



Gobierno del Estado de Yucatán
Secretaría de Educación
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 31-A Mérida



El valor del juego en el desarrollo
del niño preescolar

PROFRA. CARLA FLORINDA MALDONADO LOPEZ
PROFRA. SARA ELISA OJEDA CARNAHAN

TESIS PRESENTADA
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR

MERIDA, YUCATAN, MEXICO.
JULIO DE 1993

ELI-10-I-94

A - 3



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mérida, Yuc., 9 de julio de 1993.

C. PROFR. (A). CARLA FLORINDA MALDONADO LOPEZ.
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:

"EL VALOR DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR".

opción T E S I S a propuesta del asesor C. Profr.(a)
José Laureano Novelo Montalvo manifiesto a usted que reúne los re-
quisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE


PROFR. ENRIQUE YANUARIO D. G. ORTIZ ALONZO.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
MÉRIDA



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mérida, Yuc., 9 de julio de 19 93.

C. PROFR. (A). SARA ELISA OJEDA CARNAHAN.
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:

"EL VALOR DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR"

opción T E S I S a propuesta del asesor C. Profr.(a)
José Laureano Novelo Montalvo manifiesto a usted que reúne los re
quisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE


PROFR. ENRIQUE YANUARIO D. G. ORTIZ ALONZO,
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD GRAN
MERIDA

A MIS PADRES.

C O N T E N I D O

	PAGINA
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, JUSTIFICACION Y OBJETIVOS.....	4
A. Antecedentes y planteamiento del problema.....	5
B. Justificación.....	10
C. Objetivos.....	11
CAPITULO II. JUEGO Y DESARROLLO.....	13
A. Aportaciones teóricas y pedagógicas de diferentes autores acerca del juego en el nivel preescolar...	14
a) Teoría Cognoscitiva.....	14
b) Teoría Psicoanalítica.....	15
c) Teoría del Aprendizaje.....	17
B. Desarrollo biopsicosocial del niño preescolar.....	20
a) Desarrollo físico.....	20
b) Desarrollo cognitivo.....	23
c) Desarrollo social.....	27
C. Evolución del juego en el niño.....	31
CAPITULO III. EL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR.....	36
A. Importancia del juego en el Jardín de niños.....	37
B. El desarrollo de la personalidad a través del jue- go.....	41

C. El juego como elemento de socialización.....	44
D. La presencia de los adultos en el juego infantil..	48
a) El papel del maestro.....	48
b) El papel de los padres.....	50
CAPITULO IV. JUEGO Y APRENDIZAJE.....	56
A. La función simbólica y el desarrollo cognoscitivo.	57
a) La función simbólica.....	58
b) El juego simbólico.....	60
B. El juego-trabajo.....	61
C. Los juguetes.....	64
D. Diferentes tipos de juegos.....	68
a) Juegos funcionales.....	68
b) Juegos configurativos.....	69
c) Juegos de entrega.....	70
d) Juegos de representación.....	70
e) Juegos de reglas.....	71
f) Juegos libres.....	71
g) Juegos de imitación.....	72
h) Juegos de expresión-comprensión.....	74
i) Juegos motóricos.....	75
1. Juegos naturales.....	76
2. Juegos con movimientos analíticos.....	76
3. Movimientos generadores.....	77
j) Juegos sensoriales.....	77
1. Sentido del tacto.....	78

2. Sentido del oído.....	78
3. Sentido del gusto y del olfato.....	78
4. Sentido de la vista.....	78
k) Juegos tradicionales.....	79
CAPITULO V. CONCLUSIONES.....	81
BIBLIOGRAFIA.....	85
ANEXOS.....	90

INTRODUCCION

El juego es una actividad propia de los animales, y de los seres humanos. Para los primeros representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante, en tanto que para los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico.

Dada la importancia de la actividad lúdica en la edad preescolar y las necesidades del juego del niño en esta etapa, nos hemos avocado a la tarea de realizar la presente investigación documental en la cual ofrecemos información suficiente para comprender el valor que tiene el juego en el desarrollo del niño preescolar.]

Esta tesis está constituida por cinco capítulos donde se aborda al juego desde diferentes perspectivas.

En el primer capítulo, hacemos referencia de los antecedentes y planteamiento del tema, nuestro objeto de estudio, la justificación y objetivos. *

En el segundo capítulo se encuentran las concepciones y aportaciones teóricas realizadas por diversos investigadores, en relación al papel del juego en el desarrollo integral del niño, partiendo de él como una unidad indisoluble constituida por aspectos distintos que pueden o no presentar diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus propias condiciones físicas, psicológicas y las influencias que haya recibido del medio ambiente, por tal razón, mencionamos el desarrollo

biopsicosocial del niño, el cual implica dinámicas biológicas, psicológicas y sociales interdependientes entre sí y que se proyectan en su manera de actuar; es decir, se expresan como un todo. A su vez, estas dinámicas dan cuenta de que el niño se manifiesta integralmente de manera diferente en cada momento y situación de su vida diaria. Este apartado concluye con una explicación de cómo el juego va evolucionando en las distintas edades del pequeño.

Desde su origen, el Jardín de Niños le ha otorgado un papel central al juego en el proceso educativo. Por lo tanto, en el capítulo tres mencionamos que el juego, en la etapa preescolar, no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento. Asimismo, durante el juego pone en práctica las normas y reglas sociales. Es a través de estas experiencias que el niño alcanza los componentes de la autonomía y socialización, elementos fundamentales para la convivencia humana.

En el capítulo cuatro, hacemos referencia de cómo se desarrolla la función simbólica y su implicación en el desarrollo cognoscitivo del niño preescolar, así como, de la relación existente entre el juego-trabajo, la importancia que debe darse al juguete en la edad preescolar, como

facilitador de la maduración intelectual y el desarrollo emocional como elemento de socialización. Al final del capítulo, proporcionamos una serie de diversos tipos de juegos que favorecen el desarrollo integral del niño.

