑANZA-APRENDIZAJE del niño, favoreciendo su desarrollo integral.

I.- FORMULACION DEL PROBLEMA

A).- Antecedentes.

Para que se pueda hablar del juego es necesario tener una concepción de lo que ha sido y de qué manera ha evolucionado, ya que a través del tiempo el hombre ha buscado la satisfacción de sus necesidades físicas, intelectuales, y sociales, lo que le permite conocer el medio que lo rodea, además de expresar sus sentimientos, transmitir sus experiencias, y aprender a relacionarse con sus semejantes.

Esto lo ha logrado gracias a las actividades lúdicas que constituyen una fuente educativa esencial. En las antiguas civilizaciones al juego se le consideraba como una parte de las diversiones, era un entretenimiento aunque ciertas culturas lo utilizaban como medio de enseñanza o bien como ritual religioso.

En el siglo XVI donde se da la oportunidad de tratar con amplitud esta actividad; se realizaron obras con respecto " a los juegos de los niños ". Tratando el tema de las acciones pasivas o no pasivas a las que se dedican los niños en la actualidad.

Desde el comienzo del siglo actual se produce un cambio radical en demostrar que el juego es la vida misma del niño se publican obras como el " juego de los animales ", donde se afirma que el juego proporciona a hombre y animales un adiestramiento temprano para su vida adulta. Más adelante se elaboran diversas teorías sobre la funcionalidad del juego en relación con las emociones del niño durante el desarrollo de su infancia.

El juego de los niños no se ha destacado mucho en el transcurso del tiempo. En las actividades sociales casi nunca se utiliza el .-

juego, éste es sustituido por la televisión o por juguetes que normalmente son muñecos que representa las actividades de violencia o referente a problemas que suelen surgir entre algunos países que no ayudan en nada al desarrollo educativo del niño y sí lo perjudica.

El juego se concibe como un importante determinante en la personalidad emocional y el desarrollo social de su ímpetu creativo y la formación de su conocimiento. Ha sido considerado como una actividad universal que el individuo desarrolla desde el inicio de su existencia y debemos tomar en cuenta que no es exclusivo de los niños, pero sí son ellos quienes más lo practican.

Marginalizar el juego es privar la educación de uno de sus instrumentos -- más eficaces, así lo han entendido algunos pedagogos tales como María Montessori, Ovidio Decroly, etc., creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a los años de escolaridad esto quiere decir, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles. (1). Además de los pedagogos antes mencionados y que se han dedicado al estudio de la importancia del juego en el nivel infantil encontramos a Jean Piaget. (1951) consideraba al juego como una forma de aprender acerca de nuevos y complejos hechos, lo cual es una forma para ampliar las habilidades y manera de integrar el pensamiento con las acciones y afirma que la manera en que juegan los niños a cualquier edad depende de su desarrollo cognoscitivo; Sigmund Freud (1950) quien afirma que el juego ayuda a los niños a desarrollar la fuerza del ego y que a través de dicha actividad puede manejar conflictos entre el ego y el super ego; J. Henriot quien dice que el juego se descompone en momentos distintos; Carr, el cual asegura que el -

niño tiene ciertas tendencias, recuerdos de la humanidad prehistórica, que serían un estorbo en la organización social de hoy en todos ellos: Claparede, quien acepta que todos los dedicados al estudio de este recurso de la educación, tiene una dosis mayor o menor de verdad y cuyos estudios los da a conocer a través de su teoría "la derivación por ficción" / Stanley Hall, afirma que los juegos son rudimentarios de actividades pretéritas conforme a la ley biológica de Haeckel según la cual la Ontogénesis (desarrollo individual) en un resumen de la Filigénesis (desarrollo de la especie) y otros más lange, Gross, Adler, Spencer, Schiller, Locke. El juego es, en definitiva, una actividad total y a él se debe, en buena parte, el desarrollo de las facultades del niño.

B).- Definición del Problema

Durante mi participación como maestra de grupo de 3er. grado. de -- preescolar, he observado que el niño, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje y con base en el programa de Educación preescolar vigente está incorporando a su tarea diaria conceptos, actitudes, - metodología, técnicas y valorará su experiencia para concretizar una participación encaminada hacia el desarrollo del niño, por medio de la interacción de éste con los objetos de conocimientos, en tanto - que pueda decidir, investigar, contar, planear, inventar, generar - ideas, resolver problemas, transformar, explorar...

(1)- Enciclopedia Técnica de la Educación II, Editorial Santillana-S.A. Pag. 137.

A través de las actividades lúdicas, que seguira siendo un medio -- eficaz en el cual el niño satisface sus necesidades y, sobre todo, - le permitirá entablar relaciones con sus compañeros influyendo en - su formación como sociable y siendo además un buen motivador para - su aprendizaje. Estudiar al niño en el crecimiento o en el desarro- llo las funciones sin tomar en cuenta el juego, será descuidar en - gran manera el desarrollo de sus capacidades intelectuales.

Este trabajo se realiza con la finalidad de hacer conciencia sobre - la importancia que tiene el juego como medio de enseñanza, sobre, - todo en el nivel de preescolar. La actitud de los padres de familias y maestros hacia el juego, ha de partir del respeto, la libertad y - la cooperación por ello lejos de ser un pasatiempo, es la actividad primordial del niño y que le posibilita la asimilación y confronta- ción del mundo que le rodea.

Dada la importancia que representa el juego como auxiliar didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje se ha considerado este objeto - de estudio como un estímulo al desempeño profesional que las educa- doras debemos compartir de ahí el interés que guía a este trabajo - para el estudio que nos hemos propuesto: ¿COMO CONDUCIR EL PROCESO - ENSEÑANZA-APRENDIZAJE A TRAVEZ DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR?

C).- Justificación

El presente trabajo fue motivo de una reflexión acerca del trabajo- cotidiano que desempeña el maestro interactuando con los alumnos en el proceso educativo, considerando que el tema no es novedoso, pero que encierra un importante significado educacional se ha optado por describir, analizar y dar algunos enfoques críticos a este objeto - de estudio, sobre todo la aplicación que se le debe dar en el nivel preescolar que es la base fundamental de una cálida enseñanza que -

será sustentada con el éxito en los futuros conocimientos y aprendizaje de nuestros queridos alumnos.

El objeto de estudio del presente trabajo se orientó a la práctica docente en el desempeño de un grupo del 3er. grado, del Jardín de Niños "Prof. Porfirio Dávila" ubicado en el Municipio de Reforma; parte del Estado de Chiapas, a los 30 Kilómetros de Villahermosa Tabasco, cuenta con todos los servicios públicos; agua, drenaje, alumbrado, teléfono, correo y telégrafo.

El jardín de Niños " prof. Porfirio Dávila" se encuentra ubicado en el primer cuadro de la Ciudad, por lo que su ambiente físico, económico y social son positivos, encontrándose alejado de todos centros de vicio, lo cual aunado al clima, favorecen la educación de los niños. La situación económica que rodea al Jardín de Niños es de tres clases: rica, media y pobre, predomina la clase media, la cuál como es lógico suponer, la mayoría de los niños que asisten al Jardín sus padres son empleados de Pemex.

Se espera que este modesto trabajo sea una motivación que estimule a las compañeras educadoras para que posiblemente con mejores recursos y tiempo disponible profundicen en esta investigación que se realizó en beneficio de la educación en México.

D) :- Objetivos.

Los objetivos que se pretenden alcanzar en este trabajo nos lleva a reflexionar sobre las condiciones en que se efectúa la praxis educativa se espera que la misma llenen las aspiraciones para su aplicación, y evaluación generando una aspiración para este estudio.

Los motivos del presente tema son los de:

a) /- Comprobar que el juego puede ser un valioso auxiliar en el pro

ceso enseñanza-aprendizaje siempre y cuando el educador lo aplique en forma adecuada y oportuna. ✓

b).- Adaptar determinados juegos a la edad del preescolar ya que en muchas ocasiones el educador sufre confusiones al respecto.

c).- Utilizar el juego apropiado para cada objetivo del programa -- buscando el rendimiento óptimo sin pérdida de tiempo y energía por parte del niño. ✓

d).- Detectar el tiempo suficiente que debemos dedicarle a los juegos en el nivel de preescolar con el fin de evitar la fatiga y males mayores.

e).- Comprobar en qué momento debemos combinar el juego con las actividades académicas, es decir, cuándo debemos poner en práctica lo enseñado en el aula.

f).- Conocer el grado de madurez de cada alumno a través de pequeños juegos. ✓

g).- Detectar qué alumnos son aptos y cuáles incapaces para las actividades relacionadas con la enseñanza-aprendizaje. ✓

h).- Detectar deficiencias físicas y motoras en los alumnos buscando su posible corrección a través del juego.

II.- DESARROLLO INFANTIL

A).- Los Niveles Funcionales.

Para que la actuación educativa en el Jardín de Niños resulte afectiva, es necesario basarla en un conocimiento profundo del niño, de sus características psicosomáticas y de su ritmo de crecimiento. La psicología proporciona ese conocimiento y hace posible la acción -- educativa, adecuada a la realidad de cada uno.

Las investigaciones de la moderna psicología profunda han permitido afirmar de un modo rotundo la importancia capital de los cinco primeros años de vida en la formación de la personalidad humana.

A este propósito, Gesell llegó a afirmar que " los años infantiles - determinan el carácter del individuo tanto como los cimientos y el armazón determinan la estructura del edificio ". (2)

La psicología, aporta una ayuda a la educación preescolar, proporcionando datos y conclusiones sobre problemas tan fundamentales como: la herencia, la maduración y el desarrollo psicológico, la influencia del ambiente, el crecimiento y su ritmo, las aptitudes, -- etc; factores todos ellos esenciales en la formación de la personalidad. Para comprender al niño preescolar, sigue diciendo Gesell, se debe dirigir la atención hacia los procesos de organización del crecimiento: "La individualidad del niño como persona está reflejada - en su carrera evolutiva y en sus características de crecimiento" -- (3). Si no se conocen el ritmo y las características de este crecimiento se corre el riesgo de no poder favorecerlo e incluso de desvirtuarlo mediante la imposición de unas exigencias educativas y sociales como afirma Montessori, "el niño tiene en si mismo un impulso natural irresistible: la tendencia a crecer y no puede renunciar a ella-

adaptarse a las exigencias sociales. Se defiende contra todo lo que impide su energía de expansión porque, por encima de todo, debe crecer, si se adapta en parte, su adaptación no aumenta el equilibrio-social, sino que produce únicamente un hombre mal desarrollado y enfermo".(4)

La herencia y el ambiente, a través de su mutua interacción, desempeñan un papel de primer orden en el desarrollo. para Osterrith, -- " la herencia no asegura, como suele creerse, la trasmisión de ca--racterísticas psicologicas o morales ya formadas. Es más correcto - pensar que lo transmitido son disposiciones, sensibilidades e insensibilidades, que permiten a lo largo de la vida la adquisición de - determinadas habilidades, o ciertas características de conducta ".

La tarea educativa consiste, por tanto, en conocer los mecanismos.-- Es más correcto pensar que lo transmitido son disposiciones, sensibi--lidades e insensibilidades que permiten a lo largo de la vida la - adquisición de determinadas habilidades, o ciertas características--de conducta ".

La tarea educativa consiste, por tanto en conocer los mecanismos hereditarios, conocimientos que, mediante el estímulo de las tenden--cias positivas y anulación de las negativas, permitirá descubrir -- sus numerosas posibilidades y dar cause a su manifestación o expre--sión. Otro factor importantísimo es el de la maduración, con sus -- ritmos y alternancias.

La evolución psicosomática especialmente nerviosa hace posible la - afloración de una serie de aptitudes y disposiciones que, de acuer--do con un ritmo determinado, presenta momentos de máximo aprovecha--miento.

