

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

---

---

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

---

---

UNIDAD SEAD 145



JUEGOS ESCOLARES DURANTE LA SEGUNDA INFANCIA

---

---

**E N S A Y O**  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
Licenciado en Educación Básica Plan 79  
**P R E S E N T A :**  
MARIA DE LOURDES ZEPEDA GONZALEZ  
Z A P O P A N , J A L I S C O 1 9 9 2

---

---

V45 6/12/93

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

ZAPOPAN, JAL., 7 de ABRIL de 1992.

C. PROFR. (A) MARIA DE LOURDES ZEPEDA GONZALEZ.  
P R E S E N T E :


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

"JUEGOS ESCOLARES DURANTE LA SEGUNDA INFANCIA"

, opción ENSAYO  
a propuesta del asesor C. Profr. (a) GRACIELA RUANO RUANO  
, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE

  
PROFR. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN E. P.  
DE LA UNIDAD UPN 145 ZAPOPAN.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD SEAB  
ZAPOPAN JAL.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
LEB - 79

T E M A :

" JUEGOS ESCOLARES DURANTE LA  
SEGUNDA INFANCIA "

POR:

MARIA DE LOURDES ZEPEDA GONZALEZ.

ZAPOPAN, JAL.

ABRIL DE 1992

## DEDICATORIAS

### A MI MADRE:

Como muestra de amor y fidelidad, en reconocimiento a su abnegación, sacrificio, comprensión y apoyo espiritual que me han ayudado infinitamente en la realización de mi anhelo profesional.

### A MIS AMIGAS:

Las quiero mucho, ellas me ayudaron mucho en mi carrera recibí apoyo moral, ayuda cuando más la necesitaba. ¡ Que Dios las Bendiga ! en especial a: Minerva, Hermelinda, Adriana, Dalia y Rossy.

### A DIOS:

Por haberme iluminado durante toda mi carrera, y - por haberme dado fuerzas para seguir adelante en la realización de mi trabajo y carrera profesional.

A MI ASESORA GRACIELA RUANO:

Por haberme tenido mucha paciencia al realizar mi ensayo. Ella estuvo conmigo todo este tiempo, ya que me motivó y encauzó para tener una meta en la vida y también me corrigió mis errores en este trabajo realizado. Gracias a ella, logré mi meta ¡ Que Dios la bendiga siempre !

A MIS QUERIDOS MAESTROS:

Con su apoyo y buena voluntad me ayudaron mucho, - gracias. A la maestra Ofelia Bonilla le debo toda mi gratitud, con su apoyo me encauzó a seguir estudiando. A ella y a Dios, les debo lo que soy ahora.

A MI HERMANO MARCO ANTONIO:

El más pequeño de la familia. Con su amor de hermano, con su inteligencia, con su apoyo y buenos consejos, - me ayudó a seguir adelante en mi carrera. Gracias por brindarme tu cariño cuando más lo necesitaba. ¡ Que Dios te - bendiga !

A LA MEMORIA DE MIS ABUELITOS:

Mis abuelitos que tanto extraño, para mí es como - si vivieran cada minuto en mi alma. Sé que desde el cielo me cuidan y me protegen, porque yo en lo personal así lo siento. ¡ Que descansen en paz !

A BERTHA A. GUZMAN GONZALEZ:

A tí te dedico parte de mi ensayo, ya que te estimo y te aprecio, por haber estado conmigo en los momentos más difíciles de mi carrera. Cuando yo más te necesitaba me brindaste tu apoyo y tu ayuda. Gracias por todo.

A MI NOVIO JESUS:

A tí te dedico estas líneas, porque con tu amor, - cariño y comprensión me has iluminado durante mi carrera. Me ayudaste en los momentos más difíciles de mi vida. Tus consejos siempre le dieron luz a mi profesión. Me depositaste toda tu confianza cuando más la necesitaba. Gracias por tu apoyo.

## I N D I C E

PAG.

A.- INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I: EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.	
1.- Definición del juego.....	6
2.- El juego en el período sensoriomotor.....	13
CAPITULO II: EL JUEGO Y SUS FUNDAMENTOS.	
1.- Características principales del juego.....	17
2.- El punto de vista teórico sobre el juego.....	22
CAPITULO III: DESCRIPCION DE LOS JUEGOS INFANTILES.	
1.- Descripción de distintos tipos de juegos.....	27
2.- Análisis del juego. Relación entre aprendizaje y desarrollo.....	35
3.- La expresión de los procesos de aprendizaje y desarrollo y la relación entre ambos.....	37
CAPITULO IV: EL JARDIN DE NIÑOS EN EL CONTEXTO DEL HOGAR Y DE LA COMUNIDAD.	
1.- Importancia del juego simbólico en el Jardín de Niños.....	43
2.- El niño y el juego.....	48
3.- El papel de los padres en el juego de los niños.....	53



CAPITULO V: EL DESARROLLO DEL NIÑO EN EDAD DE  
JARDIN.

1.- Desarrollo físico.....	56
2.- Desarrollo cognoscitivo.....	57
3.- Desarrollo socioemocional.....	62
B.- CONCLUSIONES.....	66
C.- SUGERENCIAS.....	72
D.- BIBLIOGRAFIA.....	74

## INTRODUCCION

El juego es una actividad muy importante para el niño, porque ahí él expresa su creatividad. En esta etapa el pequeño es muy fantasioso; se imagina todo lo que ve; - continúa largo tiempo hablando solo, sobre todo cuando es tá jugando. Esto significa que se está enriqueciendo con nuevas palabras que las practica y aplica en forma muy -- personal, ya que todos los niños son muy diferentes en -- sus formas de expresión, así como en el sentido que le dan a las palabras. El en esta edad conoce las partes de su - cuerpo que están arriba y abajo, iniciando el conocimiento de lo que está cerca y lejos de él. Cuando él juega, - le da vida a los objetos que lo rodean como si fueran per sonas. Llega al grado de decir que tiene ojos, boca, ma - no, etc.

Por respuestas que nos da el niño, nos damos cuenta de que él cree que todas que le rodean (árboles, agua, flores, etc.) las hicieron las personas que conoce, específicamente sus papás.

En sus juegos, el niño es muy fantasioso y juega a ser como papá y mamá, le gusta jugar a hacer la comida, -

limpiar la mesa, etc. Le gusta también imitar a las personas mayores, en cómo hablan, cómo caminan, los gestos que hacen. Conforme el niño crece, tiene más experiencias, se vuelve más sociable, ya que habla más, juega e imita. Ahí está aprendiendo de los demás y se vuelve más sociable.

El niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir. Reproduce, imita. Para los más pequeños, la imitación es la regla de los juegos, y la única que les es accesible, ya que no puede superar el modelo concreto y vivo para llegar a la abstracción. Su comprensión al comienzo no es más que asimilación personal de los demás y de él por los otros, en la que precisamente se desempeña un gran papel.

*esto les permite pasar del nivel*

En los años preescolares el juego cambia en cuatro aspectos. Primero: el niño convierte en juego todo lo que hace; come el mango de la cuchara o del tenedor, quiere ponerse los vestidos al revés. Segundo: parecería haber una seriedad nueva en los juegos del niño, como si probara deliberadamente papeles para -- aprender y experimentar los estilos de vida que presentan. Tercero: se deja absorber por el juego hasta el punto de que se enoja con otro niño que no desempeña bien su papel.

Cuarto: cada vez amplía la gama emocional del niño, sus conocimientos, su aptitud intelectual y le da mayor alcance a su imaginación.

El juego del preescolar es el dramático, en el cual representa papeles de la vida real; a medida que va creciendo incluye otros roles de la sociedad como pueden ser: el médico, la enfermera, la maestra, el astronauta, etc.

Para realizar esta investigación nos fijamos varios objetivos: uno de ellos es valorar la importancia que tiene el juego en el niño, la superación profesional que tiene la educadora. Otro objetivo importante es analizar características que tiene el juego; otro, que desarrolle la facultad para investigar y aprender las necesidades del pequeño; también que identifique los intereses, superación, capacidad del infante, etc.

En nuestro primer capítulo damos a ustedes a conocer el papel del juego que desempeña el infante; ahí él expresa e inicia su pensamiento a través del juego.

En el segundo capítulo hablamos sobre el juego y sus fundamentos, sus características principales; cómo el juego se explica en diferentes tipos de juegos. También

el punto de vista teórico sobre el juego: cómo se expresa, de qué habla, etc.

En el tercer capítulo trata sobre la descripción de los juegos, cómo se realiza cada una de sus características, el entorno que desarrolla creativamente, cuál es la relación que tiene con el aprendizaje y su expresión en ambos.

En el cuarto capítulo daremos a conocer la importancia del juego simbólico en el Jardín de Niños. También trata del comportamiento del infante en su escuela, con sus compañeros, con su maestra, mediante el juego; sobre todo el papel de los padres en el juego del infante; así los padres ayudan creativamente al desarrollo integral de sus hijos, cómo realizan sus tareas.

El quinto capítulo se llama "El desarrollo del niño en edad de Jardín" Conocemos todos los problemas psicológicos del pequeño, cómo auxiliarlo para que no tenga ningún problema al desarrollar alguna actividad que se le encomiende. Al término de este ensayo llegamos a la conclusión de que el juego es de gran utilidad para todas las personas que se encargan de la educación de los pequeños, ya que es un medio para que expresen y desarrollen -

*su creatividad.*

CAPITULO I  
EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO  
DEL NIÑO

- 1.- *Definición del juego.*
- 2.- *El juego en el período sensoriomotor.*

CAPITULO I  
EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO  
DEL NIÑO

1.- *Definición del juego.*

*En dicha actividad tiene que ver mucho la psicomotricidad, porque al jugar se hacen movimientos. Así el niño, desde pequeño, aprende los buenos juegos que existen, se esfuerza física y mentalmente.*

*El juego se define como una actividad placentera. Proporciona experiencias de placer. Suele predominar al final de la edad preescolar y al principio de la edad escolar.*

*El juego es medio de expresión de conocimiento, -- factor de socialización regular, compensador de la afectividad, efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento. En una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Para Piaget son tres etapas de afectividad.*

*LUDICAS: que se corresponden directamente con la inteligencia, la afectividad, el ejercicio simbólico, y*



por último el reglado. Sin duda el juego del niño es un ejercicio que muestra ante todo su personalidad, una afirmación de sí misma, evolutiva en los grupos infantiles -- que tienen dinámica particular y que cuentan con leyes y características.