Para finalizar la presentación de la tesis, en el capítulo cinco planteamos algunas reflexiones de mayor relevancia a lo largo de la elaboración de esta obra, y en la parte correspondiente a los anexos, brindamos algunos ejemplos de juegos tradicionales, en espera de que éstos sirvan para el rescate de tradiciones y costumbres propias de nuestra cultura.

CAPITULO I

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, JUSTIFICACION Y

OBJETIVOS

A. Antecedentes y planteamiento del problema

La división del proceso de desarrollo del ser humano, en períodos, etapas o estadios, delimitados por la cronología aproximada u otro criterio, no se ha realizado arbitrariamente, sino que obedecen a la manifestación de conductas psíquicas, afectivas y motoras preponderantes en determinados momentos de la vida y que de una u otra forma están presentes en las personas de diferentes culturas y estratos sociales.

Una de esas manifestaciones conductuales es el juego, al que se le ha considerado de interés para el desarrollo integral de los niños. El juego es la descarga de energía física y mental del individuo que se manifiesta a través de una actividad en sus inicios espontánea y conforme se experimenta va cambiando en función de los intereses y necesidades del ser humano. Sobre las causas y formalidades del ejercicio lúdico se han dado diversas explicaciones. Entre ellas:

Karl Gross⁽¹⁾ "El juego es un ejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro".

(1) Karl Gross. El movimiento de derechos del niño. Garden City New York: Anchor Press/Doubleday, 1977. p.66

S. Hall(2), "El juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que presenta a lo largo de la evolución de la raza".

✓ Carr(3), "El juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas".

S. Freud(4), "En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades reparatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras".

C. Buhler(5), "El juego es una actividad lúdica funcional".

✓ J. Piaget: El juego es principalmente "asimilación de lo real al yo".(6)

✓ H. Wallon (7), "El juego es simultáneamente relajación y realización del impulso, huída y dominio de lo real, posibilidad de creación externa y creación de sí, evolucionando constantemente entre oposiciones a superar".

(2) G.S. Hall. Adolescencia. New York: Appleton, 1916. p.23

(3) H.A. Carr. Psicología: un estudio de la actividad mental . New York:Longmans, Green, 1925. p.135

(4) S. Freud. El ego y el mecanismo de defensa. New York:International Universities Press, Inc., 1946. p.87

(5) C. Bulher y Allen, M. Introducción a la psicología Humanista. Monterrey, Calif. Brooks Cole Publishing Company, 1972 . p.43

(6) J. Piaget. Los orígenes de la inteligencia en los niños. - New York: International Universities Press Inc., 1952. p.36

(7) H. Wallon. El infante turbulento. Alcan, París, 1925. p.51

✓ Vygotski, menciona que el juego es una forma particular de acción, y una preocupación permanente en su trabajo es explicar qué es lo que mueve al individuo a actuar. Afirma que el individuo actúa movido por circunstancias particulares articuladas con una sucesiva maduración de actividades.(8)

[Son muchos los pensadores que han aportado sus concepciones sobre el juego, sin embargo, puede mencionarse que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño y se atribuye a éste, un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que le preparan para su vida futura.]

Sin embargo, algunas personas parecen poner en duda la utilidad del tiempo que los niños dedican a sus juegos. Sería cuestión de preguntarse si se trata tal vez de gentes tan conscientes y preocupadas por el rendimiento y por el aprovechamiento del tiempo, que lo que desearían es que el niño se "saltase" la edad de jugar y pasase enseguida a la de aprender. Por tanto, cualquiera que haya observado o trabajado con niños pequeños habrá notado la importancia que tienen para ellos las experiencias directas. Podría parecer que pierden el tiempo, pero, para ellos, el juego es su trabajo, su modo de aprender cosas sobre su entorno. De este

(8) L.S. Vygotski, Pensamiento y lenguaje. Cambridge, Mass. - Press, 1962. p. 49

modo, se comprenderá que las experiencias de juegos favorecen el desarrollo integral del niño.

Partiendo de las ideas anteriores no es posible concebir una infancia o un niño sin que presente la necesidad o el deseo de jugar, puesto que, el juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo que plantea problemas de conducta, que implican adaptación social y a la vez, sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso.

✓ Cuando se quiera observar la felicidad en los niños, únicamente hay que observarlos cuando están jugando.

✓ En sus procesos de desarrollo, el niño va madurando progresivamente al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra, sobre todo durante el desarrollo cognoscitivo de los primeros años, puesto que con él el pequeño adquiere conceptos y conocimientos que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje.

✓ Las actividades lúdicas de los niños, pueden fomentar o desalentar el desarrollo de la autonomía, espontaneidad, iniciativa, así como moldear su expresión y con ello, orientar y preparar al individuo para que participe en las instituciones y las prácticas de su orden social.

* En el nivel preescolar el juego como herramienta

didáctica adquiere mayor relevancia, puesto que se respeta el nivel de desarrollo de los infantes, sus características, capacidades, necesidades e intereses y entre ellas el juego es sobresaliente porque responde de acuerdo a las tendencias infantiles lúdicas a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y, como un interés de satisfacción inmediata.)

- A medida que el niño madura con repetidas experiencias, no tarda en desear y exigir la presencia de otros niños para compartir sus juegos. Sirve asimismo para ayudar al niño a identificarse con los papeles sociales que debe representar; de ahí que la institución preescolar brinda al niño la oportunidad de relacionarse y convivir con sus iguales. Se observa en el jardín de niños cómo los preescolares se entregan a juegos que representan papeles de adultos con los que han tenido relaciones y experiencias importantes, vívidas y concretas, también se observa que con sus actividades recreativas, aprende el niño a dominar e identificarse con diversos papeles sociales y, conocerse a sí mismo y a los demás.≡

Por otra parte, reflexionando sobre los conceptos anteriores, podemos señalar que los jardines de infantes son las instituciones educativas donde se inicia la socialización del niño e institucionalidad de la educación infantil y en ese proceso, el juego es un factor importante a considerar por los docentes que laboramos en el nivel preescolar.