Aunque las investigaciones sobre los problemas madurativos no han -

progresado mucho, es posible conocer, en parte, esos "momentos críticos" para suministrar oportunamente los necesarios estímulos educativos que posibilitan un desarrollo fecundo con el mínimo de esfuerzo y la máxima efectividad. Es inútil y contraproducente imponer al niño exigencias que sea incapaz de satisfacer, un estímulo demasiado precoz, le obliga a realizar un gran esfuerzo, sin conseguir el éxito esperado por falta de madurez; un estímulo tardío desaprovecha el momento de mayor disposición; siendo tal vez causa de que una función positiva deje de manifestarse por falta de ejercicio. Para Gesell " el crecimiento mental es un producto de formación de patrones de conducta que determina la organización del individuo llevándolo hacia el estado de madurez psicológica ". por ello, estudia la personalidad del niño a través de su proceso evolutivo y de sus manifestaciones en cuatro sectores: características motrices, conducta adaptiva, lenguaje y conducta persocial. Y establece, igualmente, una serie evolutiva dentro de cada sector, muy significativas, que contribuyen sin duda, a alcanzar un conocimiento práctico de la conducta específica del niño.

El crecimiento y desarrollo madurativo no siguen una línea constante y uniforme; por el contrario junto a fases de estabilidad y equilibrio aparecen períodos críticos caracterizados por modificaciones y transformaciones profundas. Osteorieth concibe el desarrollo mental como "una reorganización incansante como una reestructuración continua de la configuración mental y de la conducta;" y Piaget, como "un paso perpetuo de un estado de menor equilibrio a otro de equilibrio superior.

Si bien el proceso madurativo es unitario y global, es necesario una división en estadios, que para Osteorieth son como "momentos del-

desarrollo caracterizados por un conjunto de rasgos coherentes y estructurados, que constituyen una mentalidad global típica y consistente aunque pasajera".

También es necesario advertir que las características englobadas en cada etapa o estudio son generales, y que, por tanto, tiene al sujeto un estilo propio de conducta y manifestación de esos rasgos típicos. Segun Moragas, puede establecerse de forma general las siguientes etapas en el desarrollo del preescolar.

Primera etapa egocosmica (desde el nacimiento hasta los 2 años) seha comprobado que ya el feto posee una sensibilidad propio-ceptiva- (se siente así mismo) y que las vías sensitivas existen mucho antes del nacimiento; así es el gusto, es el sentido que primero se desarrolla (el feto es sensible al sabor amargo y dulce), seguido del -olfato y las sensaciones táctiles, incluso los nervios ópticos y acústicos están ya formados antes de nacer.

Por otra parte, la madre pone al feto en contacto con el exterior, -al hallarse en un medio líquido que le protege y al propio tiempo -le comunica las reacciones de aquellas a los estímulos exteriores, -de manera que sufre o siente las variaciones físicas, metabólicas -y endocrinas de la madre. Al nacer, el sujeto se halla en un estado de inmadurez total, necesitando de la madre tanto en el orden físico como en el psíquico.

La carencia afectiva en estos primeros años puede ser fatal para su futuro desarrollo, e incluso puede ocasionarle la muerte: el niño -necesita en esos primeros años tanto del cariño y contacto afectivo de la madre como del alimento material. ¿Cuáles son las características psicológicas de esta edad? Existen en el sujeto dos tenden---cias antagónicas: tendencia a la permanencia que se manifiesta me--

diante una actitud especialmente conservadora y defensiva (el sueño) y tendencia a la progresión, que se expresa en sus primeros movimientos desordenados, que cristalizan con la aparición de la marcha. El hombre y la sociedad son las dos primeras sensaciones que experimenta el niño. En ellas, el placer y displacer, asentaran las bases de su incipiente afectividad.

El sentido del gusto por estrecha relación con una función vital, como es la alimentación y el táctil, adquieren, desde el principio, un gran desarrollo. El sujeto es incapaz de delimitar en esta etapa su propio "yo" del mundo que lo rodea.

El descubrimiento de su cuerpo surge a consecuencia de su sensibilidad propioceptiva, contrastada por la imagen del perimundo, base del no-yo. No obstante, esta incipiente imagen corporal sólo quedará bien delimitada con la aparición de la marcha, a los 16 meses -- el niño camina ya solo.

La expresión en sus comienzos es totalmente afectiva: las interjecciones, la sonrisa, el llanto y el gesto, constituyen sus medios de comunicación. La aparición del lenguaje obedece a factores muy variados. En general esta etapa se caracteriza por el "balbuceo" y la "palabra frase".

La maduración necesaria para que se produzca el lenguaje requiere el desarrollo de:

- a).- Los órganos específicos del sonido, pulmón, laringe y músculos articulados de la lengua, paladar y labios.
- b).- La función de estos órganos.

- c).- La audición, para apreciar el sonido propio y el de los demás.
- d).- La necesidad de expresión.
- e).- El caudal de conocimientos sobre las cosas para comunicarlo a otros.

Segunda etapa: egócentrica (de 2 a 4 años). Así como en la etapa anterior egocósmica se confundía el "yo" y el "no yo", empieza ahora a distinguir el sujeto los límites entre su cuerpo y la realidad exterior. Aparece el egocentrismo, tendencia que le sitúa en el centro de todo, y cuyas primeras manifestaciones son los conflictos y los celos. Una de las características más constantes en esta etapa es, sin duda, la aparición progresiva en el sujeto de un mundo imaginario peculiar.

La capacidad de fabulación es tan dilatada que el sujeto infantil puede transformar la realidad y su propia acción en hazañas y aventura imaginaria. El niño por ejemplo, se siente capaz de convertir "una escoba, en un maravilloso caballo" un montón de arena en un castillo en encantado "o una bañera en ancho mar", en el que es a la vez barco y capitán, los compañeros de juegos son seres imaginarios, cada uno con una misión fantástica, a las que ve revestido de portentoso ropaje y moverse por alas o alfombras mágicas. Pero no sólo se trata de una imaginación que recrea la realidad, sino que también el mismo se mueve dentro de un mundo extraordinario y sorprendente: el niño gusta, en efecto de cambiar de personalidad, transformándose en "oso" en "león" etc., de manera que en las historias que forja en su mente aparece siempre como el héroe que les da

(3) Ibídem Pág. 19.

(4) Ibidem Pág. 19.

riesgo y fortuna. Tercera etapa: de proyección (de 4 a 6 años). En esta última fase aparece en el niño una verdadera necesidad de adaptarse a la realidad.

El sujeto pierde paulatinamente aunque ello no signifique una total desaparición su mundo mágico, su capacidad de fabulación.

El desarrollo de la inteligencia y ampliación del campo de experiencias personales, le permiten aceptar y reconocer el mundo ambiente, incluso al familiar. Tal es el sentido del término "proyección empleado para calificar esta última etapa de la evolución de los pequeños". El sujeto, pues, se siente trama en el tejido de la socialidad: o, en términos más concretos, necesita del trato de sus camaradas de juego mucho más que del regazo de la madre.

Precisamente esta proyección y la mayor riqueza del lenguaje que posee, torna al sujeto en un terrible preguntón; todo lo quiere saber y de su boca surgen las preguntas más insospechadas que el adulto - muchas veces no sabe como responder. El niño define las cosas por su uso concreto, que ha descubierto, paulatinamente. Gesell menciona estos ejemplos: "un caballo es para montar", "un tenedor es para comer". De ahí su carácter pragmático, su visión concreta de las cosas y su finalidad. El mismo Gesell ve a los sujetos de cinco años así: El niño no tolerará siquiera un Jardín de Niños si éste le impone demasiadas exigencias"(5). Aunque esta actividad se mitiga a los seis años, no debe olvidarse en la escuela de las pequeñas tareas que han de realizar los sujetos, siempre en consonancia con otro de los rasgos característicos de la época: la experiencia acumulativa arrastra al niño a un campo cada vez más amplio de acción y exploración de nuevos caminos.

Al final de los seis años el sujeto ha determinado su edad preesco-

lar e ingresa en la enseñanza primaria.

B).- Afectividad Durante el Período Infantil.

La capacidad afectiva del niño se pone de manifiesto desde los primeros meses, de la infancia. Ya hacia el segundo mes o tercer mes, - el niño responde a la solicitud de los padres o personas encargadas de su cuidado con una sonrisa que es interpretada por algunos psicólogos como la primera reacción o respuesta social. Sin embargo, R.A Aste insiste en el carácter mecánico o impersonal de esta sonrisa, - negándole su valor afectivo real.

La sonrisa en el niño dice es de naturaleza reflejada e indiferenciada. Refleja, puesto que es una reacción a un estímulo físico (la configuración de un rostro); indiferenciada, pues lo mismo sonríe a sus padres que a las personas extrañas, e incluso a una máscara que se le acerque. A partir del octavo mes, el niño selecciona esta respuesta social y solo sonríe a aquellos rostros que conoce y le son familiares. Con la llegada del primer año su expresión es reflejo - de verdaderos estados afectivos. Coincidiendo con los dos años existe un período de empatía que de alguna forma, viene a traducir una mayor madurez social., el niño responde en forma análoga a las formas de agrado o de disgusto que sorprende en los demás: ríe, cuando el otro ríe y le acompaña en el llanto.

El tercer año de vida, momento de desarrollo lingüístico, tiene también una gran repercusión desde el punto de vista social y afectivo el niño manifiesta con palabras el cariño que siente hacia una persona determinada, dándose una verdadera gradación afectiva en la que la madre ostenta el primer puesto. Durante la primera y segunda in-

(5)- Enciclopedia Técnica de la Educación VI, Editorial Santillana-S.A. Pág. 21.

fancia los afectos infantiles se hallan generalmente circunscritos al círculo familiar, dado la imposibilidad del niño para ponerse en contacto con otros medios sociales. A partir de la tercera infancia etapa que concibe con la escolarización, ante la necesidad de convivir con otros niños y con otros maestros, su círculo de relaciones sociales y afectivas cobra unos límites insospechados. De aquí el interés de destacar el papel que juega el educador en el desarrollo afectivo del niño.

La realización del educador y discípulo trae consigo una carga afectiva fácilmente explicable por el lugar preminente que el educador ocupa en la mente infantil. El tránsito de la casa a la escuela es quizá uno de los hechos más importantes de la vida infantil y siempre va acompañado de un cierto desequilibrio emocional y afectivo. El niño que en la casa se constituye en el centro de todas las miradas y atenciones, se ve relegado en el aula a un plano de igualdad respecto a los demás escolares.

La labor del educador estriba en familiarizar al educando con esta nueva situación nada privilegiada. La suya ha de ser una afectividad diluída, difuminada en todos y en cada uno de sus preescolares; afectividad que al concretarse se traducirá, más que en una manifestación efusiva de amor (lo cual es prácticamente imposible y peligroso a causa del contingente escolar y la especial susceptibilidad de cada uno de sus alumnos), en una disposición para aceptar y comprender la personalidad y la especial situación de cada uno de ellos. Algunos de los niños llegan a la escuela faltos del afecto familiar y necesitan, para integrarse en el aula, del trato amable y comprensivo del educador. Sin embargo, estas particulares muestras de afectos tienen el peligro de crear en el resto de los escolares un sen-

timiento de rechazo que perjudica tanto a los niños como a la buena marcha de la clase. Los niños son especialmente sensibles a cual -- quier muestra de afecto que se tiene con ellos, sobre todo si ésta -- proviene de su educador; de ahí que los celos sean entre condiscípu -- los tan frecuentes como entre hermanos. El impacto más grave que la conducta del educador puede ejercer en sus niños se deriva del tra -- to preferente de que hace objeto a sus "favoritos".

C).- Desarrollo Motor (acto motor)

La ordenación de una tabla ajustada de ejercicios físicos requiere -- el conocimiento exacto del desarrollo motor del niño en cada fase -- evolutiva. En la casa de Gesell se indican las características co -- rrespondientes a cada edad respecto a postura erguida, marcha y ca -- rrera, así como aprehensión y manipulación.

El conocimiento exacto del desarrollo motor permitirá diagnosticar -- los retrasos, corregir aquellos aspectos que presenten mayor retar -- do mediante el aumento de ejercicios adecuados, y, en definitiva, -- ajustar la ejercitación física a cada momento del desarrollo procu -- rando no sobrepasar nunca los límites de la capacidad del sujeto.