Entre los 6 y 7 años tiende a envolver a todos los niños de igual edad, del mismo sexo, es esencialmente del grupo; al principio es segmentario y se va haciendo poco a poco más organizado. Ya entre los 7 y 9 años practican juntos la misma actividad, pero con las características sobresalientes de la actividad del grupo.

Desde el nacimiento hasta los 6 y 7 años pasan por un período muy importante en su vida, en el momento del aprendizaje que se llama el preoperatorio, porque a través del mismo simbolizan sus ideas y expresan gran parte del conocimiento. Durante estos años establecen sus sentimientos básicos hacia sí mismos y en general.

El juego son experiencias de aprendizaje, la educación preescolar en sus programas para estimular en la adquisición de estas acciones de destreza y habilidades con la finalidad de que adquieran confianza en ellos mismos y logran un mayor desarrollo de su personalidad.

Es muy importante en preescolar ofrecer tareas simples que los niños puedan realizar con facilidad, especialmente durante sus primeros años o sus primeras experiencias; de esta manera asimilan la actividad y el trabajo en la forma como ellos se comportan en los juegos durante la infancia. En la más temprana edad es la actividad fundamental como en la organización del cuerpo o del espacio, hacerlo todo por medio de su creatividad, así él aprenderá para sí la psicomotricidad.

Para educar al futuro hombre de acción no se debe eliminar el juego, sino organizarlo en tal forma que sin desvirtuar su carácter contribuya su proceso a educar las cualidades del futuro trabajador.

Al niño ese esfuerzo y actividad creadora le proporciona mucha alegría y emoción aparte para favorecer el juego en el pequeño durante su educación preescolar, se realiza por medio de la representación, se desprende naturalmente del juego simbólico o de ficción que se da predominantemente en el período preoperatorio. En este período simbolizan ideas sobre personas y objetos que representan gran parte del conocimiento social, y adquieren gran valor afectivo desde el momento en que a través de él elabora la experiencia que ha tenido.

La educadora debe guiar para poder manejar cierta-seguridad ¿ En quién va o qué tiempo ? realiza siempre -- con el educando, etc.

Se les debe proporcionar a los niños todos los materiales y recursos para que se desenvuelvan y así escenifiquen los personajes que puedan desarrollar su capacidad.) La educadora debe participar activamente en las representaciones, respetar su ilusión del personaje que el niño desee representar libremente en su trabajo, teniendo siempre todos los materiales a su alcance, como sillas, mesas, ropa, juguetes y objetos de rincón de dramatizaciones, títeres, teatro de sombra, etc. Todos los juegos que se enfocan al nivel preescolar, propician la cooperación entre los individuos ya que ésta es la forma más importante por la que avanza en su proceso intelectual, afectivo y social.

Es importante que adquieran habilidad y destreza en todas las tareas que realizan. Así van madurando y distinguiendo claramente sus experiencias y capacidades representativas. El concepto del juego nos dice que la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje le permiten intercambio y comunicación continua y la posibilidad de reconstruir sus acciones pasadas y anticipar sus acciones.

nes futuras, ya que esto le permite socializarse en todas las acciones que realiza.

SUKIF  
 Se requiere enseñar al individuo de distintas maneras para que capte y comprenda todo lo que realiza dentro y fuera del salón y en su ambiente donde suceden diferentes acontecimientos ya que favorece el desarrollo integral del educando creador en ambientes limitados por carencias que provienen del medio cultural. Para Piaget "parte de la cooperación que interese y que esto le permita su desarrollo, seguridad en sí mismo, desenvolvimiento de su intelectualidad" ( 1 ).

Las principales fuentes para enriquecer el conocimiento son la movilidad física, el desplazamiento del cuerpo en el espacio, las acciones sobre objetos y las alteraciones durante el juego espontáneo o dirigido. En las actividades de operaciones infralógicas van descubriendo sus relaciones con los objetos y con su cuerpo para coordinar sus funciones que constituyen retos o problemas hacia los diferentes objetos. El juego es una actividad de los seres humanos que adquiere un papel básico en su desarrollo.

(1) Jean Piaget. El niño aprendizaje y desarrollo. Universidad Pedagógica Nacional. pag. 186

social, intelectual y físico.

Las necesidades del niño de preescolar se satisfacen a través del juego. Por medio de su creatividad el niño integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles; al manipular y combinar diferentes objetos, descubre cualidades y posibilidades que aumenten su conocimiento; así mismo pone en práctica las normas y reglas sociales.

A través de estas experiencias el niño alcanza autonomía elemento fundamental para la convivencia humana. Desde su origen, al Jardín de Niños le han otorgado un papel central en las actividades educativas. La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. En una situación imaginaria la conducta de un pequeño que desarrolla una actividad. Desde el momento en que una situación se comunica psicológicamente a través de la percepción, ésta no se halla separada de la actividad motora y motivadora, puesto que en las actividades de este sentido, dada la importancia de la influencia de cualquier acción educativa, tenderá a satisfacerlos.

3  
 (En la medida en que más efectivamente se solventen esas necesidades, más se estará promoviendo su desarrollo,

al paso de otras etapas más complejas. De igual forma, el niño irá madurando sus posibilidades afectivas, cognitivas y biológicas, lo que le permitirá desempeñarse mejor en las actividades de aprendizaje a que se enfrenta.

En la etapa anal el egocentrismo que caracteriza a la edad temprana se torna más flexible, ya no goza sólo con juegos solitarios donde se respetan las reglas del juego establecido. La inquietud que tiene el niño por conocer el mundo que le rodea lo hace curioso; de ahí que una de sus principales actividades es la de explorar el contexto en el que se desenvuelva de jugar con diversos materiales y objetos, para conocer su textura, función y posibilidades de transformación; de ahí también que goce jugando con plastilina, hasta ablandarla y preste atención a diversos estímulos sonoros, buscando el ruido que producen diversos objetos.

El niño avanza especialmente a través de su creatividad. Sólo en este sentido puede considerarse como una conducta que determina la evolución del infante.

En cierto sentido cuando juegan son totalmente libres de determinar sus propias acciones; sin embargo, en otro sentido, esta libertad es ilusoria, ya que sus accio

nes se hallan subordinadas al significado de las cosas.-- Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear como un medio de desarrollo es el pensamiento abstracto.

El pequeño se caracteriza por diversos aspectos, - es curioso, imaginativo, fantasioso, inventa historias y gran parte las interpreta mediante juegos.

Para facilitar el estudio, pueden identificarse -- dos grandes campos:

- a) El biológico que se refiere a su desarrollo anatómico y fisiológico.
- b) El psicológico, que incluye posibilidades de operatividad y pensamiento, afectividad y necesidades emocionales.

Nosotros, como profesores de educación preescolar, debemos proporcionarle al niño las experiencias positivas a través del juego.

## 2.- El juego en el período sensoriomotor.

Este es el período del desarrollo mental que comienza con la capacidad para experimentar unos cuantos reflejos y termina con el lenguaje y otras formas simbólicas.

cas de representar el mundo que aparecen por primera vez.

Este período servirá de base a todos los progresos cognoscitivos posteriores que adquieran fundamental importancia. En este estadio, la imitación como juego perceptivo es muy importante, ya que es el medio de adecuación al mundo extraño al que ha llegado al niño.

De manera intuitiva la mayoría de la gente sabe -- que el juego es positivo en el desarrollo no sólo del niño sino del adulto, pero en la práctica todos tenemos prejuicios que son parte de nuestro desigual desarrollo, con lo que anulamos esta actividad tan enriquecedora para la evolución sana de la personalidad. Incluso las educadoras con cierto grado académico o con muchos años de experiencia confunden cotidianamente la esencia del juego.

El proceso evolutivo está pues ligado al desarrollo de la sensibilidad; así se debe considerar por los -- educadores para poder entender que es muy tarde cuando se ha llegado a la madurez.

Como resultado de un desarrollo real, el movimiento consciente es también el origen del juego en una dialéctica constante entre el yo y el mundo. El individuo, --



jugando con su cuerpo, descubre su entorno en el placer - del movimiento; con los objetos, aprende a modificar su - posición y luego a desplazarse.

La pedagogía moderna va dirigida al desarrollo de la sensibilidad y como una alternativa abierta a la vida, a la creatividad, a la autonomía y al desarrollo de todo el potencial de la persona.

En el período sensoriomotor el recién nacido no percibe el mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y tiempo. Más tarde el pequeño succiona no sólo como respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío y continúa mirando fijamente el punto en que desapareció la visión interesante. Más tarde el comportamiento del niño supera la etapa refleja e incorpora la reacción circular entre estímulos y respuestas, pero las actividades del niño son todavía como una repetición de lo que ha hecho antes. A esto piaget lo llama asimilación reproductiva.

Piaget no ha necesitado suponer un impulso especial para el juego, ya que lo considera como un aspecto de la asimilación.

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el período de la inteligencia preoperacional que va de los 2 a los 7 años; funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño.

Cualquier cosa importante que haya sucedido en la realidad queda mal comprendida, en el juego no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad.

El juego de artificio o corporación deriva del proceso intelectual del educando, ya que éste se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado, los juegos en este momento están controlados por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal manera que éstos se convierten en reglas, y que emplean, están socialmente adaptados, perduran en la época adulta, demostrando así también asimilación más que adaptación a la realidad. Se presentan varias etapas en el niño de acuerdo a la clasificación de Piaget.