Por lo expresado con anterioridad, pretendemos, a través de una investigación documental encontrar respuesta al planteamiento siguiente:

¿Cuál es el valor asignado al juego en el aprendizaje y el desarrollo del niño preescolar?

B. Justificación

El juego es un instinto que aparece en el hombre al nacer, que evoluciona de acuerdo con las diferentes etapas de la vida y se constituye como un elemento vital, que contribuye al equilibrio humano.

En la actualidad, es necesario señalar el papel importante del juego, no sólo en el desarrollo del niño sino también en la vida del adulto. A través del juego el hombre se evade de preocupaciones cotidianas y busca en él un refugio para realizarse plenamente. Con mayor razón el niño, rodeado de adultos que tratan de protegerle y de coartar su libertad, se refugia como ya hemos dicho en el juego.

A su vez, en el desarrollo de nuestra labor docente, hemos podido constatar que el juego en la etapa preescolar es mucho más que un entretenimiento, es un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, en su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento.

Es importante dejar que los niños jueguen ya que de sus formas de juego dependerá su conducta futura, puesto que, a través del juego, el niño manifiesta su identidad; jugar, en él significa empezar a conocer la vida, descubrirse a sí mismo y a su mundo, favoreciendo su actividad física y mental.

En el jardín de niños, por medio del juego el niño aprende a ganar o a perder, vencer la timidez, respetar las ideas y decisiones de otros niños, enriquecer su lenguaje, despertar su capacidad de observación, estimulando sus sentidos; todo esto mediante atractivas actividades en las que sin darse cuenta van adquiriendo una madurez para adaptarse a cada etapa de su vida.

Por lo anteriormente expuesto, podemos afirmar que el juego es una actividad lúdica de vital importancia en el desarrollo del niño preescolar, y por consiguiente, nos hemos avocado a la tarea de realizar una investigación documental sobre el tema respectivo, con el fin de que pueda ser utilizada como guía o instrumento de trabajo por los docentes del nivel preescolar en el desarrollo de su labor educativa, así como también, por aquellas personas interesadas en el desarrollo lúdico infantil.

C. Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Ampliar el conocimiento en torno a las actividades

lúdicas del preescolar, con base en las demandas de la práctica docente y a las aproximaciones explicativas que sobre el tema hayan realizado algunos autores, para avanzar en la comprensión del papel del juego en el desarrollo integral del niño.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Analizar distintas aportaciones teórico-pedagógicas inmersas en el ámbito escolar, acerca del proceso juego-aprendizaje.

- Conocer y analizar la evolución de los juegos en el niño preescolar.

- Reflexionar sobre la importancia del juego como factor determinante en el proceso de aprendizaje del niño preescolar.

- Propiciar el desarrollo integral del niño preescolar a través de diferentes tipos de juegos.

CAPITULO II

CAPITULO II

JUEGO Y DESARROLLO

A. Aportaciones teóricas y pedagógicas de diferentes autores acerca del juego en el nivel preescolar

No puede negarse la vinculación existente entre el juego y el desarrollo del infante, al respecto diversos autores han abordado la vinculación, desde posturas afectivas, cognoscitivas, motoras, biológicas y más. Independientemente del enfoque muy particular de relacionar el juego y el desarrollo, puede observarse en todas las teorías la afirmación de la necesidad que tiene el niño de jugar.

El juego es una actividad que trasciende todos los niveles de la vida del niño. Distintos autores explican su función de diversas maneras.

~~a)~~ **Teoría Cognoscitiva.** Piaget (9). Considera al pensamiento como el resultado de una construcción que realiza el sujeto en el curso del desarrollo genético, por efecto tanto de ese propio desarrollo como por el de las experiencias del sujeto en su interrelación con el medio; es decir, considera que el pensamiento no es algo dado sino que se va estructurando progresivamente. En la construcción del pensamiento pueden distinguirse diversas etapas y estadios, cada una de las cuales está originada en la anterior y, a su

(9) Jean Piaget. Los orígenes de la inteligencia en los niños. New York. 1952. p.77

vez, constituye la base para la organización de la siguiente.

✓ Piaget(10) señala que el juego, es una forma de aprender acerca de los objetos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción, de esta manera la forma como el niño juega en un momento determinado depende de su grado de desarrollo cognoscitivo.

En la etapa sensoriomotora, el niño juega en forma concreta, moviendo su cuerpo, manipulando objetos tangibles, después, a medida que desarrolla la función simbólica puede pretender que existe algo que no está ahí; puede jugar en su imaginación, por así decirlo, más que con su cuerpo.

Cuando los niños pueden integrar símbolos a los procesos del pensamiento, también pueden, en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos.

✓ **b) Teoría Psicoanalítica.** Freud(11). Desde la perspectiva psicoanalítica, Freud sostiene que las personas no son ni activas ni pasivas, sino que siempre están fluyendo entre los dos estados en un constante conflicto entre sus instintos naturales y las restricciones que la sociedad impone sobre ellos.

La naturaleza de estos conflictos depende de la etapa

(10) Idem.

(11) Diane E. Papalia. El mundo del niño. Tomo I, Tr. Jesús Villamizar, Ed. McGraw-Hill, México, 1987. p. 123

de desarrollo en que se encuentre una persona en un momento determinado.