En el texto que sigue se ofrece un resumen de la evolución motórica del niño, según Gesell.(6) Esta evolución comprende, en general, -- desde el primer año de existencia del infante hasta los seis años. . .

a) postura erguida

Edad	Control de la Cabeza
16 Semanas	El niño puede rotar la cabeza de un lado a otro. -- cuando se sostiene sentado, el bebé puede mantener -- la cabeza firmemente erguida.
20 Semanas	Realiza adecuados movimientos compensatorios de la --

cabeza al ser llevado de la postura supina a la sentada. Mantiene la cabeza erguida cuando, al soste--nerlo, se inclina hacia adelante.

24 Semanas En posición prona puede sostenerse sobre los brazos extendidos, mantener la cabeza fácilmente erguida y moverla.

Postura sedente

12 semanas La espalda se halla iniformemente redondeada.

16 Semanas Esta curvatura se limita a la región lumbar.

28 Semanas Mantiene el tronco erguido, al menos momentáneamen--te.

36 Semanas Mantiene el tronco erguido por períodos indefinidos puede inclinarse hacia adelante y recupera la posi--ción erguida.

40 Semanas Puede girar sobre sí mismo en la posición sedente y bajar de la posición parada a la sentada, agarrándo--se a algo.

Postura de pie y posición erguida.

16 Semanas La cabeza permanece erguida y puede compensar el ba--lanceo del cuerpo.

40 Semanas puede levantarse sobre las rodillas y permanecer de pie, agarrándose a un punto de apoyo.

48 Semanas puede levantar un pie mientras soporta su peso con--el otro. Estando parado, el peso del cuerpo descansa sobre toda la superficie de la planta.

- 15 Meses Alcanza la posición de pie sin ayuda alguna.
- 18 Meses Posee un buen equilibrio sedente y es capaz de sentarse solo en una silla que llegue a la altura de las rodillas.
- De 18 a 24 Intenta mantener el equilibrio con un solo pie, - - mientras opera con el otro. Puede recorrer, patear una pelota, subir y bajar tres escalones por sí solo, saltar desde una altura de 30 cms. y sentarse con toda facilidad.
- 3 Años Corre juega. Mantiene el equilibrio con un solo pie puede caminar en línea recta. Salta de una altura de 20 cms. Arroja la pelota sin perder el equilibrio. Ha adquirido fuerza, facilidad, y soltura en el uso de las piernas. transporta un vaso de agua sin derramar una gota. Salta desde una altura de 70 cms. con los pies juntos. Lanza muy bien la pelota, se para indefinidamente en un solo pie. puede recorrer distancias de más de 5 mts. con un solo pie.

b).- Marcha y carrera

- 28 Semanas Está en condiciones de arrastrarse, sosteniendo el peso de la parte superior del cuerpo con uno o dos brazos.
- 32 Semanas Empieza la locomoción. Gira sobre sí mismo utilizando los brazos a manera de eje.

(6)- Inciclopedia Técnica de la Educación VI, Editorial Santillana, S.A. Pág. 98

- 36 Semanas Se eleva hasta la posición de gateo.
- 44 Semanas Aumento de la longitud de las piernas. Comienza la sincronización de los movimientos contra laterales de brazos y piernas.
- 50 Semanas Puede gatear sobre manos y pies. Anda y camina con la ayuda de un apoyo.
- De 12 a 18 Meses La marcha reemplaza al gateo como forma de locomoción. Proyecta la cabeza y la parte superior del tronco hacia adelante y camina con los pies muy separados. Puede trepar a una tabla de 9.37 cms. de altura y bajar de un taburete de 25 cms. de altura.
- De 18 Meses a 2 Años Ya empieza a correr. Es capaz de realizar pequeños encargos dentro de la casa. La adquisición más importante en esta edad es la carrera.
- De 2 a 3 Años La marcha se vuelve automática. Dominio sobre el uso de los pies. Puede correr. Transporta una silla. Anda entre dos líneas paralelas sin pisarlas.
- 4 Años Se vuelve algo patizambo. Hombros más erguidos y prominencia del abdomen. Puede seguir una línea recta. Corre con facilidad y soltura. Puede desplazarse en triciclo. Se complace en ejercicios gimnásticos tales como girar, columpiarse, dar el salto mortal.
- 5 Años Facilidad, gracia y economía del movimiento. Puede saltar con ambos pies y caminar bien, guardando el compás de la música. Patea a distancia una pelota.

6 Años Salta y corre con gran agilidad.

C).- Presión y Manipulación

Características del Lanzamiento de la pelota.

2 Años y Medio Inseguridad de equilibrio en la posición parada, -- con grandes variaciones. Se queda parado con la pelota o camina, salta y corre con ella. Se mantiene erguido o se agacha. La tira al aire o la arroja. -- por lo general, carga el peso sobre el pie derecho. Proyecta la pelota con escasa dirección. La lanza a 1.50m ó 2m. Arroja granos (alubias), dentro de un -- agujero de 30 cms. a la distancia de 0.90m.

3 Años y Medio Dificultad para la posición de equilibrio preferida vasila antes de arrojar. Se inclina ligeramente hacia la izquierda. Extiende el tronco al llevar la -- pelota por encima del hombro. Arroja sirviéndose -- principalmente de hombro y codo. Progreso en el movimiento de la muñeca y sincronización del saltar.-- Los varones son superiores a las niñas en la facilidad para soltar la pelota y en la precisión de la -- dirección.

4 Años Ha adquirido una posición definida para el lanzamiento. Se para mirando hacia adelante, los dos pies en una misma línea. Carga el peso sobre el pie derecho como preparativo para el lanzamiento. Se inclina -- hacia adelante y gira el cuerpo hacia la izquierda -- al arrojar. Generalmente usa el pie derecho como --

EDAD	POSICION	VARONES	PROYECCION
5 Años	Adelanta el pie izquierdo levanta el brazo oblicuamente. Rota el hombro, doblándose hacia la derecha Baja el hombro derecho.		Arroja la pelota con un movimiento horizontal. Acelera la extensión del codo y la muñeca antes de soltar. Suelta la pelota cuando el brazo está completamente extendido. Rota y dobla el cuerpo hacia la izquierda. desplaza el cuerpo hacia el pie izquierdo, levantando el talón derecho. Buena coordinación de hombro, codo, muñeca y dedos. La pierna funciona inadecuadamente. Lanza una pelota de beisbol a unos 7.50m.

EDAD	POSICION	VARONES	PROYECCION
6 Años	Adelante el pie izquierdo Levanta la mano oblicuamente. Rota y dobla el cuerpo inclinándose hacia la derecha. Extiende el tronco y traslada el peso hacia el pie derecho. Reflexiona las rodillas y levanta el brazo izquierdo que se halla extendido, bastante alto al costado.		Mueve el cuerpo y el brazo de lanzamiento hacia adelante, con gran aceleración y traslado del peso hacia el pie izquierdo. Arroja la pelota como a los 5 años. Da un paso hacia adelante con el pie izquierdo, al iniciar la proyección o bien desliza el pie derecho hacia adelante al soltar la pelota. Efectúa, una utilización óptima de hombro, codo, muñeca

y tronco y en algunos casos--
también de las piernas.

EDAD	POSICION	NIÑAS	PROYECCION
5 Años	<p>Posición incierta no-- avanza ningún pie. Sostiene el peso indis- tintamente en el pie - izquierdo o en el dere- cho.</p> <p>Levanta el brazo obli- cuamente hasta más a-- riba del hombro.</p> <p>Extiende el tronco, ba- jo la cabeza, y la ro- ta doblándose hacia la derecha.</p>		<p>arroja la pelota con un mo-- vimiento de la mano, hacia-- adelante y hacia abajo. Extiende los dedos al soltar la pelota.</p> <p>Proyecta la mano hacia la iz- quierda y abajo después de - soltar.</p> <p>Dobla el cuerpo hacia la iz- quierda. Sostiene el peso -- con el pie izquierdo o da un paso con el pie derecho.</p> <p>Arroja la pelota principal-- mente con un movimiento de - hombro y muñeca.</p> <p>El tronco y las piernas fun- cionan inadecuadamente.</p> <p>Arroja una pelota de beisbol a una distancia de unos 4.5m</p>
6 Años	<p>Difiere de la de los 5 años principalmente en que en todos los casos el peso es desplazado- hacia el pie derecho. Sostiene la pelota en- posición variable, de- trópás del hombro o en el eje del mismo.</p>		<p>Revela cierto progreso sobre las niñas de 5 años en el ma- yor recorrido del brazo y en la mayor flexión hacia ade-- lante la altura de las cade- ras. En algunos casos da un- paso hacia adelante con el - pie izquierdo, antes de arro- jar la pelota.</p>

D).- El Conocimiento

Hasta el momento en que el niño es capaz de prescindir de la realidad objetiva para enfrentarse con su representación lógica ha tenido que superar en su desarrollo una serie de etapas que podrán clasificarse, siguiendo a Jean Piaget, en:

Primera etapa o de la inteligencia sensomotora.

Segunda etapa o del pensamiento objetivo simbólico

Tercera etapa o del pensamiento lógico-concreto.

La primera etapa o de la inteligencia sensomotora coincide cronológicamente con el período infantil (fase de iniciación, primer año de vida) y primera infancia (fase de desarrollo, de uno a tres años). Durante este período de tiempo el niño carece de la noción del propio cuerpo, hallándose inmerso en la realidad, formando un todo con ella, fusionado con el medio tanto físico como el social, de aquí -- que se haya denominado, muy acertadamente, a este período con el -- nombre de fase proyectiva o del "sincretismo indiferenciado".

En el niño en el momento de nacer cuenta con un repertorio de reflejos (succión, prensión, etc) que va desarrollando progresivamente y que constituyen otros tantos recursos de adaptación a su medio físico. El reflejo de succión permite al lactante adquirir sus primeras experiencias del mundo exterior en íntimo contacto con el regazo materno. El universo sensible está creando y condicionado por los brazos de la madre.

Esta dependencia totalmente biológica, viene a continuar el estado de unidad somatofisiológica del ser en el claustro materno, a la -- vez que prepara el enfrentamiento paulatino del lactante con su medio físico y social. Antes de los ocho o nueve meses el comporta---

miento biológico del niño, así como sus reacciones al medio, son de carácter global a indiferenciado.

Sus órganos no se han individualizado todavía, lo que equivale a decir aún que no tiene conciencia de su propio cuerpo ni de las distintas partes que lo forman. De ahí que el niño trate sus propios miembros corporales como si pertenecieran a un extraño; este motivo explica el hecho frecuente de que el niño de esa edad lleve unos de sus pies a la boca, lo muerda como si se tratara de algo extraño a él y, a pesar del dolor y las lágrimas, prosiga en su actitud.

A partir de los ocho o nueve meses el niño comienza a diferenciar sus manos de los objetos que ase con ellas, organizando de modo progresivo la conciencia de su propio cuerpo gracias a su actitud visual y motriz. Pero que el niño tome conciencia de su propio cuerpo no quiere decir que esté capacitado para distinguir lo de la realidad objetiva.

Más tarde coincidiendo con el noveno o décimo mes, se puede hablar de los primeros patrones de comportamiento senso-motriz, que han de indentificarse con la forma de conocimiento más elemental y primaria. El objeto es examinado y explorado con gran interés como si el sujeto pretendiera averiguar para qué ha de usarlo: lo mira fijamente, se lo lleva a la boca, juega con él, lo arroja lejos de sí, intenta destrozarlo, etc. Se trata de las primeras experiencia que tiene el niño de la realidad inmediata con las que intenta averiguar cuál ha de ser su actitud frente al objeto de defensa, de prevención de aceptación, etc.

A partir de esta serie de ensayos el sujeto va conociendo y dominando la realidad objetiva y adaptándose a ella. Así el zapato es para él aquello que su mamá le pone en el pie en el momento de vestirlo;

algo idéntico ocurre con el pantalón y la camisa. Es decir, tiene un conocimiento funcional y dinámico del objeto, adquirido siempre a través de una actividad. Se trata por tanto, de un conocimiento sensomotriz en el que intervienen de modo especial las facultades auditivas, visual y motriz.

Hacia el tercer año el niño está capacitado para sustituir la experimentación sensomotora del objeto por su representación interior. A fuerza de desarrollar una serie de modestas experiencias ha adquirido una serie de hábitos visuales de carácter imaginativo que le permiten representar simbólicamente la realidad objetiva.