## CAPITULO II

### EL JUEGO Y SUS FUNDAMENTOS

- 1.- *Características principales del juego.*
- 2.- *El punto de vista teórico sobre el juego.*

## 1.- Características principales del juego.

Según Schiller, " El hombre no está completo, sino hasta que juega, ya que se realiza plenamente volcándose por entero; es decir, el hombre juega a pintar, a remar, al ajedrez; lo mismo ocurre con el pequeño, ya que casi toda su actividad la realiza en el juego; por lo tanto anticipa las conductas posteriores". (2).

Un ser que analiza y nada más, nos anuncia un ser con graves diferencias mentales psicológicas, ya que un individuo que no sepa jugar será un adulto que no sabe pensar.

Si las funciones latentes del ser son desarrolladas, será un ser bien dotado. Se cree que no le gusta trabajar; ocurre que no le gusta el trabajo forzado y sin fin visible. Para el adulto el juego representa un pasatiempo o un medio en el cual descansa; en cambio para el pequeño significa un verdadero trabajo, por medio del

(2) Schiller. Guía de capacitación para padres. Paquete didáctico. p. 168

cual continuamente está recibiendo nuevas experiencias en su diario quehacer.

Es importante que al niño se le dé mayor cantidad y diversidad posible de lecciones del trabajo para que lo realice como sea capaz de entender o interpretar.

Los juegos funcionales pueden estar constituidos de movimientos muy simples como estirar y doblar los brazos, o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos.

Los juegos de ficción son: jugar con muñecos, montar en un palo como si se tratara de un caballo, etc.

En los juegos de adquisición, como dice una expresión popular, en el niño es todo ojos y oídos; mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente.

En los juegos de elaboración, el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos. La ficción y la adquisición, en lugar de ser eclipsada por los juegos de

elaboración, juegan su papel de estar.

En el juego de la mímica espontánea en el educando, existe una exigencia contraria a la corriente anterior; - se trata de que la ficción valga para otros sin necesidad de recurrir para ello a la ayuda de soportes objetivos -- que la hagan verosímil. El puede jugar al teléfono pero - sólo el adulto puede enseñarle a no utilizar sino su propio cuerpo.

En el juego de ficción simbólica, dice Piaget "ilustr tra la asimilación de lo real por medio de la ficción simbólica, que se prolonga en combinaciones compensatorias. - Ejemplos: a los 3 años, 11 meses y 21 días se impresiona por un pato muerto que en la víspera vió en la mesa de la cocina; se extiende en un sofá y contesta a quien lo interroga, no me hables, soy el pato muerto. " (3).

Aquí no cabría consternarse por recurrir a la asimilación, puesto que, para el propio Piaget, en los dos - casos se dan combinaciones liquidadoras.

(3) JEAN Piaget. Op. cit. p. 186

En el reglado y de ficción: en la raíz de cada uno de las dos líneas se acompañan oponiéndose la una y la otra; hay tres condiciones esenciales, pero tales condiciones se juntan y no se encaminan hacia una explicación-unificadora del juego.

La presencia del adulto, su discreción y la posibilidad de reunir al de más edad, son las condiciones más de la libertad la disponibilidad y la dignidad del pequeño; sin embargo, él no reconoce al adulto y así no saca provecho de su distracción.

En la actividad lúdica el individuo constituye una apariencia de ficción, accede a lo rudimentario del lenguaje que se manifiesta en su conducta.

En el reglado, que pertenece al tercer estadio, él salta, corre y se desplaza de un lado a otro; en el de imaginario juega con sus hermanos a una especie de escondidas; en este caso el infante participa en la actividad del reglado.

Describiremos las actividades infantiles, así como sus posibilidades. Toda teoría explicativa viene siendo la parte más significativa que ayuda al pequeño en el Jar

din; ya que en el segundo año vienen los reglados. Se incorpora con facilidad el deseo de jugar, pero ellos exclusivamente se adaptan a la práctica, por ejemplo: el juego de caninas. Después viene la integración social. Parece que el reglado no hace pasar al niño a la vida social -- igualitaria; Él mismo ya reconoce sus actividades lúdicas infantiles, de este modo no puede ser el adulto el que presente las acciones infantiles, sino cuando lo encuentra y da con él cuando puede a la vez temer y esperar su intervención.

Hay tres condiciones que especifican lo simbólico. La primera es la condición para que el individuo juegue-- varios juegos en que haya afrontado los acontecimientos-- a los que se remite; si se le mantiene apartado de ellos, no puede ser sorprendido ni impresionado, ni intrigado, -- tampoco estimulado; no puede alimentar recuerdos, ni intereses; no puede querer revivirlos mediante esa actividad.

La segunda condición es que el infante esté disponible, es decir más preocupado por el universo que por él mismo y para decir más necesita salud; pero el pequeño -- aterrorizado reduce su actitud y así no desarrolla su capacidad mental.



La tercera condición es que está protegido, lo que equivale a requerir que sea tolerado en el transcurso de sus actividades.

Mi forma de opinar sobre las características principales que tiene su evolución parece coincidir con el desarrollo paralelo de tres actividades lúdicas, el de ejercicio, el simbólico y el reglado. En el reglado supone la socialización.

## 2.- Punto de vista teórico sobre el juego

Generalmente todos los <sup>niño</sup> infantes del preescolar participan y condicionan desarrollo armónico del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad; el infante que no juega es un niño enfermo de cuerpo y espíritu.

La evolución del individuo y de sus actividades, - como necesidad en general, se nos presenta como realidad universal. Los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características -- étnicas y sociales específicas.

A través de su historia, que constituye, por demás, un conjunto de actividades esenciales, merece entrar por-

derecho propio en el marco de las instituciones escolares mucho más allá de los jardines de infantes. En efecto, -- ofrece al pedagogo el medio de conocer mejor y renovar los métodos pedagógicos, su introducción a la escuela y los problemas que se susciten dentro del jardín preescolar. -- Frente a este esfuerzo, tendiente a describir objetos, se sitúan diversos enfoques psicológicos que tratan de captar el papel que desempeña en la evolución general.

Para algunos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación; -- para otros, es una actividad funcional de distinción; para otros, el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden ya absorber. -- En esta esfera marcan las investigaciones que se realizan actualmente.

La teoría psicogenética fundada por Jean Piaget, -- "La expresión y la condición del desarrollo del pequeño; -- a cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, que también constituye un verdadero revelador -- de la evolución mental del individuo." (4).

(4) JEAN, Piaget. Op. Cit. p. 147

La teoría psicoanalítica freudiana se puede empa-  
rentar a otras actividades fantasmáticas del infante y --  
más particularmente al sueño, la función esencial, de la-  
reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de  
realizar los deseos tales hacia una meta ya concebida por  
adultos, aún en las actividades como juegos menos serios;  
las mentes se desarrollan tan inevitablemente como cuando  
están ocupados con actividades más profundas y formales.

Esa evolución sigue pasos paralelos con la neuro-  
musculatura. Es difícil concebir cómo la mente podría lo-  
grar alguna vez su madurez final, si no forjara y aprove-  
chara todos estos fondos dramáticos sobre los cuales se -  
desenvuelve.

Hay otro objetivo que se llama el tejedor de fan-  
tasías. En todas las etapas de la niñez, sobre todo en la  
primera edad, hay un estímulo primordial de la imagina --  
ción. En su vida está identificado con el tiempo y el es-  
pacio, con el hombre y con los mismos animales, con el --  
ayer y con el mañana.

La flexibilidad de la imaginación del infante hace  
que no sea sólo fácil, sino también inevitable, que bus -  
que experiencias que lo satisfagan. En el imitativo, se -

le identifica con la mayoría de las ocupaciones del hombre; Él es intermitente, el hombre que construye el canal, el que esculpe, el que compra, el que vende, el médico, - el cirujano, etc. En el de fuerza socializadora, ya se comunica, es más sociable, expresa mejor su yo, proyecta -- su mente más satisfactoriamente. Cuando hay otros de su edad en el proceso del juego en grupo, experimentan una profunda socialización; ellos ya saben cómo se van mezclando y aprendiendo lecciones que les van a servir de mucho.

Los niños de corta edad por lo general son imaginarios. Esto surge claramente de la conversación que un niño de cuatro o cinco años, sostiene consigo mismo o con sus compañeros imaginarios; un niño de edad preescolar -- que se encuentra ante un mundo fascinante, busca dramatizar todo lo que ve a su alrededor. Las actividades imitativas le ocupan todo el tiempo, desde la mañana hasta la noche. Los niños también se hallan considerablemente influidos, pero, a diferencia del sueño, se basa en una -- transacción permanente entre las reglas, entre lo imaginario y lo real.

Es evidente que en la medida en que desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, su función, sus princi-

pios sus procedimientos de aprendizaje son esenciales, ya que la evolución corresponde al desenvolvimiento a la vez como individuo y como miembro activo de la sociedad.

La universidad en la elaboración de actividades que nos va a situar en un contexto histórico que nos aporta los elementos suficientes, los estudios sistemáticos hacia las relaciones entre juego y cultura desde el punto de vista etnológico; en efecto, es un verdadero indicador cultural que se constituye en el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia.

El juego está también en el origen del arte y es cierto que contiene una parte importante de actividad creadora y presenta analogías con el arte. Lo que es importante señalar es el papel que juega el juego en el desarrollo mental del niño.

Los períodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental aumenta y genera todas las actividades que desarrollan los pequeños; ahí principalmente dirige sus energías físicas y mentales.

CAPITULO III  
DESCRIPCION DE LOS JUEGOS INFANTILES

- 1.- Descripción de distintos tipos de juegos.
- 2.- Análisis del juego. Relación entre desarrollo y aprendizaje.
- 3.- La expresión de los procesos de aprendizaje y desarrollo y la relación entre ambos.

### 1.- Descripción de distintos tipos de juego.

La primera forma de juego es la manipulación sensoriomotriz. Por lo general en los primeros seis meses el pequeño, puede chuparse el dedo, poner primero una mano y luego la otra frente a los ojos, patear con energía. El placer de la actividad física y el deporte viene tanto de gozar de las experiencias sensoriales como de las reglas del juego o de la competencia.