De acuerdo a su teoría S. Freud recalca los determinados biológicos del comportamiento, a su vez que explica las etapas por las que pasa todo ser humano. Entre dichas etapas se encuentran las siguientes:

Etapa oral (desde el nacimiento hasta los 12-18 meses). El niño recibe gratificación a través de la boca; chupar es importante.

Etapa anal (12-18 meses a los 3 años). El niño recibe gratificación en el ano, principalmente en la defecación; es importante el entrenamiento para aprender a ir al baño.

Etapa fálica (desde los 3 años hasta los 5 o 6 años). La gratificación se da por la estimulación genital; los complejos de Edipo y Electra son críticos.

Etapa de latencia (de los 5 o 6 años hasta la pubertad). El niño se encuentra en latencia sexual, luego de la resolución de los complejos de Edipo y Electra.

Etapa genital (desde la pubertad en adelante). Los cambios hormonales del organismo dan lugar a la sexualidad adulta madura. Los impulsos sexuales vuelven a despertarse para dirigirse hacia las relaciones heterosexuales con personas fuera de la familia.

Las experiencias durante estas etapas determinan los patrones de ajuste y los rasgos de personalidad que las personas tendrán en la edad adulta. Es posible que un

individuo quede fijado en una etapa en particular si sus necesidades no son satisfechas, o si son satisfechas en exceso. La fijación implica un lazo de inmadurez que permanece en forma neurótica e interfiere con el desarrollo normal.

Según Freud(12), la personalidad humana está compuesta de tres aspectos: el id, el ego y el superego; el id es la fuente inconsciente de los motivos y los deseos que operan sobre el "principio del placer"; busca la gratificación inmediata; el ego, que representa la razón del sentido común, media entre el id y, eventualmente, el superego; el ego se desarrolla cuando la gratificación se retrasa; opera sobre el "principio de la realidad" y busca una manera aceptable de obtener gratificación, el superego o consciencia, incorpora las costumbres de la sociedad, en gran medida a través de la identificación con el progenitor del mismo sexo.

El juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolver entre el id y el superego, motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación, es también una respuesta liberadora que reduce la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras.

c) Teoría del Aprendizaje. Thorndike(13). El juego es una

(12) Ibidem.

(13) Ibidem.

conducta aprendida. Cada cultura o subcultura valora y recompensa distintas clases de comportamiento, por lo tanto, estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas.

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano. Veamos algunas definiciones pedagógicas y filosóficas que podrán servirnos para ampliar nuestra comprensión de la importancia del juego.

LOCKE(14). Aporta el requerimiento de la libertad para que el juego se de en su plena expresión.

ROUSSEAU(15). Cree en la libertad y creatividad humana , bajo esa concepción filosófica, ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser, el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad.

KANT(16). También a nivel filosófico relaciona el concepto de juego con la actividad estética, y expresa que este produce placer y favorece la salud.

Los estudiosos antes mencionados, manifestaron su concepto de juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron transferirlo a un nivel práctico como hasta años más tarde lo hizo FEDERICO FROEBEL(17) en el ámbito educativo.

(14) SEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: El juego
México, 1985. p.3

(15) Idem.

(16) Ibidem. p.5

(17) Idem.

El cual define al juego infantil como "el producto más puro y espiritual del hombre".

Por la importancia que este pedagogo concede al juego, se basa en éste para desarrollar una teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo, y más aún lo dota de actividades y materiales a los que denomina "dones" y "ocupaciones".

DECROLY(18). Opina que el juego favorece las asociaciones y comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos realizan la asociación en el niño pues traen a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. También opina que el niño se prepara para la vida jugando.

MONTESSORI(19). Todo el método Montessori es un método de investigación libre, de trabajo libre por parte del niño, según las necesidades naturales de su desarrollo, pero sobre la base de una preparación objetiva, de un material conveniente ofrecido por el medio y que es función de una intervención propiamente social, en el proceso educativo. Lo cierto es que dicho método nos presenta niños que trabajan (en el plano, naturalmente, de sus intereses espontáneos) más bien que niños que juegan.

(18) Idem.

(19) María Montessori. El niño. El secreto de la infancia. Ed. Diana, México, 1982. p.33

B. Desarrollo biopsicosocial del niño preescolar

El individuo como ser humano posee un potencial genético propio de su especie, que se desencadena desde el momento de la concepción al interactuar éste con su ambiente, produciéndose un desarrollo específico, determinado por las condiciones existentes en el entorno. Interacción que por darse en una forma global produce un desarrollo integral que involucra a la persona humana total, tanto biológicamente, como social y psicológica a través de procesos que se manifiestan en cambios continuos y discontinuos.

El niño es inicialmente un ser biológico y social con potencialidades propias que por los procesos de crecimiento y maduración y por la interacción con su medio se irán conformando psíquicamente como una persona concreta con perfiles comunes a todos, pero a la vez, con características únicas de personalidad concebidas como diferencias individuales.

a) Desarrollo físico. Resulta más fácil observar las ventajas del desarrollo físico que las concernientes a otras áreas. El niño tiene oportunidad de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollen su capacidad corporal y su coordinación de conseguir dominio sobre su entorno y de cooperar con otros y mejorar su propia imagen. Afortunadamente para el niño de nuestra época, el desarrollo psicomotriz tiene, para la educadora, la misma importancia que los desarrollos

cognitivo y social, como nos indica Arnold Gesell(20)en donde el pequeño a través de los juegos motores aprende ejercitando sus sentidos y sus músculos.

Por tanto, la educación psicomotriz es una de las actividades que ofrece a la educadora la posibilidad de introducir, dentro del plan de trabajo, tanto su propia educación del movimiento, como realizar con los pequeños educandos un sinnúmero de juegos que, en la etapa de la segunda infancia, son tan importantes.