El lenguaje es una función de representación que utiliza como medio expresivo un sistema de signos de carácter social. Hasta que el niño es capaz de utilizar este sistema de una manera lógica o conceptual ha tenido que superar una serie de etapas que comienza con el balbuceo, continúa con el lenguaje onomatopéyico y termina en la fase propiamente lingüística o designativa.

El balbuceo del bebé es de naturaleza sensomotriz, pudiendo considerarse como ejercitación del aparato fonación. Más tarde se convierte por proceso de selección y de repetición sílabica, en un medio de expresión onomatopéyico ("miau-miau, "guau-guau"), a la vez que surgen las primeras formas de expresión verbal; "papá" "mamá" hacia comienzos del segundo año.

Decir "papá" o entender qué quieren designar los demás con esta palabra equivale a comprender que "papá" expresa una cosa determinada. Sin embargo, esta relación palabra-objeto es indeterminada para el niño de 2 años. La palabra "papá" no tiene aún un carácter conceptual; prueba de ella es que el niño llama "papá" no solo a su padre si no a cualquier familiar o extraño que lo mira o lo trata con so-

licitud, "guau" sirve para designar no solo al perro y al gato, sino a todo animal de cuatro patas. El vocablo, pues, no tiene un carácter individual ni générico; es, simplemente, un modo de dominar la realidad o de representarla, pero esta representación está íntimamente vinculada al objeto presente.

La etapa del pensamiento objetivo simbólico comprende la segunda infancia (de tres a siete años). La mente infantil está ya capacitada para sustituir el objeto por su representación simbólica a través del juego, del dibujo y del lenguaje. Al sincretismo indiferenciado de la primera infancia sucede ahora el egocentrismo.

El niño va cobrando conciencia de sí mismo a expensas de una actitud de oposición y de enfrentamiento respecto de la realidad él, que durante el período anterior vivía inmerso en la realidad, proyectándose en ella como un objeto más, adquiere a partir de ahora conciencia de sujeto, sentimiento de sí mismo tan acusado que se convierte en el centro de referencia para la apreciación de los demás.

El niño ve el universo bajo una perspectiva que es la suya, bajo un prisma exclusivamente personal. De esta manera el pensamiento egocéntrico se revela como la máxima expresión de la subjetividad, cuya manifestación más clara se encuentra en el juego de la imaginación o simbólico, el dibujo y el lenguaje. Por medio del juego el niño tiene a sustituir una situación real por otra crítica, empleando para ello un conjunto de símbolos. Su muñeca es el bebé a quien atiende y dedica toda clase de caricias, o la amiguita que le acompaña en sus juegos; la escoba colocada entre sus piernas se transforma en el caballo sobre el cual cabalga, etc. El juego viene a constituirse así en un modo de representación simbólica de la realidad, a la vez que satisface en el niño su deseo de participar de u-

na manera activa en la vida y en las tareas de los aduitos.

El dibujo infantil es la expresión gráfica de las funciones de representación. Por medio del dibujo el niño, como hace en el juego, representa simbólicamente la realidad. Dibuja a impulsos de su imaginación sin ajustarse al modelo presente plasmando todas aquellas vivencias o impresiones que la percepción del objeto le produce, aunque sin ser consecuente con esa percepción. Se trata de un dibujo totalmente subjetivo; de aquí que no tenga para el adulto el mismo sentido que para el niño, pues no refleja un objeto concreto sino la representación simbólica que de él tiene el niño. No es, pues un dibujo figurativo.

Hacia finales de la segunda infancia el lenguaje empieza a tener un carácter conceptual y diferenciado: el niño distingue perro y gato como dos entidades diferentes; sus experiencias son un buen exponente de ello. En aquellas circunstancias en que ha de dar un tratamiento general e indiferenciado utiliza la forma gramatical "un perro" pero cuando es familiar para él y para la persona que escucha dice "el perro", el lenguaje empieza a adquirir a partir de entonces su perspectiva social, en cuanto que se constituye en un medio de comunicación con el otro.

El niño de la segunda infancia no puede aún inducir o deducir; su pensamiento es de carácter analógico, es decir, tiende a aplicar a un objeto las notas y características de otro que guarda con el primero una relación de semejanza. Igualmente es incapaz de incluir en un todo cada uno de los elementos que lo forman o disgregar un conjunto en el número de elementos que lo integran.

Hacia el séptimo año, fecha en que comienza la tercera infancia, empieza a formarse en el sujeto el pensamiento lógico concreto. Al --

término de la segunda infancia todavía subsiste la confusión entre mundo imaginario y real; en cambio, a partir de los siete y ocho -- años el mundo mágico infantil se deshace paulatinamente el despli-- gue de realismo que se opera en su mente. El realismo y la realidad son los dos rasgos determinantes del niño de la tercera infancia. -- ya no le importa mucho la magia, ni los juegos imaginativos y tien-- de más a los hechos; cree en las leyes que lo regulan y ansia descu-- brir cómo se hacen las cosas y por qué son así.

Sin embargo, el pensamiento del niño de esta edad no puede prescindir enteramente del objeto sensible para representarse la realidad, ya que no está aún en condiciones para actuar a base de abstracción si no utilizando los objetos concretos con toda su carga de presen-- cialidad física. En el terreno de las relaciones ocurre otro tanto. La igualdad y la desigualdad, la formación y la disgregación de con-- juntos son realizadas sobre el objeto concreto. Así de este modo se inicia en las operaciones básicas del cálculo: suma, resta, multi-- plicación y división.

III.- EL JUEGO

A).- El nacimiento del juego

Puede decirse que el juego nació con el hombre mismo. Desde la cuna jugamos, ya que los monólogos lálícos de los bebés son sólomente -- juegos y de lenguaje. Existen numerosas teorías que tratan de dar-- nos algunas explicación sobre las razones que tenemos para jugar, - unas lo enfocan desde el punto de vista biológico, otras desde el - punto de vista psicológico y spicoanalítico como expresión del "yo" Antiguamente se le daba importancia a la "teoría del descanso", la- cual ha caído en desuso, ya que se ha comprobado que el juego no -- puede considerarse como un descanso, pues exige, en muchas ocacio-- nes, un consumo excesivo de energías.(7) Las teorías modernas (des- de el punto de vista biológico y psicológico) sustentan que el jue- go nació como una preparación para la vida, ya que constituye un -- preejercicio para las actividades de la vida adulta.

Las teoría contemporáneas tienen un punto de vista psicoanalítico - sobre el origen y nacimiento del juego. Segismundo Freud ve en el - juego condiciones eróticas disfrazadas, Adler dice que el juego se- considera como una actividad valorativa del sentimiento e inferiori- dad.(8) Según la "teoría del ativismo" el juego constituye un rudi- miento de actividad atávica que ha persistido porque el niño juega- siguiendo las huellas de las actividades de la raza.

En realidad, no hace falta ninguna teoría para explicar el origen del juego en los niños. Sin embargo, reconocemos la utilidad de los con- ceptos expresados por las diferentes teorías.

(7)- De la Mora Ledesma José Guadalupe. Psicología Educativa, Editó- rial Progreso Pág. 47

El juego ha existido en ciertos momentos históricos a través del -- tiempo. Grandes personajes estudiosos en la materia como son: Psicológos, sociólogos y filósofos se han dedicado a la observación y a dar una acertada explicación de cómo es el comportamiento en el juego de los animales y de los niños, comparándolos por medio de experimentos y pugnado por determinar el origen y la significación del mismo, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrollen en su vida.

Se ha pensado que el origen del juego puede definirse como la des-- carga de aumento de energía que se tiene al jugar, imitar y reali-- zar cualquier actividad; como un ejercicio que desarrolla en el individuo un autocontrol y un deseo de dominar a otros por medio de -- la competencia. La actividad lúdica se encuentra vinculada al tiempo sin que la persona se de cuenta de que al jugar pierde la noción del mismo. Se ha concluido que el mundo animal y al mundo humano se les considera como la realidad del origen del juego.

Además, podemos decir que el juego esta relacionado más estrechamente con la vida infantil, ya que él manifestará sus emociones y tendrá la oportunidad de ir tomando posesión del medio en una forma -- placentera. En el niño de preescolar el juego carece de significado lo realiza pero sin caer porqué y para qué.

Superficialmente, el juego tiene poca semejanza con la forma completa inmediata del pensamiento y voluntad a la que nos remite. Tan sólo un análisis interno y profundo permite determinar el curso de -- sus cambios y su papel en el desarrollo. El juego trasciende a todos los niveles de la vida del niño; compromete las emociones, la -- inteligencia, la cultura, el comportamiento, etc.

El docente que quiere captar y entender la psicología del niño tie-

ne que ocuparse seriamente del plano lúdico, a través del juego el niño entra en un mundo nuevo. Los adultos nunca o casi nunca juegan se divierten. "Los adultos son gente bien extraña"(9) ha dicho el pequeño príncipe de Sain Exupery con pasmosa lucidez, y se divierten para descansar, para olvidarse de si mismo y de las mil y una contrariedad de la vida cotidiana y para evadirse de la realidad. Los niños sin embargo, juegan "por que si", porque aún dándose cuenta de la realidad, creen espontáneamente en el poder de la imaginación y no pueden renunciar al alimento de sus sueños, tan importantes para ellos en esta etapa como en todo su propio ser.

El juego del niño invade toda su vida precisamente como sucede en la actividad específica del arte. El niño juega con toda su alma, como precisamente con toda su alma trabaja el artista.(10)

Los juegos infantiles desempeñan dos tipos de funciones:

- a).- Función psicológica donde desarrolla su inteligencia.
- b).- Función Fisiológica donde desarrolla su cuerpo.

esto le servirá al niño para tener adecuada formación de crecimiento. Todos los niños juegan y esta actividad es preponderante en su existencia, se diría que es la razón de ser de la infancia. Es evidente que el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia que corresponde al desenvolvimiento del niño como individuo y como miembro de la sociedad.

Dentro de las teorías que nos hablan sobre el juego en el niño encontramos que:

(8)- De la Mora Ledesma José Guadalupe. Psicología Educativa, Editorial Progreso Pág. 48

- Spencel Schiller. "El juego le sirve al niño para descargar sus energías que no consume en sus actividades diarias".
- Locke. "El juego es un recurso que sirve para preparar el organismo y el espíritu fatigado".
- Gross. "El juego constituye una preparación para la vida de trabajo".
- Lange. "El juego le sirve al niño, al adulto y a todo ser viviente, como un ejercicio integral.
- Adler. "El niño juega porque se siente insignificante en la vida, y quiere manifestar su poder y en dicha actividad se considera todo un soberano y su fantasía y actividad no tienen obstáculos".

Para un niño de tres años el juego es algo sumamente serio, tanto como lo será para un adolescente, pero en un sentimiento diferente. para un niño en edad escolar el juego es formalmente una actividad atlética. Existen otras teorías que explican las funciones que desempeña el juego en la vida del niño, en cada una de éstas.

- 1.- Excedente de energía. El juego es la válvula de escape donde el niño descarga su energía a través del juego.

(9)- Alga Marina Eliza Goray. "Entorno a la literatura Infantil" Editorial UNEAC- 1974 Pág. 15

- 2.- Esparcimiento y recuperación. Sostiene que el juego es un medio de descanso y de recuperación, después de gastar energía, la -- frecuencia con que el juego, se da entre los niños se explica -- por el hecho de sentir la necesidad de esparcimiento que tiene -- debido a la intensidad de energía que utiliza para aprender tan -- tos conceptos nuevos y tantas nuevas habilidades.
- 3.- Preparación. El juego se describe como conducta intuitiva, ya -- que constituye una preparación para la vida de trabajo, esto o -- curre tanto en los humanos como en los animales.
- 4.- Recapitulación. Algunas teorías han tratado de ligar el juego -- con la evolución de la cultura humana. Menciona que en el niño, al jugar reactivan las transiciones de la humanidad desde la -- etapa de la caza y recolección hasta la sociedad industrial ac -- tual.
- 5.- Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar el juego, es asimilarlo como un modo de aumentar las capacidades del niño es el medio que el niño utiliza, para practicar nuevas capacida -- des y para ensayar realizaciones ya obtenidas. Esta posición -- considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más ma -- dura y efectiva.
- 6.- La estructuración cognoscitiva. Piaget afirma que el juego es -- sobre todo una forma de asimilación, empezando desde la infan -- cia y continuando a través del pensamiento operacional concreto El niño usa el juego para adaptar los hechos a la realidad exis -- tente. Cuando los niños experimentan cosas nuevas juegan con -- ellas para encontrar los distintos caminos como el objeto y la -- situación nueva. La forma como el niño juega, en un momento de --

terminado, depende de su grado de desarrollo cognoscitivo.