Piaget dice: " el niño tiene mucho más sentido de asimilación que de acomodación. La complejidad del estímulo puede estimular el interés y la curiosidad, pero no necesariamente se integra con facilidad en el repertorio de conductas del pequeño y los cambios en la capacidad de que él tiene para clasificar y simbolizar los diferentes tipos de actividades que hay." (5)

En el período sensoriomotriz no solamente recibe la influencia de las características de los juguetes; también cuenta la comodidad de que él siente, ya sea una situación en que esté en ambiente familiar, donde se siente

(5) JEAN, Piaget. Manual de psicología infantil. Volumen 2 pp. 320 - 321

seguro de la presencia de objetos y personas conocidas; - ahí hace más actividades sensoriomotrices que en otras -- partes.

Hay muchos estudios sobre el desarrollo que utilizan este hecho para medir la intensidad del apoyo. El padre o la madre observan a sus hijos como son. En cierta-- forma los pequeños tienen cierto apego hacia la mamá; así se les facilita el crecimiento cognoscitivo, tocar, abrazar, frotar; permite a los bebés estar emocionalmente más cerca de su ambiente social y físico.

El período simbólico le ofrece un medio para asimilar los esquemas ya conocidos, experiencias nuevas o discrepantes; permite la expresión de emoción de los padres del mismo modo que en el sensoriomotriz. Es un fenómeno - que se puede identificar a través de las generaciones y - las culturas.

En una situación libre se clasifican conductas agresivas. Se hicieron tres observaciones sobre la relación - entre la fantasía y la expresión o en el control de la - agresividad. Primero disminuye su conducta agresiva, después concluye con una situación en la que funciona cierta predisposición para el pensamiento fantástico. Para los -



infantes de bajo nivel de fantasía se encontró que usan pensamiento imaginativo; pueden usar su imaginación para cambiar sus sentimientos de enojo, pero no es necesario que la situación fantástica cambie su estado de ánimo; Es te principalmente motiva mucho al pequeño porque ayuda al mejor funcionamiento social y cognoscitivo; también desarrolla habilidades en contexto grupal y ayuda a usar otras capacidades sociales. Las habilidades cognoscitivas y las socioemocionales se mejoran simultáneamente.

En otras situaciones ambíguas o desagradables la fantasía permite crear su propia versión de la realidad.

Cuando surge la frustración, el enojo o cualquier otra emoción intensa, puede causar la fantasía para reducir la intensidad de la emoción. Para algunos en general puede redefinir el sentido de la experiencia; para otros puede ser un modo de expresión emocional, con experiencia grupal, ya que aprenden mejor mutuamente a considerar las posturas de cada quien y a trabajar juntos en alguna tarea común.

LOS JUEGOS CON REGLAS. Piaget dice "que los tres tipos de juegos que los niños utilizan son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta. Obtienen dimensión social,

proporcionan límites convencionales, consecuencias y premios para la acción que dan la estructura y aumentan el reto. Se puede decir que son coacciones de la realidad -- propia ya de ellos. También establece relaciones sociales, afirma que disminuye después de la infancia. Encuentra que la necesidad de desarrollar capacidades todavía no estructuradas reaparece en la infancia tardía y en la adolescencia como una importante actividad." (6).

En el infante cada una de las tres formas de jugar, es sensoriomotriz; el simbólico y el de reglas tiene sus formas específicas de satisfacción.

En contra de lo que Piaget dice "de estas distintas formas que se van sucediendo a medida que se hace más competente cognoscitivamente, parece ser que cada forma tiene su propia independencia y evolución; finalmente, lo de las reglas persiste con toda claridad hasta la adultez, y aunque no son la única que practican, siempre suministran posibilidades de reto y de relación con otras gentes." (7).

(6) JEAN, Piaget. Op. Cit. pp. 324 - 325

(7) Idem

Así, es un medio de expresión altamente desarrollado, que como el lenguaje, vive para múltiples funciones y va tomando distintas formas a través de la vida. Siempre es divertido, en buena parte por brindar oportunidad de relacionarse con compañeros. Esta interacción tiene una característica especial en sus habilidades, en su situación y en la historia de sus experiencias; las relaciones que se establecen entre compañeros ulteriores.

Tanto los juegos simbólicos como los que tienen reglas incluyen el equilibrio y la interacción de distintos papeles jugando con los compañeros tienen una experiencia más.

Las múltiples teorías manifiestan la diversidad de funciones que tiene; es poco probable una forma de conducta; cumple únicamente funciones intelectuales, el reforzamiento del ego, que intenta lograr. Con distintas acciones, como son para el infante los juegos sensoriomotrices, los simbólicos y los que tienen reglas, aumentan las capacidades de adaptación. El sensoriomotriz, que aparece como un modelo de manipulación y exploración en la infancia, reaparece en el momento en que se acerca ya a la adolescencia; el simbólico ayuda a su capacidad de atención, a su adaptación social con otros niños y al control de --

las fantasías agresivas; los de regla son la oportunidad de experimentar los papeles recíprocos de las relaciones humanas; en los de regla de competencia entre los participantes, el objetivo de ganar exige posibilidades cognoscitivas y sociales.

La educación necesita ser maestra de muchos recursos, tener la finalidad correspondiente.

Enseguida ennumeraré veinte juegos que pueden enriquecer la actividad del pequeño:

- 1.- SENSORIOS: Ejercitan los sentidos como son: oído, - tacto, vista de orientación, de correlación, del equilibrio.
- 2.- MOTORES: Responden al dinamismo mecánico del pequeño y dan la oportunidad de moverse en todos los sentidos: salto de barreras, obstáculos etc.
- 3.- IMITACION: Estos corresponden al instinto de imitación que es un medio de aprendizaje. Son los que imitan movimientos de personas.

- 4.- MIMETICOS: Estos también son imitativos. Se distinguen de los anteriores en que en lugar de imitar a las personas imitan lo que rodea al hombre en la naturaleza; animales, plantas etc.
- 5.- DIGITALES: Son continuación de los del hogar, en el regazo materno, propios especialmente para el grupo.
- 6.- FAMILIARES: Son de imitación de la vida doméstica, actividades de organización, costumbres. Se les saca mucho partido, sobre todo para el desarrollo del lenguaje. Son un medio de elevación moral. No llevan -- nombre especial ni reglas fijas; pueden jugarse en la casa de muñecas o en el jardín de niños. Dan al juego un aspecto de realidad, ejemplo: las comidas, la familia, etc.
- 7.- JUEGOS CON COROS: Les gustan a los niños y controlan perfectamente al grupo: rondas, A PARES Y NONES, etc.
- 8.- ESTETICOS:
- 9.- AFECTIVOS: Ejemplo juego de disfraces.

- 10.- DE INHIBICION: Estos señalan al niño a dominar o -  
inhibir sus impulsos naturales. Ejemplo: "EL GATITO  
ZALAMERO".
- 11.- POPULARES: Forman parte del folklor nacional, sobre  
todo si son tradicionales, algunos son sencillos, -  
ejemplo. "DOÑA BLANCA".
- 12.- TRADICIONALES: Se realizan en la infancia.
- 13.- SOCIALES: Ejemplo ¿Cuál es su silla? diálogo con -  
sus compañeros.
- 14.- CIVICOS: Cumplieron el deber en favor de la comuni-  
dad, ejemplo: jugar a los soldados o bomberos.
- 15.- DE IMITACION DE ESPECTACULOS: Tiene la finalidad de  
dar rienda a los impulsos de los pequeños que gozan  
tanto al tomar parte en ellos como en ser simples -  
espectadores.
- Simular carreras de autom6viles, motocicletas, -  
etc.
  - Simular carreras de caballos.
  - Jugar a la feria.

- 16.- EDUCATIVOS PROPIAMENTE DICHOS: Ejemplo: juegos maternos, juegos educativos de la Sra. Montessori, imitación de la vida del hogar, de gracia, de naturaleza.
- 17.- DE CAZA: Dan oportunidad a la iniciativa, aguzan la inteligencia y satisfacen el instinto coleccionador. Ejemplo: esconder un objeto en el salón.
- 18.- DE LUCHA: Dan la satisfacción del triunfo mediante el esfuerzo propio. Hacen sentir confianza en los músculos, en la fuerza física, etc. como: quitar el plumero, las bicicletas.
- 19.- GIMNASTICOS: Se trata de obedecer órdenes, ejemplo: formar un tren, formar un caracol, etc.
- 20.- CON APARATOS ESPECIALES: Sube y baja, columpios, -- aros, etc.

2.- Análisis del juego. Relación entre desarrollo y aprendizaje.

El estudio del desarrollo con relación con el aprendizaje se expresa como un continuo, a través de diferen-

tes manifestaciones de comportamiento del ser humano cuando juega.

Los niños y los adultos, al jugar, no requieren de motivación extrínseca a la actividad en sí; expresan la relación consciente de un propósito determinado y promueven ciertas habilidades para coordinar puntos de vista y evolucionar hacia mayor socialización del pensamiento.

El análisis del desarrollo de los seres humanos no se puede efectuar al margen de las acciones; por eso realizan lo que se origina en permanente contacto con las cosas que los rodean. La mayoría de las veces no son captados o considerados en la riqueza que expresan. El infante comprende y maneja los conceptos que el maestro esperaba observar en otro contexto; al descuidar esta actividad se corre el riesgo de conocer erróneamente las verdaderas habilidades de un niño. Es importante reconocer que el ámbito educativo favorece el desarrollo y aprendizaje de los humanos.

La acción se subordina el significado, pero, es lógico, en la vida real la acción domina el significado; -- por ello es totalmente incorrecto considerar como prototipo de la actividad cotidiana la de uno. La relación entre



juego y desarrollo puede compararse a toda relación, introducción o desarrollo. Proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. En una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la forma de planes de vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del tiempo. Sólo en ese sentido puede considerarse como actividad conductora que determina la evolución del pequeño.