El juego contribuye a desarrollar las destrezas físicas de los pequeños por medio de las actividades de tipo, locomotor (correr, trepar, saltar, y otras que implican movimiento en el espacio) y las de tipo estático (agacharse, contorsionarse, darse la vuelta, estirarse, adoptar una determinada postura, etc.). Por consiguiente, la psicomotricidad favorecerá al niño, permitiendo que sea el agente de su propia educación; por lo que consideramos que los juegos psicomotores son un recurso didáctico dentro de las actividades del jardín de niños.

A su vez, la psicomotricidad considera como un factor determinante las funciones sensoperceptuales, porque el niño en ésta, como en todas las actividades que se realizan en el jardín, están recibiendo una carga de información a sus

(20) Arnold, Gesell. Maduración y conducta. Revista psicológica, 1929. p.59

sentidos. De hecho, el niño pequeño utiliza su cuerpo como "vehículo de expresión", puesto que la expresión corporal es la posibilidad de demostrar que cada uno existe como individuo que piensa, que siente. Es hacer visible un espacio que se estructura por la acción misma y el proceso de organización.

Uno de los propósitos esenciales de la expresión corporal es darle oportunidad al niño de conocerse a sí mismo, para organizar sus conceptos de percepción y manejar sus experiencias afectivas por medio del movimiento con sus tres elementos: espacio, tiempo y dinámica. La combinación de estos elementos denotan los mecanismos y características físicas que diferencian las emociones expresadas. En este conjunto se apoyará su opinión estética.

La expresión corporal no es un espectáculo teatral, tiene fines psicopedagógicos. Es una manifestación espontánea, gestual, motora, que expresa sentimientos personales; es una forma dancística, apoyada en varios materiales que dan la forma y dinámica de movimiento, motivada la mayoría de las veces por música o por ritmos y otros incentivos (verbales, de imaginación, etc.).

Finalmente, podemos señalar, que por medio de los movimientos corporales, el niño aprende lo referente a las relaciones espaciales y a los movimientos bilaterales. Adquiere nociones sobre el movimiento, la velocidad y la fuerza. Cuando juega a gatear, a galopar, a volar, a rodar

como barrilito o arrastrarse como gusanito, etc. Muchas de estas actividades son de tipo simbólico y serán de gran utilidad en el aprendizaje posterior.

b) Desarrollo cognitivo. ✓ La teoría piagetana del juego, está íntimamente relacionada con la teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están "en equilibrio". Cuando no están en equilibrio la acomodación o ajuste al objeto puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades.

En cada período la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación. La sola experiencia no es suficiente en cada etapa, existen limitaciones inherentes al desarrollo, debidas en parte al grado de madurez del sistema nervioso central del individuo y en parte a su experiencia del medio ambiente físico y social, el contacto con los demás y más adelante el intercambio de ideas son importantes porque permiten al individuo ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

Otro aspecto importante en el desarrollo cognoscitivo

del niño es la construcción del esquema corporal puesto que cuando éste lo integra, también estructura su orientación espacio-temporal ya que la acción y relaciones que establece en diversas circunstancias que vive le brindan una experiencia de apropiación del espacio físico y de los objetos que en él se encuentran; de la misma manera descubre elementos que le permiten "guardar", "contener" o "recuperar" experiencias placenteras. Esta estructuración comienza por la vía corporal y las sensaciones obtenidas a través de la acción. Ahora bien, como se ha señalado, la interacción del esquema corporal y la estructuración del espacio-tiempo están estrechamente correlacionadas con otros aspectos del desarrollo del niño. Al respecto, Pierre Vayer señala lo siguiente:

en efecto, las nociones que sirven de base a la matemática, es decir, a las no ciones más, menos, tanto, igual, alguno, ninguno..., no pueden ser creadas más que por la acción global del niño evolu cionando en el mundo de los objetos, estando esta acción relacionada progresi vamente con el vocabulario, significac ión y representación gráfica.(21)

Abordar la construcción de las nociones lógico-matemáti cas es remitirse a un proceso largo y complejo que implica elaborar relaciones significativas e ir atribuyendo propieda des a los objetos; establecer parámetros de comparación, estructurar paulatinamente grupos a los que pertenecen los

(21) Pierre, Vayer. El niño frente al mundo. España, Científico Médica, 1977. p. 186

objetos y sujetos, dar ordenamiento lógico y establecer correspondencia, entre otros.

Las operaciones lógico-matemáticas, antes de ser una actividad puramente intelectual, requieren en el preescolar de la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación con objetos y sujetos que el niño ejerce en el mundo y que a partir de una reflexión, le permiten adquirir las nociones fundamentales, para posteriormente llegar al concepto de número.

En el niño preescolar, las nociones lógico-matemáticas fundamentales que va construyendo son: la clasificación, la seriación y la conservación de número.

Otro aspecto importante del desarrollo es la lengua. Esta implica la expresión verbal y la transcripción e interpretación de símbolos. A través de ella se posibilita la comunicación y el intercambio de ideas, sentimientos y emociones.

Precisamente con esta clase de expresiones el niño manifiesta sus primeras necesidades no sólo biológicas sino también afectivas. Mediante la lengua el niño paulatinamente percibe y conoce los estados de ánimo o disposición de las personas que lo rodean, establece sus primeras interacciones y le permite adquirir y dar significaciones más precisas a lo que escucha, dice, escribe y lee.

El aprendizaje de la lengua oral se da en virtud de la

comprensión que adquiere el niño desde muy temprana edad de la estructura de la lengua misma, que depende del sistema de relaciones, como se mencionó anteriormente; esto no se da por simple imitación ni asociación de imágenes y palabras, sino porque el niño, para comprender su lengua, ha tenido que reconstruir por sí mismo el sistema; ha creado su propia explicación, de acuerdo con su lógica; ha puesto a prueba anticipaciones creando su propia gramática y tomando selectivamente la información que le brinda el medio.