B).- Importancia del Juego.

Podemos afirmar que el juego tiene diversas funciones importantes para el desarrollo integral del individuo dentro del campo educativo. Durante todos los años de la niñez, el juego ha contribuido mucho en la evolución del desarrollo del conocimiento de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño. A la vez que lo ayuda a introducirse al mundo social que lo rodea, formando su personalidad que lo ayudará a la convivencia con las demás personas tanto en su actividad social como laboral.

El juego es de suma importancia en la sociedad, ya que el hombre necesita desahogar sus tentaciones a las que está sometido en su vida cotidiana. Esta actividad lo utiliza como una forma de recreación que lo ayuda a sentirse liberado de una serie de tentaciones, además de servirle como refugio, lo reconforta y le brinda autocontrol. Es considerado como acción terapéutica, ya que gracias a la observación de dicha actividad se pueden identificar algunas perturbaciones del desarrollo físico, afectivo o intelectual, ya que el niño expresa libremente sus sentimientos su odio, soledad, desadaptación y por medio del juego se buscare soluciones posibles a estos problemas. Hoy en día se conoce la importancia de las actividades lúdicas en sus diversas manifestaciones y, por lo tanto, es esencial encauzarla en la niñez para que rinda plenamente en la vida infantil y desarrollo un ser humano feliz con una conducta feliz, con capacidad de comunicación y convivir con otras personas y sobre todo ser creativo y libre. La importancia de las actividades lúdicas, como -

desarrollo en la vida infantil, reside también en el cuidado y la protección que los padres dispersan durante tanto tiempo al niño -- que se encuentra en pleno desarrollo, desde que nacen que el juego -- se convierta en un agente importante en su vida. Son muy variadas -- las actividades que contribuyen a la formación de un niño, más el -- juego resulta fundamental porque:

- Puede ser un instrumento educativo eficaz, ya que facilita la educación sensorial, ejercita la observación, proporciona agilidad mental y manual y estimula la imaginación.
- Ayuda a la adquisición de buenos hábitos: de orden, de colaboración y de deseo de belleza.
- Llena los ratos de ocio, en un ambiente de alegría que va perfeccionando su educación.
- Y es en la vida humana donde su importancia es mayor, y sobre todo en el aspecto educativo.

C).- Definición del Juego.

Al juego puede considerársele como una actividad que no tiene un fin distinto de sí mismo. Pedagógicamente es de gran valor, sobre todo, en los primeros años de vida, pues enseña a los niños hábitos de sociabilidad, compañerismo, disciplina, dominio de sí mismo, modestia en los triunfos y aceptación de las derrotas.

Es una actividad espontánea del niño, por lo tanto tiende a ser libre, parece contrario a la labor escolar en las que predominan actividades sistemáticas con intención de dar. El juego supone la ejecución de actos concretos por parte del niño y, la aparición de características y cualidades personales son el mejor medio para relacionarlo en el grupo con lo que propiamente inicia su comportamiento --

social. Los juegos son períodos de aprendizajes y sirven para inculcar en los niños ideas de cooperación e interdependencia social que propicie el pensamiento crítico y favorezcan la higiene mental.

Cuando el niño juega sólo está rebozando de alegría, tiene en su mente inquietud de ser, pero cuando lo hace en grupo o en equipos constituye las primeras reglas para el juego organizado con la intervención de un adulto.

El juego se distingue por circunstancias que lo determinan para lograr la conquista del placer o la satisfacción. De no ser simplemente juegos, sino metas de trabajo. El juego es una ocupación esencial en la niñez; el placer de jugar constituye una de las importantes de las motivaciones que impulsan al niño a conocer un mundo exterior y, a la vez, procurar un sentido de bienestar.

Existe una actitud franca hasta en la manera en que se comportan los niños en la situación del juego. El niño adquiere una mejor comprensión de sí mismo y de los demás para llegar a relacionarse emocionalmente y con más generosidad con otras personas. El juego es un recurso creador, tanto desde el punto de vista físico (desarrollo sensorial, motórico, muscular, coordinación psicomotriz) como del mental, porque el niño pone en contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación, tienen además, un claro valor social, puesto que constituye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y por lo tanto, a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte es un medio de expresión afectivo-volitiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño, a la vez

que sirven a éste para liberarse las tensiones que pudieran perturbar sus relaciones familiares y su rendimiento escolar.

El juego es la actividad seria y placentera a la vez, característica de la niñez. Pretende, ante todo, desarrollar la capacidad de imitación del infante, a la vez que le disponen para la ejecución de movimientos armónicos, todo ello bajo la norma de medida y ritmo -- que han de regir siempre a estas tareas. Jugar es la actividad más importante para los niños, es la principal, porque jugando, los niños descubren cómo es el mundo en que viven, y al jugar, ellos expresan sus sentimientos, sus necesidades, sus dudas, su creatividad etc. Cuando un niño juega, se muestra tal cual es; activo, peleoneero, gritón, penoso, etc, y además, viéndolos jugar, podemos vernos retratados como en un espejo, con nuestro gestos, palabras, formas de caminar, de movernos y de ser. Tan importante es para el niño el juego, tanto sólo como acompañado, ya que el hacerlo convive y gana experiencias. según los intereses propios de su edad, los niños juegan con diferentes elementos, a diferentes juegos y durante diferente tiempo.

El niño imita lo que hacen los adultos que conviven con él. Además de imitarlos, de expresar lo que ve y lo que sucede en la realidad, también inventa, representa con su fantasía lo que quisiera que fuera verdad. Jugando el niño aprende muchas cosas, resuelve problemas que se le presentan y jugará más creativamente, si nosotros favorecemos las oportunidades de juego. El juego es preparación para la vida, perfeccionamiento de hábitos y estímulos de crecimiento.

El niño dedica gran parte de su vigilia a jugar, desde el punto de vista físico, descarga energía excedentes, perfecciona sus coordinaciones neoromusculares y contribuye a su desarrollo muscular y, el-

ejercicio de su cuerpo. Los juegos tienen un valor educativo, ya -- que el niño adquiere conceptos sobre colores, formas, tamaño y texturas de los objetos y materiales que usa en ellos. Desde el punto de vista psicológico, contribuye a la salud mental del individuo; - cumplen un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales. Desde el punto de vista social, da oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales, facilitando cierto adiestramiento moral, ya que el niño aprende a estimar lo que el grupo considere correcto e incorrecto.

En conclusión, el juego es una combinación de competencias físicas y mentales practicadas con diversión de acuerdo a un reglamento y - cuya finalidad es desarrollar la capacidad, habilidad y destreza, - esforzándose hacia un objetivo común en los niños en edad preescolar. Sirve para dar interés y entusiasmo en las firentes áreas del programa.

D).- Características del Juego.

Si analizamos el mundo de la infancia nos damos cuenta, como afirma Enzo Petrini, de que ante todo existe una ley dominante en el niño; la ley del juego. Este escritor, de la famosa obra Homo Ludens, ha señalado las características principales del juego:

- 1.- Es una actividad libre, que puede abandonarse en cualquier momento. Es algo superfluo. No es una tarea.
- 2.- Es una evasión de la vida diaria y el niño tiene profundo conocimiento de ello, fundamentalmente desinteresado, nada tiene -- que ver con la satisfacción de necesidades y deseo. En el juego oscila constantemente la oposición "en broma" y "en serio".
- 3.- Es algo limitado en el tiempo y en el espacio y encerrado en sí

mismo.

4.- Tiene posibilidades de repetición.

5.- El juego es y crea orden, y ello lo sitúa en el campo estético. de la misma manera muchas palabras referidas a los juegos pertenecen al dominio estético y están relacionadas con la belleza:-- tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba, - liberación, desenlace, etc.

E).- Objetivos del Juego.

El juego debe constituirse en uno de los pilares de la educación -- preescolar, junto con el ambiente y la palabra. La natural disposición dinámica de los niños encuentra en esta actividad su cauce más adecuado; cauce que se debe organizar e incrementar para hacer de -- él un eficaz instrumento y no un fin de la educación preescolar. -- Además, dicha actividad ofrece al educando un campo prácticamente -- inagotable de posibilidades, que puede servir para que los niños -- expresen através de ellas sus inquietudes ante el mundo que les toca vivir. En este sentido, se pueden cifrar las ventajas que ofrece dicha actividad en los puntos siguientes:

- a) Perfecciona al individuo y aumenta las posibilidades de rendimiento de quien lo realiza bien.
- b) Crea lazos de unión y convivencia entre los alumnos y de éstos -- con los educadores y la institución escolar.
- c) Convierte al Jardín de Niños en un centro "vivo", en donde el movimiento constituye una importante fuente de atracción para el -- alumno.
- d) La actividad es un catalizador de las aficiones, de forma que -- el grupo que surge en torno de ella será tanto mejor cuanto me--

por sea la actividad que lo ha originado.

El educador, es el asesoramiento que debe prestar a los alumnos respecto a las actividades de tiempo libre, ha de tener en cuenta, al menos, dos tipos de condicionamiento: por un lado las posibilidades de cada actividad, y por otro, el elemento humano al que concretamente va destinada. En relación al primer punto, cabe señalar estos factores como premisa que el educador debe menjar siempre en su tarea asesora:

- Ha de llenar satisfactoriamente el tiempo de ocio del preescolar.
- Ha de tratarse de una actividad con eficacia formativa, tanto en espacio personal como en el social.
- Ha de concebirse y realizarse de acuerdo con las normas de convivencia y espíritu del grupo, para que desarrolle la iniciativa y espontaneidad del niño, y cumpla una función de autoridad y disciplina, al mismo tiempo que fomente el sentido de responsabilidad que emana de la libertad de actuación.
- Debe estudiarse previamente las necesidades y obstáculos que puedan presentarse en el momento de su ejecución.
- Ha de mostrarse la actividad de forma que intervenga en su desarrollo el mayor número posible de niños, ya que es preciso siempre evitar el "divismo".(11)
- Se procurará, finalmente, que junto a las asociaciones preescolares de tiempo libre existan auxiliares y técnicas en cada una de las especialidades que cultiven aquéllas, a fin de garantizar un progresivo perfeccionamiento de los participantes. Pero habrá de preocuparse así mismo que estas tareas o actividades especializa-

das no adquieran en ningún momento un tono absorbente; cualquiera que sea la actividad preferida de los niños debe complementarse con otras que también figuren en su ámbito de aficiones, para que no se trata de obtener especialistas en una concreta actividad, sino de un desarrollo formativo.

Además dentro de los objetivos del juego podemos encontrar:

- 1).- **Objetivos Sociales.** Dentro del proceso de socialización del niño encontramos que, es necesario que éste desarrolle su dimensión social durante la etapa preescolar. Si no lo hace en esta edad puede suceder que más adelante encuentre las obligaciones sociales como cargas inaceptables y carentes de sentido.

Para ello es preciso crear las condiciones adecuadas y nada mejor que la adopción de métodos activos, basados en el grupo y con predominio de autonomía y compromiso. Si el nivel de los preescolares lo permite proponiendo a los niños una serie de ejercicios que impliquen trabajos colectivos. Precisamente la educación física es medio magnífico para que el niño se inicie en sus deberes sociales mediante el ejercicio colectivo, ya que incita a poner en práctica los ideales de ayuda mutua, de esfuerzo común y de cooperación, aspectos estos fundamentales para cualquier tipo de convivencia social. Estos objetivos sociales son, ante todo consecuencia del trabajo colectivo, a través del cual se consigue que el preescolar se adapte a una situación o ambiente, en el que cobra conciencia de los "otros" y se siente integrado en el grupo, aceptado por los demás y contento de realizar una tarea útil para todos. Especialmente interesantes son, a este propósito, los juegos sobre todo colectivos en los que se aceptan libremente unas normas que deben ser cumplidas, for-

mándose de esta manera hábitos de convivencia y de gran importancia para la posterior inserción de los niños en la sociedad.