- ① 3.- La expresión de los procesos de aprendizaje y desarrollo, y la relación entre ambos.

La relación entre aprendizaje y desarrollo la analizó Vigotski. Podemos decir que cada una de esas orientaciones implicaría una concepción diferente de las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. La tendencia sería --coherente con la propensión a concebir la conducta en términos esencialmente recreativos y a desvalorizar el papel activo del sujeto en el aprendizaje.

El desarrollo quedaría limitado en esa perspectiva a la acumulación de respuestas posibles y a la construcción de hábitos o de asociaciones.

La segunda orientación del desarrollo pudiera con -

sistir en la incorporación del medio o la compilación de los mecanismos reactivos según esta lógica. Entonces su formación no depende de la complicación de tales procesos, ni está condicionada por la adquisición de hábitos, asociaciones, respuestas, etc.

El desarrollo es un proceso interno, mientras que el desarrollo constituye un proceso externo de incorporación fundamental del desarrollo:

Como lo señala Vigotski, "Hay una diferencia importante entre estas dos concepciones de la relación entre aprendizaje y desarrollo que se refieren a los supuestos sobre la relación temporal entre ellos. Los teóricos creen que el aprendizaje y el desarrollo son simultáneos. Los de la segunda postura entienden que los ciclos evolutivos de desarrollo preceden a los de aprendizaje." (8).

La orientación de Koffka. "El desarrollo se basaría en dos procesos distintos y relacionados, la maduración y el aprendizaje. La primera prepara y condiciona al se -

(8) VIGOTSKI. El niño aprendizaje y desarrollo Universidad Pedagógica Nacional. p. 67

gundo, pero éste simula y potencia la propia maduración".  
 (9).

Esta última consiste en la adquisición de estructuras transferibles y no de respuestas o habilidades específicas.

① (El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean. La maduración por sí sola no sería capaz de producir las funciones psicológicas que implican el empleo de signos y símbolos que son instrumentos de integración, cuya apropiación exige, inevitablemente, el concurso y la presencia de los otros; en definitiva, el proceso de desarrollo consiste precisamente en la incorporación e internalización, en relación con los demás.)

(Es posible, porque el pequeño vive en grupos y estructuras sociales y puede aprender de los otros, a través de su relación con ellos; sin embargo, la relación entre aprendizaje y desarrollo, en una dirección única --

(9) VIGOTSKI cita. La orientación de Koffka en: El niño-aprendizaje y desarrollo. UPN. p. 67.

del primero o el segundo, sería una simplificación total.

Para definir la relación entre la evolución del niño y su aprendizaje, no basta con establecer el nivel evolutivo - en relación con las tareas o actividades que el niño es capaz de realizar por sí solo, sino que es preciso determinar qué es capaz de hacer con la ayuda de los otros. La humanidad se realiza en contextos interactivos en los cuales las personas que rodean al niño no son objetos pasivos o simples jueces de su desarrollo sino compañeros activos que guían, planifican, comienzan, etc.

Las conductas del niño son agentes del desarrollo. - Es conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar con la ayuda de las personas.

El aprendizaje orientado hacia los niveles evolutivos que ya se han alcanzado, resulta ineficaz desde el -- punto de vista del desarrollo total del pequeño. Este tipo de enseñanzas no aspira a un nuevo estudio en el proceso evolutivo, sino más bien va a remolque de dicho proceso. Así pues, la noción de una zona de desarrollo potencial nos ayuda a presentar una nueva fórmula, a saber que el buen aprendizaje es sólo aquel que precede al desarrollo.

La noción del desarrollo potencial es decisiva para analizar el papel de la imitación y el juego en el desarrollo del niño. Podemos decir que aquella permite la transformación del desarrollo potencial en actual mientras que crea una zona de desarrollo próximo en el niño, la cual se sitúa por encima de su edad y posibilidades de acción actual e incorpora como potenciales los instrumentos, signos y pautas de conducta de su cultura. La diferencia entre el aprendizaje escolar y preescolar consiste en que el primer caso, se dan aprendizajes sistemáticos y en el segundo no.

Sin embargo, no todo termina existe también el hecho de que el aprendizaje escolar introduce algo fundamentalmente nuevo en el desarrollo del pequeño.

El rasgo esencial de nuestra hipótesis es la noción de los procesos del aprendizaje. Por el contrario el proceso evolutivo va a remolque del proceso de aprendizaje. Otro rasgo esencial de nuestra hipótesis es la noción de que, aunque el aprendizaje está directamente relacionado con el desarrollo infantil, ninguno de los dos se realiza en igual medida o paralelamente.

En la actualidad existen relaciones dinámicas alta-

mente complejas entre los procesos evolutivos y de aprendizaje que no pueden verse cercanos por ninguna fórmula hipotética invariable en el desarrollo infantil, pasando de un estado a otro.

Ello nos conduce directamente a un nuevo examen del problema de la disciplina formal, esto es la importancia que tienen los procesos de aprendizaje y desarrollo, desde el punto de vista de todo el desarrollo mental del niño.

CAPITULO IV  
EL JARDIN DE NIÑOS EN EL CONTEXTO  
DEL HOGAR Y DE LA COMUNIDAD

- 1.- *Importancia del juego simbólico en el Jardín de Niños.*
- 2.- *El niño y el juego.*
- 3.- *El papel de los padres de familia en el juego de los niños.*

1.- Importancia del juego simbólico en el Jardín de Niños.

*Importante juego*  
Es importante la adquisición de conceptos para ayudar al aprendizaje del pequeño, así como a su evolución de una etapa a otra. Las actividades lúdicas pueden fomentar o desalentar el desarrollo de su autonomía, espontaneidad, iniciativa, moldear su expresión y con ello orientar al individuo para que participe dentro de la sociedad.

Carlota Buhler dice que al " juego se debe la formación de los conceptos. Afirma que a medida que va madurando con repetidas experiencias, el niño desea compartir con todos los infantes para así representar papeles de -- adultos en que imiten a otra persona, como a hermanos mayores, o a los padres, etc. ". [10]. De esta manera aprenden a conocerse a sí mismos y a identificarse con los demás.

Stanley Hall, en su teoría "tiene la noción de que ésta es una cadena evolutiva, ya que pasa por todas las--

[10] CARLOTA, Buhler. Apuntes sobre el desarrollo infantil Ed. Previa México, pp. 65-66



etapas, del ser humano. Las interpretaciones de Freud sobre la fantasía, suponen que se revela algo de la propia vida y motivación del individuo como el juego imaginativo con muñecas." (11).

Piaget nos habla de cómo se relaciona el desarrollo de la inteligencia infantil, "esto ocurre cuando la interacción, asimilación y acomodación se hallan en equilibrio." (12)

Si la acomodación predomina, nos encontramos ante la imitación; el individuo relaciona lo que percibe con la experiencia y lo adapta a sus necesidades.

La imitación es parte del desarrollo de la inteligencia alrededor de los 5 años, ya que el pequeño juega en cooperación, algunos que son tímidos, que no se animan hablar, ni actuar delante de sus compañeros; con el tiempo van superando esa actitud. Ellos realizan sus propios juegos; en ninguna circunstancia deja de ser la ocupación más importante en el infante. Para satisfacer las necesi-

(11) STANLEY, Hall. Apuntes sobre el desarrollo infantil-Proyecto estratégico No. 5 Ed. po SEP. pp. 12-14.

(12) JEAN, Piaget. Op. Cit. p. 15

dades básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones. La educación las dirige y orienta para convertirlas en métodos y formas de trabajo, para analizar los intereses y propiciar aprendizaje en las actividades que siempre se realizan; así se adquiere una rica - experiencia motriz, táctil, y visual, que informa su crecimiento mental.

A medida que pasa el tiempo, el pequeño combina y - construye con arena, modela torres, montañas, mezclando - la arena y el agua; aquí hace volar su imaginación y enriquece su campo de imágenes de acuerdo a la edad, combina-arena con agua; hace barro, va agregando ya sea el agua o la arena. Los padres deben posibilitar todo al pequeño, - estar siempre en lo positivo para que el hijo opine; que se comunique para que tenga criterio propio, agilice y experimente en contacto con la realidad propia del infante.

Este tipo de actividades pueden realizarse y prepararlas en las casas escolares. El maestro debe aprovechar estas características de la forma en que el pequeño trabaja en la escuela y así no se le haga aburrido; motivarlo para así socializar sus impulsos lúdicos y poder realizar un proceso de aprendizaje. Se le debe estimular también - para que él termine sus trabajos y sienta el placer de la

obra terminada. Es probable que todavía no posean suficiente madurez de percepción para apreciar el conjunto.

Otro de los problemas del juego es la destrucción, que sólo puede verse como una constructividad a la inversa. En la mayoría de los casos los niños demuestran gran inquietud por desarmar un juguete y después no lo saben armar; es una descarga de energías que pone de manifiesto gran cantidad de emociones como la alegría. No obstante todos los juegos son promotores de creatividad, aunque algunos son imitativos, Además organizan las capacidades de que está dotado y pone en evidencia la individualidad y la potencia del pequeño.

El juego simbólico señala indudablemente el apogeo del infante, corresponde a una función que se adapta a los intereses y satisface las necesidades afectivas de los adultos y del infante. La imitación constituye en sí el equilibrio entre asimilación y acomodación.

El instrumento esencial de adaptación es el lenguaje. Supuestamente no es inventado por el niño, sino que le es transmitido en formas y hechos obligados y de naturaleza colectiva es decir impropios para expresar las necesidades o las experiencias vividas del yo. Es pues in-

dispensable para que pueda disponer igualmente de un medio propio de expresión o sea de un sistema de significantes construidos por él y adaptables a sus deseos. Tal es el sistema de los símbolos propios o tomados de la imitación a título de instrumentos, pero de una imitación no perseguida por ella misma, sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la asimilación de lo real al yo.