En el nivel preescolar el juego adquiere relevancia para el desarrollo cognitivo del infante gracias a la construcción de las operaciones lógico-matemáticas, de la adquisición y apropiación de la lengua y de las operaciones infralógicas (espacio-tiempo).

Dada la característica del razonamiento prelógico del niño, la educadora se valdrá del juego para desarrollar el pensamiento lógico concreto del infante. Desde luego que el juego se contempla como insuficiente por sí mismo para asegurar el desarrollo cognitivo, pero se le puede considerar como un medio de favorecer ese desarrollo. El juego debe incluir los aspectos que resulten apropiados y los que se hallen dentro del nivel de desarrollo de cada niño para que produzca los resultados óptimos.

Por lo tanto, el profesor y los padres deben aceptar el método de idear y proporcionar juegos que sirvan para mejorar el desarrollo intelectual, del niño. Casi todos los tipos de

actividades pueden ser idóneas: las teatrales, las sensoriales, las de experimentos científicos y en especial, las creativas y artísticas. La decisión de qué hacer y cómo hacerlo agudiza el intelecto del niño. También sirven para ejercitar el cerebro, la vista, las manos, y otras partes del cuerpo.

c) **Desarrollo Social.** El aprendizaje de hábitos sociales es una tarea compleja que se puede fomentar por medio del juego. Algunos de estos hábitos son de tipo personal, en tanto que otros son de naturaleza interpersonal. A todos los niños les gusta juntarse con otros, y los diez primeros años son los más importantes para la práctica de la vida en sociedad.

Frank y Theresa Caplan en la obra citada anteriormente dicen:

el desarrollo social puede medirse en términos de la movilidad que un niño tiene, de su capacidad de comunicación, del cuidado que se dispensa a sí mismo, de la actividad que desarrolla, y de su comportamiento y actitud social.(22)

A su vez, los autores mencionados señalan que el juego ayuda al niño a poner en práctica sus hábitos sociales, y que los pequeños sienten una gran necesidad de dar y recibir cariño, lo cual se desahoga en el juego, que es donde se encuentran escapes para deseos tales como los de dominar,

(22) Bárbara Taylor. Cómo formar la personalidad en el niño .
Barcelona, 1993. p.75

destruir, exhibir sus proezas, hacer ruido, o provocar desórdenes. El pequeño que, en su vida real, encuentra dificultades para construir, para reparar daños, para prestar ayuda o para dar algo propio a los demás, puede hallar muchas oportunidades de hacerlo en los juegos simulados y en la realidad por medio de un juego cooperativo con otros.

En verdad, no hay nada misterioso con respecto al poder del juego; es una actividad básica para todo niño normal y sano, y proporciona placer y aprendizaje, así como un mínimo de riesgos y castigos por las faltas cometidas, a su vez que les ayuda a escapar de las restricciones y de las frustraciones de la vida real, el juego proporciona a los pequeños muy buenas oportunidades de hacer experimentos y de atreverse a hacer cosas.

El grado de madurez en los niños, es un factor a considerar cuando se calcula la disponibilidad de un pequeño para ciertos juegos, puesto que ello determina los límites en cuanto a su capacidad, a su experiencia, y a sus técnicas.

Da la impresión de que los adultos tenemos poca paciencia y comprensión con respecto al desarrollo social del niño, por ello, las ocasiones de jugar que son tan importantes para los pequeños, algunas veces por medio del juego los niños adquieren fe y confianza en sí mismos, en los demás y en su entorno, a la vez que aprenden a dominar sus temores y ansiedades, reconocen su propia valía y

desarrollan una satisfacción íntima, en lugar de sentirse impotentes en muchas situaciones y demostrar miedo y rabia, comienzan a tener mayor control sobre estos sentimientos y establecer escapes emocionales relacionados con su edad.

* En el juego, el niño, puede ejercitarse en la formulación de reglas y en el acatamiento de las normas; ambas cosas son importantes para la relación con otros y para el aprendizaje posterior.

El juego es un medio a través del cual los niños pueden expresar sus sentimientos positivos y negativos. Mientras juegan, los infantes, no tienen necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas y pueden sustraerse a expectativas serias con sus maneras infantiles, siempre que un niño pasa por una experiencia favorable, aumentan sus sentimientos de valía y capacidades propias, el éxito les alivia, también, de experimentar una situación de impotencia. En realidad, el niño es capaz de manejar y controlar su entorno

cuando la gente le falla, el juego puede ser la única salvación del pequeño. El juego permanece como uno de los factores más fiables para la formación de la personalidad y para la autoeducación de los primeros años de vida. Por medio del juego, el pequeño establece la base para el desarrollo de una personalidad sana y para la capacidad de funcionar satisfactoriamente en el mundo en que vive. (23)

(23) Ibidem. p. 218

Por otro lado, la profesora Margaret Lowenfeld(24), afirma que la falta de habilidad para el juego no es natural y no se trata de una característica innata, es algo neurótico y como tal debe ser contemplado, ya que el juego es una función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva, de tal forma que cuando un individuo carece de oportunidades para jugar satisfactoriamente en los primeros años de su vida, continuará buscándolas en su vida adulta, puesto que las satisfacciones emotivas no vividas en el período apropiado no se presentan más adelante de la misma forma, sino que los impulsos no llevados a la práctica en la infancia se convierten en una fuerza interior que buscan salida y que lleva a los hombres a expresarlos, ya no en el juego (pues esto se considera como una actividad propia de la infancia) sino en la competencia, en la anarquía y en la guerra.

Lo anterior lleva a ubicar entre los dos y los cuatro años al niño en el período de menor inhibición de toda su vida. Esta es la época en que se forma el ego y durante este período, su autoimagen depende de su juego debido a sus limitadas oportunidades y habilidades, el niño es muy egocéntrico y desea poder.