El grupo debe constituirse en una verdadera sociedad en pequeño con un fin común hacia el que marchen todos los componentes, no de forma individual, sino ayundándose unos a otros y buscando siempre una acción conjunta. Cooperación con los demás, aceptación, respeto a unas reglas establecidas, en suma: Deportividad. He aquí todo un programa de aplicaciones y objetivos para la educación física-preescolar. Hábitos sociales tan importantes como el saber obedecer, el compañerismo, la lealtad con el contrario, la justicia, etc., se viven intensamente en las prácticas deportivas. A ellas hay que añadir el sentido de responsabilidad ante uno mismo y ante los demás, ya que el ejercicio físico coloca al niño frente a las consecuencias de sus actos, es decir, le obliga a pensar que no está solo.

En las prácticas de actividades físicas se presentan ciertas deformaciones que hay que eliminar por el perjuicio que suponen. Uno de estos peligros quizá el más extendido es el de lo "divididos" envanecidos por su triunfo o por sus especiales condiciones físicas. Ante esta actitud será preciso resaltar los sentimientos contrarios: modestías, respeto para el adversario o compañero, etc. La mejor forma de tratar a estos niños es responsabilizarlos respecto a las actividades de otros compañeros menos aventajados para que les enseñen y ayuden. esta misión de servicio a los demás puede ser básica en el cambio de mentalidad que se pretende.

En conclusión, los juegos pretenden, ante todo, desarrollar la capacidad de imitación del infante, a la vez que le disponen para la

(11)- Morton O. Davis "Teoría del Juego" Alianza Editorial S.A. Madrid. Pág. 77

ejecución de movimientos armónicos, todo ello bajo la norma de medi da y ritmo que ha de regir siempre estas tareas.

F).- Tipo de Juego.

El juego ocupa gran parte de la actividad inafantil. Las teorías pa ra explicar este fenómeno típico de los primeros años han sido nume rosas y han acaparado la atención de muchos investigadores.

Cualquiera que sea su origen y la causa que lo explique, en lo que estan de acuerdo todos los pedagogos es en reconocer que el juego - es el ejercicio natural de la infancia y que tiene un gran valor -- formativo. Requiere la colaboración de todas las capacidades a la - vez, en su desarrollo intervienen la atención, imaginación, las ac- tividades creadoras y de organización, etc. El juego nace espontá-- neamente, proporciona un enorme placer al niño y se constituye así- en un técnico físico y mental de difícil sustitución. Es menos a--- rriesgado y exige menos esfuerzo que el deporte. Y sobre los ejerci- cios gimnásticos ofrece la ventaja de que, por su enorme variedad, - deja en plena actuación la espontaneidad e imaginación del niño. -- su valor como recreo y distracción es innegable. La intervención -- del educador es menos normativa que en otras actividades, siendo el propio niño, actuando libremente, el que más se ha de hacer sentir. Entre los juegos infantiles encontramos los siguientes:

1).- Juegos Inactivos. Son aquéllos en los cuales los niños traba-- jan o realizan alguna actividad o movimiento de una manera pa- siva y tranquila.

2).- Juegos Activos. Estos juegos ponen al educando en una constan- te actividad y participación directa entre el educador-niño y- niño-niño.

3).- Juegos Instructivos. Estos juegos sirven para proceso de aprendizaje. Llevan una relación con los juegos activos, ya que mantienen al niño en constante actividad. Sirven también para facilitar la comunicación sistemática de conocimiento, que más tarde el mismo niño pueda poner en práctica.

Las tres modalidades básicas de los juegos son las siguientes: Juegos dirigidos y aplicados, en los que es el educador quien programa y controla su desarrollo; juegos libres, en los que tiene su máxima expresión la vitalidad e imaginación de los niños, que inventan nuevos juegos o modifican los que ya saben y fabulosos cuentos: se mezclan ciertos movimientos imitativos, adecuados a una narración infantil, que sirven en este caso para aumentar el interés de los niños.

Isabel Casamor, en una comunicación al congreso mundial de educación física y deporte (Madrid 1966), propugnaba un nuevo tipo de juegos: los populares, es decir, aquellos que el hombre ha ido creando de forma espontánea al poner en práctica su capacidad de creación. Se acompañan con canciones y movimientos para la educación física. En el juego encuentra el educador un poderoso auxiliar, siempre que tenga en cuenta la edad de los participantes, el tipo de juego, la duración, etc. Claparede, encuentra que los juegos pueden clasificarse en dos grandes categorías.

a).- Juegos de las funciones generales.

- 1.- Juegos Sensoriales. Aquéllos que proporcionan experiencias que desarrollan los sentidos (oler-ver-palpar-gustar y escuchar).
- 2.- Juegos Motores. Desarrollan la actividad muscular y la coordinación de todos sus movimientos (gatear-caminar-correr-saltar)
- 3.- Juegos Psíquicos. Los que se refieren al descubrimiento mental

algunos de orden intelectual como cantar, dibujar, ejecutar algún instrumento musical, etc.

b).- Juegos de las Funciones especiales.

- 1.- Juegos de grupo. Aquí se consideran las rondas infantiles de volibol, basquetbol, etc. Contribuyen a desarrollar los instintos sociales, especialmente los de solidaridad, espíritu de grupo y sentimiento de comunidad.
- 2.- Juegos Familiares. Aquéllos que los niños realizan en el seno familiar (la casita, a la muñeca, soldadito, etc). En éstos predomina el instinto paterno.
- 3.- Juegos de Imitación. En éstos, el niño trata de imitar todo lo que ve, juega a la escuela imitando a sus maestros juega a la tiendita imitando a su mamá cuando va al mercado.
- 4.- Juegos de lucha y de victoria. Están en relación íntima con los instintos, son de gran importancia para la formación del carácter.
- 5.- Juegos de casa. Aquí encontramos los de persecución el escondite, las excursiones, cazar mariposas, pájaros o recoger nidos, frutas o flores; estos últimos están en relación con los instintos coleccionistas del niño, que tiene un afán de recoger.

Según las compañías, los juegos son individuales y colectivos, Estos juegos se combinan en diferentes clases adquiriendo un carácter mixto, pero el predominio de una de las formas es el que dará el sello especial. Además de servir para el desarrollo de las funciones biológicas y psicológicas, el juego fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales. Esto se comprueba cuando en los juegos, los niños fijan reglas a las que hay que someterse y se indignan --

cuando algún compañero no las respeta. Podemos decir que estas simples reglas van a originar el sentido de justicia, equidad y respeto a las leyes. En el campo del juego, el educador, reconocerá mejor a sus niños, ya que a través de él (el juego) observará el comportamiento y el carácter de los mismos; si es tímido, decidido, si es honesto o tramposo, si prefiere mandar o obedecer, si es egoísta o compartido, si es delicado o bruta, etc.

El juego guarda relación con el niño y éste, debe jugar aquello que corresponden a su edad, hoy se consideran: Desde los primeros meses a un año, juegos sensoriales (examinar colores, tocar objetos, hacer ruido, etc). Hasta los cinco años juegos motores, (movimientos del cuerpo, gatear, correr, nadar, armar rompecabezas, etc). De los tres a los diez años; juegos afectivos (intervienen las emociones; la gallina ciega, policia y ladrones dibujar etc.

En otra clasificación de los juegos encontramos, que éstos pueden clasificarse en:

a).- Juegos de imitación de sonidos. Los niños muy inclinados a imitar los gestos y acciones de los demás, y se delitan, sobre todo, con la imitación de los sonidos de animales, y la reproducción acústica de fenómenos naturales: el viento, el trueno. etc. Esta afición puede convertirse, si es aprovechada convenientemente por la educadora, en un magnífico medio para comprobar la capacidad de discriminación y selección sonora de sus escolares.

b).- Marcha mímicas. Su objetivo es que los niños adquieran el sentido de la cadencia y del ritmo en el movimiento. Este juego consiste en la imitación de vehículos y animales bajo un fondo musical. Así, marcha de los caballitos, las abejas, los elefantes, el tren, -

c).- Cuentos ritmos escenificados. Tienen una notable ventaja sobre

los anteriores; en estos juegos los movimientos son consecuencia de un relato o narración, lo que implica una mayor dosis de imaginación y, consiguiente, un mayor interés. Veanse algunos ejemplos de juegos desde el punto de vista que aquí se consideran:

1).- El patio de mi casa: ejemplo de corro simple que gira en un único sentido; los participantes ejecutan la doble acción que señala estrofa segunda.

Texto.

El patio de mi casa
es particular,
cuando lueve se moja
como los demás.
agáchate, .
y vuelvete a gachar
que las agachaditas
no saben bailar.
Hache, i, jota, ka
ele, elle, eme, a,
que si usted me quiere
otro mozo me querrá

Acompañamiento

Corro siempre que gira pausadamente,
El corro ejecuta la acción que se indica en el-
texto.
El corro gira aceleradamente.

2).- La viudita del conde Laurel: corro simple, con una niña en el-
centro; uno y otra van dramatizando la letra a medida que transcu--

re el desarrollo de esta muestra del romancero infantil.

Texto.

Corro

Hermosa doncellas
que el prado venís
a coger las rosas
de mayo y abril.

Viudita

No soy la viudita
del Conde Laurel,
que quiero casarme
y no encuentro con quién.

Corro

Pues siendo bella
no hallaste con quién,
elige a tu gusto,
aquí tienen cien.

Viudita

Elijo a esta niña
por ser la más bella,
la blanca azucena
de todo el jardín.

Corro

Vamos las dos, vamos las dos,
vamos las dos, vamos las dos
al jardín de la alegría.

Acompañamiento.

El corro gira pausadamente a la vez que canta, en el centro, como se ha dicho, una niña (A) responde el corro.

La niña (A), que hace las veces de "viudita", canta y dramatiza desde el centro del corro. El corro sigue girando pausadamente, como al principio, a la vez que canta.

La niña se dirige a otra niña "B" del corro, a la que toma de la mano. El corro se divide entonces en dos filas por cuyo centro pasan las dos niñas (A) y (B).

3).- Los Gatitos: juegos de imitación de acciones:

Texto:

Ron, ron, ron, hacían ron, ron, ron. Los gatitos al lavarse.

y a su modo enjabonarse,

ron, ron, ron, sin interrupción.

Ron, ron, ron, hacen ron, ron, ron,

sus patitas remojando,

piel y orejas atusando.

ron, ron, ron esta es su canción

ron, ron, ron, hacen ron, ron, ron,

y se encorvan lentamente

simulando ser puente,

ron, ron, ron, dando el estirón.

Ron, ron, ron, hacen, ron, ron, ron,

y presentan enfadados.

sus bigotes encrespados

ron, ron, ron, siempre esta canción,

Acompañamiento:

Los niños cantan a coro la canción, imitando al mismo tiempo las acciones que se indican en el texto: lavarse, enjabonarse, etc. Este mismo juego se puede desarrollar con un coro y un niño, a quien corresponderá llevar a cabo la acción que le señalen los cantores.

4).- La chacra de Ramón. Esta canción puede servir de ejemplo e imitación de sonidos.

Texto.

En la chacra

de Ramón,

linda

como el sol.

Los patitos

hacen cua,

ía, ía, a.

los corderos

hacen be,

ía, ía, e,

los pollitos

hacen cri,

ía, ía, i.

las gallinas

hacen co,

ía, ía, o

las vaquitas

hacen mu,

ía, ía, u.

Acompañamiento.

El corro de párvulos inicia el canto; el grupo debe imitar el sonido del pato, el cordero, el pollito, la gallina y las vacas. Más -- tarde puede disponerse que sea un solo niño quien ejecute estas imi-
taciones, mientras los demás cantan el resto de la letra, incluso -
puede introducirse la variante de designar a dos o tres niños para-
que ellos solos canten el último verso de esta estrofa.

5).- La tarara: Juego rítmico desarrollado por un corro doble o dos grupos de niños.