La asimilación es algo que se manifiesta bajo las formas particulares más diversas en la mayor parte de los casos. Hay tres categorías principales del juego y una cuarta que forma la transición entre el simbólico y las actividades, la forma primitiva, la única representada al nivel sensomotor pero en parte se conserva después en el ejercicio. Aparecen los juegos de reglas, como las canicas, la lotería, etc., que se transmiten socialmente de niño en niño y aumentan en importancia con el progreso de la vida social del pequeño. Finalmente, a partir del juego simbólico se desarrollan los juegos de construcción.

El simbólico se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes, intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad. El simbolismo del juego se une en esos casos al sueño, hasta el punto de --

que los métodos específicos de psicoanálisis infantil, -  
utilizan frecuentemente estos materiales.

## 2.- El niño y el juego.

El niño de 5 años de edad es tranquilo. Tiene decisiones firmes cuando se le propone algo. Es claro al expresarse. Toda la actividad infantil de esta etapa se distingue de las anteriores; por su evolución dramatiza con habilidad situaciones familiares como el papá, la mamá, la maestra, el doctor, la enfermera.

El pequeño en esa edad anuda agujetas, abrocha y desabrocha botones. Ahí se le calcula la madurez; es apto para el aprendizaje de la lectoescritura cuando puede atar los cordones de los zapatos.

Alrededor de los 6 años cumplidos, juega a la pelota con habilidad, baja las escaleras alternando los pies y puede saltar en un solo pie. A esta edad ya debe saber pronunciar correctamente su vocabulario.

A los 5 años atraviesa por una etapa de equilibrio semejante a los 3 años en que le gusta agrandar a los demás. En este sentido, favorece esta relación el hecho que

sean los propios padres quienes acompañan al niño al Jardín; será la manera cotidiana de encontrar plática con -- otras mamás, de poder observar cómo son los amigos de -- quien los niños tanto hablan en casa.

A todo niño de esta edad le gusta ir al Jardín para tener oportunidad de ver, conocer y aprender cosas nuevas. No hay que olvidar que en este momento se inicia la curiosidad científica. El jardín le ayudará a observar, -- comparar, coleccionar elementos naturales que tanto le interesan. Es de hacer notar que en esa edad es esencialmente sociable. Esta posibilidad nueva se ve ampliada, satisfecha, al concurrir al Jardín donde las potencialidades -- creadoras puedan aprovechar las enseñanzas que le imparte la maestra y buscar estimulación, para que se interesen -- en la creatividad y se estimulen al aprendizaje por vía -- de experiencias sensoriales.

Este es el gran valor de las tareas manuales y de expresión. A esta edad ya evolucionan sus movimientos, su mirada es controlada, sus músculos grandes y pequeños desarrollados le permiten destreza manual. Por eso es importante el evaluar el tipo de familia que tiene conocer -- ciertas características de sus padres.

Fundamentalmente a los 5 años él está más apegado a su madre que a su padre, es protector de hermanas menores. También se interesa en los materiales expresivos y juegos de construcción, cosas que le permiten hacer juegos, inventar, recortar, etc., se interesa tanto en niñas como en varones.

Los juegos educativos satisfacen su necesidad de aprender y evitan que se adelante el aprendizaje; se adaptan al medio que les rodea; se interesan en las cosas que se pueden y se deben hacer con relación con el tiempo. El niño está generalmente interesado en el presente, pero -- tiene excelente noción del tiempo y del espacio aunque él no maneje el reloj.

Respecto a su orientación se sabe desplazar para llegar de un lado a otro, reconoce caminos. Los peligros de la calle en las grandes ciudades, son excesivos como -- para permitirle viajar solo a los 5 años. Se cumple la -- etapa de la primera infancia que culmina cuando ya es lector y escritor. Se considera que cuando el pequeño no juega no está cumpliendo con sus funciones. Estas actividades son serias, porque ahí el infante se va desarrollando y a la vez va evolucionando en el logro de todas sus actividades. La característica del juego en la edad preesco --

lar, es precisamente, que el infante convierte todo lo que hace en los años preescolares.

El juego tiene cuatro aspectos principales. Primero, el niño convierte todo lo que hace; como con el mango de la cuchara o tenedor, quiere ponerse los vestidos al revés y comete errores; se olvida de cómo se hacen ciertas cosas. Segundo, parecería haber seriedad nueva en los juegos del niño; como si probara deliberadamente papeles para aprender y experimentar los estilos de vida que representan. Tercero, si bien deja de observar hasta el punto de que se enoja con otro niño que no desempeña bien su papel, trata de comerse el pastel de barro que ha hecho; reconoce que es un fingimiento, es un reino distinto al mundo real en el que ejerce un poder genuino y donde las acciones tienen consecuencias irreversibles. Cuarto, amplia sus conocimientos; a la aptitud intelectual creciente le dan mayor alcance a su imaginación, tanto en el sentido de jugar con ideas y posibilidades como el de imaginar entidades y situaciones distintas de todas las demás que ha experimentado se vuelve cada vez más social, más colaborador y, al final de los años preescolares, más cooperativo.

La principal actividad para el pequeño es lo dra -



mático en el que representa papeles de la vida real; a medida que va creciendo incluye otros roles de la sociedad -- como pueden ser al médico, la enfermera, la maestra, etc. La realidad y la fantasía, en esa edad preescolar, son -- intercambiables; de modo que para ello dentro de las cosas hay otra clase de posibilidades mágicas. Reconocen reglas de seguridad, se pueden proteger del calor, no se -- acercan a la estufa, ni a la plancha; pero gradualmente -- el pequeño crece también en la noción de sí mismo y de su entorno. Es por eso que se va integrando a todos los miembros de su familia.)

Piaget "afirma en en esa edad preescolar los niños son egocéntricos, incapaces de considerar un punto de vista ajeno a ellos e insensibles a los deseos, ideas, y sentimientos de otros niños." (13).

Las investigaciones más recientes realizadas lo -- han demostrado. Se interesan en el segundo año de vida. -- Si una niña observa que un compañero hace cosas interesantes con un juguete, se acercará hacia la actividad que -- llama su atención, observará y después tratará de usar el juguete ella misma.)

(13) JEAN, Piaget. Interpretación y manejo del programa -- de educación superior e investigación científica. pp. 31-32

Los niños entre 16 y 18 meses de edad son más propensos a aproximarse a otro, mirando, sonriendo y hablando. Para cuando entran a la escuela, los pequeños son mucho más hábiles en los intercambios sociales, juegan juntos en forma cooperativa, influyen en las actividades del otro; actúan sus fantasías simulando ser adultos o animales, o bien personajes de la televisión o historietas.

A medida que aumentan su experiencia y su imaginación, el niño es libre, ya que se expresa con más libertad y en forma más compleja que cuando era menor; está motivado por el deseo de lograr dominio ya que desempeña muchas funciones; es decir, el principal interés del infante es tratar en forma propicia con los problemas que afronta; Él contribuye al desarrollo cognoscitivo que lo ayuda a entender el mundo. El pequeño se siente menos desamparado al proporcionársele más experiencias en el trato de los sentimientos e ideas de otros.

En el juego sodiodramático, muchos de preescolar, - en especial los primogénitos e hijos únicos, adoptan compañeros imaginarios, desarrollan habilidades sociales que de otra manera se fortalecerán más lentamente. Por lo general, los compañeros imaginarios desaparecen a medida -- que interactúan más con amigos que en realidad sean sin -

ceros.

3.- El papel de los padres de familia, en el jue  
go de los niños.

Los padres deben preparar a sus hijos para ayudarlos a ser autónomos. Esto ocurre entre los animales; cuando son pequeños tienen que aprender cosas por medio de -- sus padres, como cazar, correr, defenderse, luchar, etc.- Al pequeño se le deben inculcar actitudes hacia las co -- sas, personas, conocimientos, trabajos, etc., en un ambien -- te favorable para establecer relaciones de identidad fa -- miliar y lazos de confianza.)

Conforme el infante crece, exige estar más con sus padres, los cuales le podrán proporcionar muchas experien -- cias que lo divertirán haciéndole la vida interesante.)

Deben regular el tiempo, el amor necesario hacia -- los pequeños; deben tener un momento de atención hacia el infante, que no debe ser interrumpido o estorbado por ami -- gos, parientes o por el quehacer doméstico. Cualquier -- tiempo extra será benéfico para ambos, aunque éste sea de corta duración; de esta manera el hijo no exigirá que lo -- atiendan en otros momentos.)

En familias numerosas el juego debe ser un pas -- tiempo en forma grupal y otra parte de tiempo en forma in -- dividual. Por la noche no debe evitar al niño, para que -- se vaya a dormir cansado, contento, tranquilo; no deben -- existir diferencias del padre o de la madre con el resto -- de los otros hijos e hijas. Tanto los niños como las ni -- ñas necesitan jugar con cada padre por separado, así como también con los dos al mismo tiempo; es decir el padre -- puede jugar con sus hijas a las muñecas y la madre con sus hijos al trenecito. Por lo general, los niños al jugar -- con niñas a las muñecas, quieren ser los padres y las ni -- ñas cuando juegan al tren, van de compras a la ciudad. -- Así en la actividad adulta tiene la parte que le correspon -- de, ya sea de tipo femenino o masculino.

La experiencia de asistir al Jardín tiene más pro -- babilidades de ser provechosa para él. En el hogar, los -- padres y la comunidad apoyan los objetivos que se buscan -- en los distintos ambientes familiares; preparan a los pe -- queños para la escuela. Los padres consideran sus opinio -- nes, es importante para el infante. Les explican las limi -- taciones que les imponen en el Jardín de una manera crea -- tiva, mientras en su casa buscan estímulos, fantasías, re -- latos de historias. Así obtienen experiencias e informa -- ción; se hacen capaces de participar en el juego simbóli --

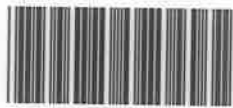
co que se relaciona íntimamente con la aceptación del pequeño.

(Existe la opinión de que los niños provenientes de familias de bajos recursos son menos aptos en las habilidades cognoscitivas y de lenguaje que se consideran importantes para la escuela.)