Es preocupante el pensar en lo que podría ocurrir si no hubiera tiempo para este juego egocéntrico básico, estamos

(24) Idem.

convencidas de que si los niños no pasaran por este período de juego, sus impulsos y su fuerza de voluntad se verían adversamente afectados en su vida adulta.

d) Evolución del juego en el niño

Cuando el bebé nace necesita adaptarse a un mundo nuevo, al cual deberá conocer y comprender. Sus capacidades perceptivas van forjando una noción de este mundo, pero su incapacidad motriz limita su posibilidad de exploración, muchos de sus intentos de explorar se hallaron en la base de su futura actividad de juego.

Entre el tercero y cuarto mes se producen cambios fundamentales en su mente y en su cuerpo; ya conoce a su madre, la ama y la rechaza, se siente amado y rechazado por ella, la toca y comienza a jugar con su cuerpo en un proceso de desprendimiento que lo conducirá a la búsqueda del padre y del mundo circundante.

Alrededor de los cuatro meses comienza su actividad lúdica, empieza a ser capaz de controlar sus movimientos. Entre los cuatro y seis meses un niño es capaz de sentarse, cambia su relación con los objetos que los rodean, con habilidad cada vez mayor puede apoderarse de lo que necesita siempre que esté cerca, tocarlo, llevarlo a la boca y abandonarlo a voluntad. Jugar a las escondidas es su primera actividad lúdica. A los cuatro meses el niño juega con su cuerpo y con los objetos; desaparece tras la sábana y vuelve a aparecer; de este modo el mundo se oculta momentáneamente

y vuelve a recuperarlo cuando sus ojos se liberan del objeto tras del cual estaba escondido. También juega con sus ojos: A cerrarlos y abrirlos tiene el mundo o lo pierde.

Entre los cuatro y seis meses emite sonidos y juega con ellos, de manera paradójica, al encontrar la forma de elaborar sus angustias de pérdida, reclama con urgencia incontrolable la presencia de sus verdaderos objetivos: los padres; llora y se llena de rabia si no lo consigue, si no se le comprende; no es necesariamente alimento lo que reclama; su madre es ya para él algo más que lo que calma del hambre, es una voz, un contacto, una sonrisa, el ritmo de sus pasos; la necesita simplemente para saber que no ha desaparecido, el temor a perderla es la angustia más intensa a esa edad; toda su vida emocional está marcada por ella: es el motor del juego y de todas las actividades.

En la segunda mitad del primer año surge un nuevo interés en sus juegos; ha descubierto que algo hueco puede contener objetos, pasa así a explorar cuanto sea penetrable y a usar todo lo que pueda servir para penetrar; los ojos, los oídos, la boca de las personas que están cerca, le permiten hacer sus primeras experiencias de la exploración, posteriormente a estos juegos con su cuerpo y con los de las personas que lo rodean, pasa a jugar con cosas inanimadas, como: el agujero de la bañera, caños, contactos de luz, la tacita de juguete, una rotura en la tela, el agujero de la pared, etc., todo es objeto de sus juegos, un palo, un lápiz,

lentes, sus dedos, todo sirve para poner y sacar, unir y separar.

Entre los ocho y doce meses el niño se desplaza en el espacio circundante gateando. Su campo de acción se amplía y comienza una concienzuda y paciente exploración de los objetos.

Ya al final del primer año, ponerse de pie y caminar le permitirán alejarse voluntariamente de los objetos y reencontrarlos, a medida que avanza en el aprendizaje de la marcha no hay andador que reemplace a los brazos de la madre.

Al finalizar el primer año el globo y luego la pelota constituirán el centro de su interés, además de los muñecos, los animales predilectos serán objeto de amor y de malos tratos.

Todas sus experiencias biológicas se traducirán en juegos con muñecos y animales. De este modo ha comenzado el aprendizaje de la maternidad y de la paternidad.

A los dos años aproximadamente comienzan a interesarle los recipientes que utiliza para trasvasar sustancias de un lugar a otro.

Esta actividad lúdica puede tomarse como un indicio que espera y necesita la enseñanza del control de esfínteres, es decir, adquirir la capacidad de entregar a voluntad los contenidos del cuerpo.

Alrededor de los tres años la pasión de un niño son los autos y las locomotoras, pasión que comparten las niñas. La

organización genital se ha ido desarrollando; la niña y el niño se sienten empujados a experiencias genitales y las sublima a través del cuerpo, jugando representan sus fantasías de la vida amorosa de sus padres y de ellos mismos, el nacimiento del hijo.

El juego con muñecos y animales satisfacen sus necesidades de maternidad y de paternidad.

A esta edad niñas y niños empiezan a valorar un cajón, un ropero, un pequeño mueble donde puedan guardar sus juguetes. La destrucción y el desorden les producen angustia y empiezan a interesarles la limpieza y el orden.

Necesitan ver que algunas cosas pueden reponerse, y en ese período resulta más placentero para un niño volver a ver un juguete que ha sido arreglado que recibir uno nuevo. La lucha contra las tendencias destructivas ha comenzado a hacerse activa.

La simbología de la vida es muy rica entre los tres y los cinco años.

El juego del niño se amplía y se complica en esta época ; la intensidad del mismo y la riqueza de su fantasía nos permiten evaluar su armonía mental. El niño que juega bien, tranquilo, con imaginación, nos da una garantía de su salud mental, aunque tenga muchos pequeños síntomas que angustian a los padres.

Su vida mental está poblada de imágenes que le apaciguan y de otras que lo inquietan; ambas teme perderlas, necesita

conservarlas, recuperarlas, vivirlas, rehacer la angustia que le provocan, y de este modo abundan en detalles los objetos reales y fantásticos que recrean todos sus dibujos.

La imagen entra también en el mundo de los juguetes: aparece en el libro, la monotonía que pide que le repitan sus pequeñas historias y le muestran sus dibujos, es también una forma de angustia de pérdida.