Texto:

Todos

Tienen la tarara
un vestido blanco
que sólo se pone
en el jueves santo.

Niña A

la tarara, sí;
la tarara, no;
la tarara, madre,
que la bailo yo.

Todos

Tiene la tarara
un dedito malo
que no se lo cura
ningún cirujano.

Niña B

La tarara, sí,
la tarara, no;

la tarara, madre,
que la bailo yo.

Todos

Tiene la tarara
un cesto de frutas,
que si se las pido
me las da maduaras.

Niña C

La tarara, sí;
la tarara, no;
la tarara, madre,
que la bailo yo.

Todos

Tiene la tarara
un cesto de flores,
que si se las pido
me da las mejores.

Niña D

La tarara, si;
la tarara, no;
la tarara, madre;
que la bailo yo.

Acompañamiento:

Los dos grupo de niños se alinean uno frente al otro y dialogan cantando el texto y acompañándose de palmadas. Una niña (A), con las manos en la cadera, baila a lo largo del pasillo formado por los dos grupos. A ella corresponde cantar el estribillo. Una vez que fi

naliza el estribillo, es decir, al pronunciar "yo", la niña (A) se detiene frente a otra, de una hielera cualquiera, quien señala; ésta, (B). abandona su puesto y sale a bailar.

IV.- EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE EN EL JARDIN DE NIÑOS

A.- Valor Educativo. El juego, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, tiene un valor importantísimo, ya que no prestarle la atención necesaria en el quehacer docente, es privar a la educación de uno de los recursos más eficaces; así lo ha entendido "Froebel, Montessori y Decroly", creadores de un excelente material lúdico -- destinado sobre todo, al parvulario y primeros años de escolaridad. Con esto no pretendo decir que las demás edades queden excluidas -- del juego; esta actividad propia del niño cambia al compás de la madurez general del sujeto, y de la evolución de los intereses infantiles. De acuerdo a lo anteriormente expuesto, un buen educador no encontrará dificultades en utilizar juegos como los que se mencionan:

1.- Intereses Senso-motores.

- Ordenar, tamaños, formas, olores; adivinar por el tacto; ensartar cuentas, distinguir sonidos, colores, sabores; imitar ruidos. etc.
- Como se mueven los distintos animales; movimientos en los diferentes oficios y lenguaje mímicos (Para hambre, sueño, cansancio, tristeza, etc).

2.- Intereses Glosicos.

- Trabalenguas, disparar para el reconocimiento de objetos, palabras que empiezan por una sílaba o letra, adivinanzas, etc.

3.- Intereses Abstractos.

- Adivinanzas, problemas de habilidades numéricas, colecciones, - juegos de fantasía e imaginación, rompecabezas.

4.- Intereses Sociales.

- Competencias deportivas, dramatizaciones, representaciones, juegos de prendas, etc.

Desde la antigüedad a nuestros días, ninguna corriente que merezca el nombre de Pedagógica, ha dejado de considerar al juego como elemento indiscutible en importancia. Las escuelas contemporáneas le asignan, sin excepción, máximo valor, basándose en su utilidad:

- Como elemento educativo
- Como elemento terapéutico
- Como recurso didáctico
- Como elemento educativo, el juego influye:
 - a)- Notoriamente en el desarrollo y desenvolvimiento físico del niño y agudiza la experiencia sensorial.
 - b)- Psicológicamente enriquece la fantasía, contribuye al desarrollo de las distintas aptitudes psíquicas, coordina el pensamiento con la acción, es desintoxicante intelectual, etc.
 - c)- Colabora en la formación del carácter y socializa a los individuos. Mediante el juego se adquiere sentido de justicia respeto a la ley, ideas de honor, confianza en sí mismo, resistencia al dolor, compasión por los débiles, espíritu de colaboración, etc.

El juego sublimiza las tendencias atávicas (Hall); permite la descarga de impulsos agresivos (Carr); prepara para la vida (Cross) etc. Agregamos además, que observando las relaciones entre la edad, el tipo de juego y el núcleo social donde juegan pueden preverse trastornos psíquicos y de conducta. Por ejemplo el niño más débiles que él, está indicando una desadaptación hacia el ambiente que le corresponde.

La mayor parte de los trastornos de conducta infantil se deben a un deficit de juego. Algunas neurosis se originan cuando el niño, en los centros donde actúa, ve reprimidos sus impulsos infantiles. Para Scheersohn el motivo más importante de la neurosis infantiles -- consiste en la ruptura del lazo que une al niño y su núcleo, "enfermándose éste a causa de su deficit de juego". La tragedia del niño solitario o precoz, es que sus relaciones, cortadas con los de su edad o establecidas con adultos, impiden los juegos que, descargando la tensión psicofísica, equilibran al sujeto. En muchos casos el niño es disciplinado en su casa e indisciplinado en el jardín o viceversa, porque en un lado juega y en otro no. En los Jardines Argentinos se ha comprobado, como observa Mandolini, que la mayor parte de los niños indisciplinados son "niños de departamento" estos niños no juegan. Como elemento terapéutico su valor se deduce de lo explicado anteriormente. Todo niño debe jugar lo que su coeficiente de juego le exija. El educador debe evitar todo lo que en el juego inhibe al niño, o sea temor, burlas, imposición de sus compañeros, etc. finalmente como recurso pedagógico, el juego calma inquietudes, permitiendo atención serena; jugando, se enseñan muchas cosas que el niño aprende con gusto; utilizando como premio o castigo (supresión o amenaza de supresión), contribuye a facilitar cualquier trabajo del educador.

B).- El docente como guía en las Actividades del Juego.

El factor principal para obtener éxito en la dirección del juego es un guía enérgico y entusiasta. Los niños, invariablemente, reflejarán la actitud guía, sea entusiasta o apático. El entusiasmo es contagiosa, pero los jugadores no pueden recibirlo si no existe. Un espíritu enérgico y agresivo por parte del educador es el primer requi-

sito para que la dirección del juego sea eficaz. Haga una demostración del juego de la manera que usted crea que ha de resultar divertido para los participantes.

La confianza es otro elemento esencial para dirigir satisfactoriamente un juego. Esto surge de la experiencia y del perfecto conocimiento de los juegos que han de practicarse. La preparación cuidadosa y apropiada es un paso en el desarrollo de la confianza, después de haber leído la descripción de un juego, expóngala con sus propias palabras, de modo que el lenguaje y la explicación sean suyos. El dominio de las reglas del juego es el primer paso que ha de dar usted para desarrollar la confianza, la seguridad y el equilibrio. Las siguientes indicaciones constituyen la técnica para una dirección eficaz del juego.

- 1.- Desarrolle un plan para cada hora de juego y luego trabaje en plan.
- 2.- Tenga todo el equipo listo y disponible.
- 3.- Recuerde que está usted entrenando a niños y no nada más enseñando juegos. Haga del juego un suceso divertido para los jugadores.
- 4.- Colóquese en un lugar donde pueda ser visto y oído por todos. Si la explicación es esencial, hable en una forma clara y sencilla y subraye solamente las partes difíciles del juego.
- 5.- Antes de empezar a describir o explicar el juego, coloque a los participantes en una posición apropiada, por ejemplo, en círculo, en línea o en fila.
- 6.- En los juegos de equipo, distinga claramente los dos equipos con cintas de colores o brazales.
- 7.- Seleccione y enseñe únicamente lo más esencial de cada juego, -

para ponerlo en práctica rápidamente.

- 8.- No explique si puede demostrar, y no demuestre más de lo necesario para que los participantes puedan ponerse en actividad.
- 9.- Durante el curso del juego haga el mínimo de correcciones en los errores y jugadas.
- 10- Anticipe a las dificultades y demuestre su solución, con lo cual reducirá el número de preguntas y la demora en poner en práctica el juego.
- 11- Pare el juego antes que el interés empiece a desvanecerse. Esto significa que los participantes querrán practicar ese juego en otra ocasión y estarán mejor dispuestos para pasar a la siguiente actividad.
- 12- Esté alerta para capitalizar cualquier acontecimiento inesperado; ríase con los niños, no de ellos; no demuestre fastidio.
- 13- Planee junto con los niños los futuros juegos; haga caso de sus ideas y variaciones y permítale dirigir.
- 14- Forme en orden natural las filas para relevo y actividades competitivas, combine los equipos que hayan de participar en actividades enérgicas de manera que estén igualados en estatura y peso.
- 15- Aplique las reglas de seguridad, quite los anteojos a los niños si hay peligro de que se rompan; evite emplear la pared como meta o punto de dar la vuelta en las carreras. Los accidentes no ocurren porque sí, siempre son causados por algos. Una buena dirección suprime las causas de lo que podría ser un grave accidente.
- 16- Adapte y modifique los juegos según la fuerza y habilidad de los niños.

17.- En los juegos competitivos forme grupos pequeños para lograr mayor actividad. Si tiene usted una clase de 29 niños, forme 4 filas y no 2. Establezca las líneas definidas para la salida la vuelta y la meta. Las líneas de los carriles han de estar suficientemente separadas para evitar colisiones y confusión.

18.- Avalué las sesiones de juego. ¿Efectuó usted lo que tenía planeado? ¿Qué hará que sea diferente la próxima vez? ¿Está clase preparada para juegos de habilidad más adelantados?, ¿Están --formandose dirigentes entre los niños?

C).- La acción del Juego y su Finalidad

Ya hemos afirmado que los juegos son una combinación de competencia físicas y mentales practicadas como diversión de acuerdo con un reglamento. La constitución del hombre posee, en efecto, todas las --condiciones necesarias para que el juego ocupe en su vida un lugar importante. Los juegos pueden servir para dar interés y entusiasmo en las relaciones cuando se emplea en diferentes áreas del programa escolar, tales como las de matemáticas, ortografía, lectura, geogra fía y lenguaje.

La competencia en los juegos debería emplearse como un método cuando los niños están preparados, y no como un fin en sí mismo. Se recomienda al educador que evite estimular en exceso el espíritu competitivo dando telieve al ganador y a la alegría que acompaña a la victoria. Las recompensas de cualquier clase, aparte de la satisfac ción por la actividad misma, son innecesarias y pueden ser dañinas para los niños.

Junto a los elementos que caracterizan la evolución psicológica del niño respecto a la belleza, y por tanto, a su facultad perceptiva, --es preciso aludir a la otra vertiente de la educación artística y --

creadora: el juego. En el proceso evolutivo del niño pequeño las -- imágenes de las cosas preceden al lenguaje, lo cual da origen a un complejo preciso, cuyo único cauce es su variada y multiforme expresividad. Más adelante es capaz de orientar estas impresiones, imágenes y emociones con un expresivo concreto. Esta cualidad ha inducido a los psicólogos a considerar al juego como una valiosa fuente -- de conocimiento a cerca de su ejercitación.

Frank Cizek, entusiasmado con las posibilidades artísticas que veía en los niños crea la primera escuela de juego y arte según las nuevas directrices. En ella los niños "juegan y pintan" con expreso -- respeto de su libre y espontánea actividad. En esta regla descansa precisamente el desarrollo de la Pedagogía artística.

Las modernas concepciones Pedagógicas postulan que la educación debe contribuir a que cada individuo cultive al máximo sus habilidades, destrezas y aptitudes. Para ello se eliminan los procedimientos estáticos y mecánicos de estrechos y rígidas formas de actuación, rompiendo así con la enseñanza tradicional, basada fundamentalmente en un aprendiz técnico o más que en la libre fuerza creadora del niño. La acción del juego consigue que el niño exprese su íntimo universo, todo lo que él es, piensa y hace; y constituye también un medio por el que comunica a los demás una visión de las cosas, sus deseos, inquietudes, comportamiento, conducta es decir, su propia subjetividad, sin que muchas veces sea consciente de ello.

No tiene la habilidad técnica del adulto, si bien esto es, en muchos casos discutible; pero le aventaja en espontaneidad para hacer del juego un vehículo por el que transmite sus vivencias de un modo más íntimo y directo, por no estar tan mediatizado por elementos intelectuales. De ahí proviene precisamente parte de su enorme fuerza --

de creación artística, que hay que cultivar y orientar sólo en lo estrictamente imprescindible, ya que la imposición de sus normas y reglas severas en extremo servirán en último caso para limitar esta original fuente creadora.