(Los padres que se interesan en la experiencia que sus hijos están teniendo en el Jardín tienden a aumentar su influencia que éste tiene en los niños.)

CAPITULO V  
EL DESARROLLO DEL NIÑO EN EDAD DE JARDIN.

- 1.- Desarrollo físico.
- 2.- Desarrollo cognoscitivo.
- 3.- Desarrollo socioemocional.



103235

103235

## 1.- Desarrollo físico.

Entre los dos y medio y cinco años, la tasa de crecimiento del niño, disminuye con relación al rápido crecimiento de la infancia. El promedio de estatura de niños de dos años y medio es de 81 cms; el de peso es 13.68 kgs. de cinco años miden en promedio 1 metro 9 cms. y pesa -- 19.18 kgs.

Con esta estatura y de este peso son capaces de alcanzar la mayoría de las puertas, de encender y apagar la luz, utilizando escaleras, cajores para llegar a donde ne cesitan.

Los alumnos de preescolar no tienen todavía gran fuerza muscular, pero sí poseen fuerza motriz para actividades como saltar, patear, correr, trepar y pedalear triciclos. Aunque encuentran grandes diferencias en el nivel de actividades de los niños de 3 a 5 años de edad necesitan un promedio de 11 horas de sueño a diario; esto incluye casi siempre una siesta a media tarde. En esta edad se enferman de cuatro a cinco veces por año; el padecimiento más frecuente es el de infecciones respiratorias. También están expuestos constantemente a accidentes; el porcenta-

je mayor de defunciones en esta edad se debe a accidentes de tránsito.

Asisten a la escuela 3 horas por día durante los cinco días hábiles de la semana. Esta actividad representa entre el 10 y 13% aproximadamente.

Existe una relación entre la constitución física y los diferentes rasgos de la personalidad.

En la Educación Preescolar se deben tomar en cuenta los programas. Aunque en ocasiones son muchas las carencias y limitaciones del edificio preescolar, siempre tratamos de brindar a todos los niños nutrición adecuada. Otros pequeños sufren gran privación de factores afectivos. Su relación con los demás es hostil.

En los últimos tiempos se han presentado informes médicos relacionados con el síndrome del niño maltratado o torturado físicamente. Para esto se recomienda la terapia de familia.

## 2.- Desarrollo cognoscitivo

Los preescolares desarrollan formas de expresión -



simbólica como el juego, el lenguaje, la imitación y el dibujo. El pensamiento en esta edad no está ligado por -- las reglas de la lógica del adulto.

En tareas de clasificación, el infante puede escoger objetos que tengan algo en común por ejemplo: su color; dejar otros que tienen el mismo color; se le pide a un niño de Jardín que escoja entre dos o tres cosas que se encuentran juntas. Sería más divertido si pudiera jugar con ellas, según el consejo abstracto que podría unificarlos. Este tipo de soluciones al problema nos muestran que desde esa edad siguen ya una lógica propia. Los infantes que actúan en forma casual y que se enfocan a los problemas cognoscitivos se guían por sus propios intereses o experiencias más que por un pensamiento abstracto.

Se ha llamado egocéntrico a ese tipo de pensamiento. Las limitaciones para manejar la abstracción tienen consecuencias en ciertos aspectos de la vida. Por ejemplo: les es difícil organizar el tiempo, cuando se trata de pasado y del futuro; se les dificulta recordar en qué momento sucedió algo o cuándo va a tener lugar algo esperado en el futuro.

Los niños desarrollan vocabulario extenso; pueden-

describir sus experiencias internas, los acontecimientos que les ocurren, de tal manera que los interrelacionan -- con sus compañeros y los desarrollan.

Les gusta también bromear, usan el lenguaje para poner énfasis. Se pueden impulsar las capacidades simbólicas nacientes. Esto puede hacerse en actividades y con material que estimulen las capacidades de clasificación, de pensamiento abstracto y las posibilidades de tomar perspectiva social. Son áreas que se benefician de actividades específicas de aprendizaje y de interrelación de grupos. El pensamiento adopta una nueva dimensión importante, en comparación con la del primero o segundo año de vida, y se vuelve más complejo o sofisticado. Sin embargo, el pensamiento del niño en edad preescolar no está organizado necesariamente en conceptos o reglas firmemente articulados.

Piaget

Además, el niño preoperacional tiene dificultades para adoptar el punto de vista de otra persona. Tampoco puede comprender que una escena que él observa puede verse a través de los ojos de otra persona. Piaget considera que el niño preoperacional tiene perspectiva egocéntrica.

Los de edad preescolar son capaces de usar los cin

co tipos de unidades de la actividad cognoscitiva: esquemas, símbolos, imágenes, conceptos y reglas, antes de examinar ciertos procesos cognoscitivos.

El esquema es la forma que utiliza la mente para representar ciertos aspectos importantes o características críticas de un suceso; un esquema, es algo así como la caricatura que hace del rostro un dibujante, en la que exagera los aspectos distintivos.

La imagen es una representación más detallada, elaborada y consciente, creada a partir del esquema más abstracto; una imagen es más semejante a la fotografía completa de una persona, mientras que un esquema se asemeja a la caricatura de una persona.

El esquema y la imagen pueden ayudar al pequeño a responder preguntas. Por ejemplo: ¿un elefante tiene orejas? Los adultos responden de inmediato que sí a la pregunta, sin hacer una pequeña pausa para pensar o para observar el problema. Los esquemas se basan en aspectos físicos y específicos.

El símbolo es una forma arbitraria de representar sucesos concretos, características o cualidades de obje -

tos o acciones. Por ejemplo: los niños de edad preescolar no saben que un cráneo con dos líneas cruzadas significa peligro, ni que una señal octagonal al final de una carretera significa alto. A medida que pasen los años pueden tratar objetos de forma bastante rudimentaria.

El Concepto significa o representa un conjunto común de atributos entre un grupo de esquemas. Por ejemplo: el concepto perro se refiere al grupo de propiedades que se denomina lanosidad, rabo, cuatro patas, hocico alargado, habilidad con los seres humanos y un sonido animal. Humano y comodidad son conceptos que no se relacionan con un suceso particular sino que representan una cualidad o conjunto de cualidades comunes a diversos sucesos.

Las Reglas son esencialmente declaraciones o conceptos. Por ejemplo: "El agua es húmeda, Los inviernos -- son fríos". A medida que los niños crecen, se establecen nuevas reglas y éstas se vuelven cada vez más complicadas. Las teorías de las etapas de desarrollo, en ciertas reglas de razonamiento o características a los estados más maduros de el desarrollo.

La Cognición se refiere a los procesos que interfieren, los cuales son los siguientes:

percepción, memoria, razonamiento, reflexión, discernimiento.

La Percepción es la organización e interpretación de datos, tanto del mundo exterior como del ambiente interno.

La Reflexión es la evaluación de la calidad de las ideas y de las soluciones, del reconocimiento de nuevas relaciones entre dos o más segmentos de conocimiento.

La Memoria es el almacenamiento de impresiones para hacer diferencias y sacar conclusiones.

### 3.- Desarrollo socioemocional

Quizá el aspecto emocional es el más importante para los niños que asisten al Jardín es la necesidad de ser autónomos, de hacer por sí mismos las cosas; por primera vez están experimentando la libertad que les da estar lejos de sus padres, la seguridad de su independencia recién descubierta; hay toda una lucha por conseguir control de sí mismos; ellos quieren sentirse alegres por su propia libertad, pero al mismo tiempo, están seguros de que sus padres y maestros están dispuestos a ayudar cuando ellos-

lo necesiten.

La autonomía y la buena disposición llevan con frecuencia al niño a situaciones que todavía no puede controlar.

El obstáculo más importante que surge en esta etapa es el sentimiento de vergüenza que acompaña al fracaso. Para descubrir los límites de sus propias posibilidades los niños (como adultos cometen errores; pueden dejar caer una tabla, tirarse encima agua caliente, derramar -- una sartén de huevos o bien tirar detergente; para los demás ellos piensan que fracasaron y se sienten pequeños.

La energía y el placer que causan los esfuerzos exitosos que hacen para llegar a ser autónomos, la equilibran con la ansiedad y el desaliento de sentirse avergonzados.

Los niños de esta edad, tienen la posibilidad de relacionarse socialmente, les encanta interrelacionarse con sus compañeros y desarrollan habilidades de juego en grupo. El lenguaje simbólico, son las medidas preferidas para interactuar con sus compañeros. Comparten ruidos, expresiones, gestos y actitudes físicas por medio de la imi

tación.

No hay duda sobre el punto en que alcanzan en esta edad a captar el punto de vista de otras personas; saben que un niño le habla de modo diferente a un adulto que a otro niño más chico que él, por ejemplo: para explicarle cómo funciona un juguete. Los pequeños de cuatro o cinco años, saben lo que otra persona está sintiendo, mirando, o la expresión de su rostro, pero pueden no entender qué es lo que otra persona está pasando o qué es lo que quiere.

En las interacciones tienden a ser más aptos para iniciarlos a responder cuando las otras la inician. Con frecuencia los esfuerzos de un niño para comenzar una intervención se ignoran o no reciben más que una respuesta sin importancia. En esta edad, generalmente se sienten cómodos unos con otros, en la medida que ayudan mutuamente a firmar sus propias capacidades y su propia autonomía.

En el Jardín se puede impulsar de muchas maneras el desarrollo social y emocional de los niños. Primero, el material de juegos, la disposición física de jugar y las actividades que se plantean, se pueden diseñar de tal manera que impulsen la independencia de los niños. Las --

tareas se pueden estructurar para que respondan a las capacidades que los niños tienen, asegurando así la posibilidad del éxito.

(Las interacciones entre adulto y niño pueden modular y reforzar la capacidad de resolver los problemas en forma independiente.) La disposición del grupo se puede -- arreglar de tal manera que impulse en los niños la coincidencia de cada quien es una persona diferente en diferentes puntos de vista.

(Los juegos, los juguetes y las actividades organizadas pueden servir para estimular interacciones; por ello los niños pueden descubrir las capacidades de cada quien y aprender a estimar las fuerzas que cada quien tiene.)

El jardín permite a los alumnos de distintos ambientes sociales aprender en que consisten las diferencias de un clima.

(Finalmente, en la guardería pueden participar en la incidencia de los conflictos personales.) Los niños autónomos y voluntariosos van a encontrar resistencia para sus planes y sus deseos en la actitud de otros.



## CONCLUSIONES

## CAPITULO PRIMERO

Al hacer el ensayo sobre el juego me di cuenta que este tema es muy importante en los niños de edad preescolar, ya que mediante él captamos los problemas que se pueden presentar en el papel que desarrolla el pequeño en el juego. También es importante el juego en el período sensoriomotor, ya que el niño desarrolla sus capacidades de aprendizaje, sus conductas y analiza sus diferencias mentales psicológicas.

Se trata de que el adulto juegue con los niños, ya que así éstos se motivan y siguen adelante. Es muy importante ofrecerles tareas simples que ellos puedan realizar con facilidad; así ellos adquieren sus primeras experiencias, van teniendo creatividad para ir logrando la psicomotricidad. Siempre se les debe proporcionar materiales a los niños, para que puedan desenvolver su capacidad activamente.) Los juegos siempre deben ir enfocados de acuerdo al nivel del niño; son la forma más importante por lo cual avanza en sus procesos intelectual, afectivo, social, etc.

## CAPITULO SEGUNDO

Este capítulo trata de las principales características del juego y también del punto de vista teórico sobre el juego. Aquí nos damos cuenta de cómo el niño avanza en sus funciones latentes. Esto interesa a la educadora de los problemas que puede tener y las posibilidades de poder ayudarlo en los momentos que más lo requiere. Sobre todo, nos damos cuenta cuando observamos al pequeño en las características de los juegos que tiene cada uno, por ejemplo: el juego de los funcionales. En este tipo de juego el niño conoce su cuerpo, movimientos con las manos, extiende y recoge los brazos y las piernas, toca los objetos. Ahí está logrando poco a poco su psicomotricidad fina y gruesa.

Esto es muy importante, pues contribuye al inicio de la socialización. Tenemos otro tipo de juego que es la mímica. Ahí le enseñamos a utilizar su propio cuerpo. El adulto puede jugar con él al teléfono u otro tipo de actividades, por ejemplo; desarrollar todo con señas; que él entienda los movimientos que se dan con nuestro cuerpo. Todo este tipo de juegos que se mencionan tienen madurez, evolución y coinciden en el desarrollo paralelo de tres -

actividades lúdicas, como son el de ejercicio, el simbólico y el reglado.

### CAPITULO TERCERO

Este capítulo describe los juegos infantiles cómo se realiza cada juego y la realización que hay entre desarrollo y aprendizaje, trata de la expresión de los procesos de aprendizaje y desarrollo. El niño percibe, clasifica e identifica los diferentes tipos de juegos; él los analiza y después los experimenta con la ayuda de la educadora.

*Importante*

Para mí esto es muy importante, porque dichos juegos desarrollan su lenguaje y creatividad. Cada uno aporta ideas al estar realizando el juego. Yo les explico y ellos me dan ideas. Así puedo ir enriqueciendo sus ideas, su madurez propia de cada pequeño. Yo opino que van aumentando sus capacidades de adaptación, de manipulación de exploración.

Al niño le van gustando los juegos y él mismo va creando sus propias ideas. Yo experimenté algunos juegos. Recuerdo que fue el de motores. Lo vi con los niños. Lo realizamos en el patio. Era brincar con las llantas. Re -

cuerto también el de sensorios que ejercitan los sentidos, el equilibrio. También los miméticos. Como estábamos trabajando con la unidad de la vivienda ellos imitaron a los animales. Ahí vi mucha participación y esto me motivó completamente. También se habla sobre la expresión y desarrollo. Este es muy importante porque ayuda a concebir la conducta del pequeño.

El aprendizaje constituye un proceso externo de incorporación al medio; es condición fundamental del desarrollo. Yo entiendo así estas dos concepciones de la relación entre aprendizaje y desarrollo. La primera se refiere a la relación temporal entre ellos, simultánea; la segunda entiende que los ciclos evolutivos de desarrollo preceden siempre a los de aprendizaje. Estos dos procesos distintos están relacionados con la madurez y el aprendizaje.

#### CAPITULO CUARTO

En este capítulo nos habla sobre la importancia que debe de tener el juego, y principalmente de los padres que deben tomar parte en el juego del niño.

A mí me agradó mucho este inciso, porque explica -

la importancia que tiene dicha actividad. Ayuda al pequeño a fomentar su autonomía; le permite experiencias de acuerdo a lo que hagan los padres por ellos. Son imitadores de todo lo que realizan en su casa. Hay niños que son tímidos en el juego. Por eso es importante que participen y así en esa actitud, ya que solitos se desenvuelven, realizan sus propios juegos, analizan sus intereses, propician su aprendizaje; logran experiencia motriz, táctil, visual, propicia su crecimiento mental.

A medida que transcurre el tiempo, el pequeño cambia, enriquece su campo de imágenes. Los niños de 5 años ayudan mucho a los de 3 años para que ellos también logren abrocharse y desabrocharse los botones, aprenden a vestirse, a ponerse los zapatos; los de 5 años atraviesan por una etapa de equilibrio semejante a los de 3 años, en que les gusta agradar a los demás.

## CAPITULO CINCO

Este capítulo explica cómo es el desarrollo del niño en el Jardín, en los aspectos físico, cognoscitivo, socioemocional.

En lo físico, los alumnos van a tener gran fuerza-

muscular para actividades como saltar, correr, etc.

En lo cognoscitivo; el niño adquiere ya un lenguaje propio el pensamiento en esta edad está ligado por las reglas de la lógica del adulto.

El infante puede escoger objetos que tengan algo en común, por ejemplo: el color, el tamaño, textura; tiene sus propios intereses o experiencias. Se les dificulta distinguir el pasado del futuro; recordar en qué momento sucedió algo o a qué distancia en el futuro va a tener lugar algo. Pueden describir sus experiencias internas, los acontecimientos que ocurren, de tal manera interrelacionan con compañeros y demás personas que los rodean.

Aspecto socioemocional. Los niños asisten al Jardín con la necesidad de ser más autónomos. Experimentan la libertad, la autonomía y las buenas disposiciones, que llevan con frecuencia al niño a situaciones que todavía no pueden controlar. Los de esa edad tienen posibilidades de relacionarse socialmente, les encanta interrelacionarse con sus compañeros, desarrollan habilidades de juegos en grupo. El lenguaje y el juego simbólico son las medidas preferidas para interactuar con sus compañeros.

## SUGERENCIAS

Como medida de primera instancia, se sugiere a los padres de familia un poco más de atención hacia los niños en todas y cada una de sus diferentes etapas.

*Usar comandos.*  
 Se estima que el niño llora por llamar la atención. Esto le sirve como medida de auxilio para poder comunicar todo lo que siente. Bien podría ser una señal a los padres, para que brinden más apoyo, comprensión, confianza, cariño; que es lo que más necesita. Al llegar al nivel de preescolar el niño refleja lo que es la familia. De esta manera tenemos en el plantel educativo gran heterogeneidad de conductas en los infantes, como son: rebeldía, distracción, tímidez, irresponsabilidad, insociabilidad, etc.

Otra sugerencia es que los padres se identifiquen con los niños, para que éstos sientan seguridad en sí mismos y al tener esta seguridad también la tengan al relacionarse con sus demás compañeros, maestros, incluso con otro tipo de gente adulta, diferente a los familiares. Esto les ayudará en gran medida en un futuro no muy lejano.

El niño se puede apoyar en cuentos, relatos de ha-

das, rimas infantiles que oye repetir infatigablemente a sus padres y niños mayores que él; gran parte de este juego origina situaciones imaginativas, inherentes a estos cuentos.

Gracias al juego crece la inteligencia. El silencio anuncia a menudo en el niño graves deficiencias mentales. No se puede considerar que todo es la expresión de tendencias ocultas; por eso el psicoanalista tiende a dirigirse preferentemente a formas representativas como son: dibujos, historietas, títeres. Estas observaciones nos -- permiten comprender los resultados a que han llegado los psicólogos en estudios experimentados del comportamiento social en ambos sexos.



## BIBLIOGRAFIA

- 1.- BUHLER CARLOTA. Apuntes sobre el desarrollo infantil.  
Edición Previa México. p. 66
- 2.- HALL STANLEY. Apuntes sobre el desarrollo infantil.-  
Proyecto estratégico No. 5 Editado por SEP. p. 14
- 3.- PIAGET JEAN. Desarrollo y aprendizaje. en: El niño:  
aprendizaje y desarrollo. Universidad Pedagógica Na-  
cional LEB 79 pp. 253
- 4.- PIAGET JEAN. Interpretación y manejo del programa --  
Educación Superior e Investigación Científica. p. 32
- 5.- PIAGET JEAN. Manual de psicología infantil Volumen -  
2 p 325
- 6.- PIAGET JEAN. La evolución del juego en el niño. en:  
El niño: aprendizaje y desarrollo. Universidad Peda-  
gógica Nacional. LEB - 79 pp. 253.

- 7.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS. En: *Redacción e Investigación documental I. Universidad Pedagógica Nacional*  
LEB- 79 pp. 233
  
- 8.- SCHILLER. Guía de capacitación para padres. Paquete-  
didáctico p. 168
  
- 9.- VIGOTSKI. La orientación de Koffka en: *El niño: aprendi-  
zaje y desarrollo. Universidad Pedagógica Nacional.*  
LEB 79 pp. 253
  
- 10.- VIGOTSKI. Las relaciones entre aprendizaje y desarro-  
llo y la zona de desarrollo potencial en: *El niño: -  
aprendizaje y desarrollo. Universidad Pedagógica Na-  
cional.* LEB 79 pp. 253