Así pues, para el niño, el juego significa una forma característica de expresar todo cuanto él es. Además de su función social de programar el tiempo satisfactoriamente, el juego es urgentemente necesario para la conservación de la salud. Los juegos son componentes íntegros y dinámicos del plan de vida, inconciente, de cada individuo; sirven para llenar el tiempo mientras se espera la realización final, adelantando simultáneamente la acción.

Otra de las finalidades del juego es aumentar la participación social del niño y reducir su egocentrismo; tratar de acercarlo al mundo que lo rodea y viceversa, un mundo que conoce limitado a lo que percibe según las experiencias que ha tenido de éste. Es a través del juego que expresa su realidad y la transforma. A través de él logra independencia y autonomía en la solución de sus problemas y la participación social.

1.- El juego es una acción Libre. Cualquiera que haya observado el comportamiento de los niños en las escuelas, probablemente ha llegado a la conclusión de que aquéllos particularmente pequeños gustan del movimiento, así como en el aula se tolera relativamente muy poco movimiento, Generalmente, los maestros, educadores, etc., consideran como niños buenos y capaces a aquéllos que prestan atención, que permanecen sentados quietamente y permanen durante el tiempo de la clase. Los datos, producto investigaciones de pedagogos y estudios del comportamiento en edad escolar, indican que la movilidad no

óptimo aprendizaje intelectual. Se ha descubierto que se puede aprender mejor y más fácilmente cuando la mente del niño está despejada y relajada. Así también se ha comprobado que cuando a un niño se le da oportunidad de jugar libremente alcanza mejores resultados en trabajos intelectuales.

En 1960, un erudito sueco llegó a la conclusión de que un individuo que lleva a cabo una actividad libre (el juego), desempeña mucho mejor los problemas aritméticos que cuando se le mantenía quieto. Igualmente se detectó que si se confinaba durante un período prolongado a niños deseosos de jugar, progresivamente respondían menos a pruebas de inteligencia. En este mismo experimento niños menos aptos y relativamente pasivos continuaron aprovechando por encima de su capacidad, aún después de seis horas de un programa que combinaba actividades de estudio con el juego libre.

Algunos pedagogos han llegado a la conclusión de que algunos niños aprenden mejor y dan su máximo rendimiento si pueden estar físicamente activo (en el juego) mientras que aprenden. Además, parece ser que los niños saludables, con una gran necesidad de juego se inhiben cada vez más en su esfuerzo intelectual. mientras se les obliga a estar recluso en su salón de clases y no es que estos niños activos sean tontos o que se vuelvan tontos al estar sentados, sino que simplemente son incapaces de hacer un esfuerzo adecuado en situaciones de pasividad, ya que su personalidad y sus necesidades claman literalmente por el movimiento.

Todo lo anteriormente expuesto nos da idea de lo importante que es el juego en la vida del niño, ya que dicha actividad considerada como una acción libre es imprescindible en el desarrollo del individuo. Se comprueba que el juego es una acción libre porque los niños jue-

gan generalmente sin que nadie les haya enseñado a hacerlo. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve, es decir, que alcanza una condición en la que empieza a actuar independientemente de lo que ve; en el juego las cosas pierden su fuerza determinante; el martillo y el serrucho, etc., son herramientas de trabajo para el carpintero, sin embargo para el niño son sólo juguetes.

Es evidente que el juego, como acción libre, desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, que corresponda al desenvolvimiento del niño como individuo y como miembro activo de la sociedad.

2.- Beneficios del juego.

Dentro de los beneficios que el juego proporciona al individuo encontramos que aquéllos se manifiestan en el desarrollo Muscular, pues a través de él, el niño debe de estar en condiciones de disponer de su cuerpo con miras a adoptar distintas actitudes y mantenerlas permanentemente. Con el juego, el niño adopta posturas imitando cualquier objeto, animal o persona, está dando a su cuerpo la concretización del movimiento voluntario.- En el recreo, el niño es libre de actuar respetando el espacio y la personalidad de los demás, él siente la necesidad de liberar energía retenida al estar sentado determinado tiempo, sabe que cuenta con una cierta tolerancia para ésto y lo hace de la manera que él conoce, corriendo, brincando, gritando, jugando, etc. En la etapa preescolar continúa su desarrollo muscular iniciando en el hogar y da la enorme variedad de juego que existen se imponen una selección de aquéllos que más interesan con vistas al desarrollo de los musculos y aumentar la vitalidad y la-

experiencia motriz del infante, en medida mucho mayor que si realizará sólo uno ordinario y ocasional, lógicamente, la selección tendrá que hacerse sobre aquellos juegos que produzcan resultados acordes con los fines que se pretenden, sean educativos y reúnan las mejores condiciones prácticas para su enseñanza.

Con relación al Desarrollo Mental logrado en el niño a través del juego puedo decir que, es un recurso creador, porque el sujeto pone a contribución durante su desarrollo e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Es a partir de los cuatros años de edad cuando el niño realiza sus procesos mentales; que son diferentes y contradictorios a los de sus mayores y del mundo real. Así también puedo decir, que trae beneficios en el ambito afectivo social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte el juego se convierte en una técnica proyectiva para el educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño, a la vez que sirven a éste para liberarse de las tensiones que pudieran perturbar sus relaciones familiares y sus rendimientos escolar.

Como Fijador de fantasía, el juego es una parte integrante y de gran importancia en el niño. En nuestra preparación como educadores nos enseñan no sólo a reconocer su trascendencia, sino también respetarla, pues nada como el juego para despertar, desarrollar y alcanzar la fantasía. La creación significa inventar, imaginar situaciones, personas, objetos, a través del juego corporal o por medio de los objetos. Para jugar, los niños usan como juguetes cosas que ellos mismos convierten en otras con su imaginación y fantasía. Con

ésta representa toda aquélla que quisiera que fuera verdad.

El niño jugará fantasiadamente, si nosotros favorecemos las oportunidades del juego. Como Librador de emociones el juego ayuda a los niños a desarrollar la fuerza del ego. El juego trasciende a todos los niveles de la vida del niño; compromete las emociones, la inteligencia la cultura, el comportamiento, etc.

El mundo del niño es un mundo de juego, la conducta del niño está siempre regida por el significado del juego. Crea una zona de desarrollo próximo del niño contiene las tendencias evolutivas de forma condensada. Siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo. El juego puede considerarse como una actividad conductora y liberadora de emociones.

Por último, como forma de Comunicación, el juego en el niño se constituye en un mundo formado por objetos y sujetos con los cuales se comunica tratando de diferenciar y coordinar sus acciones implicando una posibilidad, de coordinación individual y social.

A los cinco años de edad aumenta la seguridad en él mismo y es capaz de expresar sus temores ante lo desconocido y la agresión participa en los juegos compitiendo con sus compañeros y sus acciones le permita integrarse proponiendo reglas y aceptando opiniones ajenas. Si jugamos con los niños podemos lograr una mejor comunicación y -- una mejor aceptación. Hay muchos momentos para comunicarnos con --- nuestros niños: en tiempo, materia y espacio. En tiempo, porque a -- toda hora podemos hacerlo, en materia porque a través de los juguetes que utiliza nos relacionamos y entramos en contacto con ello, y en espacio, porque puede ser dentro y fuera del aula.

Nosotros los educadores debemos expresar a los niños nuestro apre-- cio para estimularlo, para que sigan relacionándose y sientan satisfacción

facción al hacerlo. Piaget, adoptó la posición de que la comunicación en el niño es un reflejo del pensamiento, que el lenguaje empleado es tan abstracto como lo es su pensamiento. Jerome Bruner afirma que la comunicación le sirve al niño como una ayuda para la memoria, para resolver problemas y para que el análisis, por lo tanto, ayudemos a que nuestros niños se comuniquen y que mejor, que a través del juego.

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

Después de haber concluido con este sencillo trabajo y esperando la consideración de todo aquél que tenga la oportunidad de leerlo, me permito llegar a las siguientes conclusiones:

- 1.- El Juego se concibe como un importante determinante en la personalidad emocional, el desarrollo social y la formación del conocimiento en el individuo.
- 2.- Entre las teorías que tratan de explicar el origen del juego encontramos: la del Descanso; la Moderna, la del Atavismo y la Contemporánea.
- 3.- El juego en la vida del niño es importante porque contribuye al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de su socialización.
- 4.- Los juegos infantiles desempeñan dos tipos de funciones Psicológica y Fisiológica.
- 5.- Según ENZO PETRINI las características del juego son: una actividad libre, una evasión de la vida diaria, algo limitado en tiempo e espacio, que puede repetirse y que es orden y lo crea.
- 6.- Entre los objetivos que el juego pretende, encontramos perfeccionar al individuo aumentando sus posibilidades de rendimiento, -- crear lazos de unión y convivencia entre alumno-Educador y escuela, convertir al jardín de niños en un centro vivo y ser un catalizador de las aficiones del preescolar.
- 7.- Entre los tipos de juegos que pueden ser practicados por los niños tenemos: Inactivos, Activos e Instructivos.
- 8.- Las modalidades básicas de los juegos son:

a).- Juegos dirigidos y aplicados

b).- Juegos libres

c).- Fábulas y cuentos

9.- CLAPARADE, encuentra que los juegos pueden clasificarse en dos grandes categorías: de las Funciones Generales y de las Funciones - Especiales.

10- Dentro del desarrollo Infantil, la psicología ayuda a la educación preescolar, proporcionando datos sobre problemas fundamentales como: la herencia, la maduración, el desarrollo psicológico, el ambiente, el crecimiento y su ritmo, las aptitudes, etc.

11- Según MORAGAS, las etapas que pueden establecer en el; desarrollo del preescolar, son: Ecogsmica, Egocéntrica y de Proyección.

12- La afectividad es un factor importante que se pone de manifiesto desde los primeros meses de la etapa infantil.

13- El conocimiento del desarrollo motor del niño de preescolar permitirá ajustar la ejercitación física a cada momento de su mismo desarrollo.

14- El conocimiento del niño de preescolar según PIAGET pasa por -- tres etapas: de la inteligencia sensomotora, pensamiento objetivo - simbólico y pensamiento lógico concreto.

SUGERENCIAS

Al abordar el presente trabajo he tenido en cuenta el nivel al que va dirigido, empleando un lenguaje sencillo y preciso con la información suficiente que motive al lector su comprensión y escrita con la finalidad de despertar en él interés de participar activamente en el proceso de su propia formación.

Proporcionar a las Educadoras los lineamientos teóricos metodológicos y didácticos que apoyen su labor docente que favorezca en el niño el proceso Enseñanza-Aprendizaje, para poder llegar a la meta deseada.

Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño de acuerdo al grado de madurez.

Suplir las carencias de estimulación de aquellos niños que provienen de hogares no alfabetizados.

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

- B. HURLCCK ELIZABETH, Desarrollo del niño, sexta Edic. Edit. Trillas, 40 Pág.
- BRIAN. CRATTY, Juegos Escolares que Desarrollan la Conducta, 1ra. Edic. Edit. Pax. México, 73. Pág.
- D. EDGRAN, HENRY, Juegos Escolares. 2da. Edic. Edit. Trillas México, 46 Pág.
- DE LA MORA LEDESMA JOSE GUADALUPE, Psicología Educativa, 2da Edic.- Edit. progreso, S.A. Méx. 47 Pág.
- GARAY ALGA MARINA ELIZABETH, En Torno a la literatura infantil, 1ra- Edic. Edit. U.N.E.A.C. 1974. 15 Pág.
- MORTON. O. DAVIS, Teoría del Juego, 2da. Edic. Edit. Alianza S.A. Madrid, 77 Pág.
- MORANI, ALBERTO L, Desarrollo integral del escolar, 2da. Edic. Edit. Grijalvo. 137 Pág.
- RUBIN, LOUIS, Desarrollo integral del escolar, 2da. Edic. Edit. Pax. México. 19 Pág.
- ZAPATA OSCAR, El aprendizaje por el juego. 1ra. Edic. Edit. pax. México. México, D.F. 1988. 98 Pág.