Después de los cinco años el niño se deleita con juegos de conquista, de misterio, de acción, ropa de vaqueros, Batman, disfraces de pistoleros, forman sus juegos.

La niña en cambio, prefiere un juego más tranquilo; se entretiene con sus muñecas, prepara comida, sirve el té, finge relaciones sociales, entra en el aprendizaje de los rasgos femeninos con los que busca identificarse con su madre. Suele pedir a ésta, ropa y disfrazarse.

Su estancia en el jardín de niños cambia considerablemente el mundo de los juegos, inicia su interés en las letras y los números, se convierten también en juguetes para ellos. La curiosidad por el conocimiento es la continuación que sintieron por el mundo circundante hasta los cinco o seis años.

CAPITULO III

CAPITULO III

EL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR

A. Importancia del juego en el Jardín de Niños

En los niños menores de siete años, el juego tiene funciones muy importantes para la educación; como actividades exteriorizadoras del pensamiento, como agente del desarrollo individual, social y como transmisor de orden e ideas.

Durante el juego el niño se manifiesta tal y cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo, así el juego es elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con ésta y le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa humana. Durante la etapa de desarrollo infantil podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento y además se ven reflejadas facetas diversas de la personalidad y aspectos variados de la formación cultural del niño.

Generalmente los niños que asisten a las escuelas, prefieren los juegos en grupos, no así, los que permanecen en el hogar acostumbrados a jugar con objetos y no con otros niños. Alrededor de los cinco años de edad los preescolares se integran con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción del juego impulsivo.

El juego en los preescolares es una forma natural de in

corporarlos al trabajo. Los niños tímidos encuentran en éste un medio favorable para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan a hablar, ni a actuar delante de sus compañeros. Este progreso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen juegos por su cuenta, inventándolos o participando activamente en ellos dejando de ser simples espectadores.

La educación preescolar cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo-juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad. Se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia. La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad. El juego es una actividad natural, acompañada del placer funcional, no sólo para el niño sino también indispensable para el adulto.

La actividad lúdica cumple un rol importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera. El juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño; cuando el niño juega en el jardín de niños se favorece el desarrollo pleno de todo su potencial en cuanto a sus esferas orgánicas y espiritual,

cognitiva y social.

La pedagogía atractiva, basada en juegos, tiene en el jardín de niños su máxima expresión, ya que éste cumple con el postulado de enseñar divirtiendo. El pequeño goza cuando juega al lobo, cuando canta y juega como los muñecos, cuando juega con títeres y dramatiza, cuando juega plastilina y se expresa emocionalmente. El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el jardín de niños, proporciona al niño un caudal extraordinario de alegría y experiencias, a la vez que le ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

✱ En el jardín de niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas. En el jardín no sólo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea aunque siempre ante la discreta vigilancia de la educadora. En sus juegos el niño se manifiesta en toda su espontaneidad, lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor.

El juego cumple una función catártica importante, ayuda al pequeño a liberarse de una serie de traumas. El recreo debe ser motivo de gran atención por parte de las educadoras para que cumpla con su finalidad de proporcionar sano esparcimiento y socializar al párvulo. El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando en él sentimientos de compañerismo, ayuda mutua

y solidaridad. El juego enriquece la imaginación del niño y la canaliza en un sentido positivo. Así mismo, es necesario vigilar discretamente los juegos para evitar que degeneren en peligrosos e inconvenientes.

Los juguetes cumplen una finalidad no sólo en los juegos del niño, sino en las variadas circunstancias de su vida diaria. Por esto debe ser motivo de especial cuidado. El niño debe poseer juguetes que llenen la finalidad educativa. Debe proporcionárseles los juguetes más atractivos, bien seleccionados para que cumplan su finalidad (juegos con figuras geométricas, maderitas para construir, juegos de memoria, rompecabezas, etcétera) y en cantidad razonable para que los aprecie, y para fomentar el hábito de orden, es menester que se destine al niño un lugar específico para sus juguetes.

Es importante aprovechar el material de la región, sobre todo en los medios rurales, para la confección de una variedad de juguetes por el propio niño, por otra parte, el material prefabricado permite que el niño realice una serie de combinaciones que le divierten y favorecen el desarrollo de su imaginación, de su coordinación motriz y de su iniciativa.

Como una contribución a mejorar las condiciones de vida en todos los medios, sobre todo los proletarios y rurales, hay que fomentar la recreación sana dentro de la cual juegan un rol muy importante el juego en sus más diversas manifesta

ciones.

Para finalizar, es importante señalar que la educadora, deberá prestar especial atención a los niños que no juegan, lo anterior será con cariño e infundiéndoles confianza deberá lograr que todos jueguen, así como también, es imprescindible que ella tenga un repertorio variado y selecto de juegos que pueda ofrecer a sus alumnos.

B. El desarrollo de la personalidad a través del juego

A la palabra "personalidad" se le ha definido de maneras tan diferentes y se le ha investido de funciones descriptivas tan distintas que podemos dudar justificadamente de la conveniencia de continuar empleando la palabra como término científico. Para algunos psicólogos la personalidad es sinónima de repertorio de la conducta total del organismo. Para otros la palabra se refiere sólo a ciertos aspectos escogidos del funcionamiento psíquico. Y como idea de totalidad, la personalidad es la suma de hábitos, actitudes y rasgos del ser humano.

En la etapa preescolar, el juego además de proporcionar felicidad al pequeño, favorece el desarrollo de la personalidad, tanto en el aspecto mental (memoria, atención), como en el psicológico, puesto que si observamos al niño jugar, nos podemos dar cuenta de su personalidad; además de su estado de ánimo, sus emociones y sus pensamientos. El niño que tiene problemas para jugar o que lo haga de manera diferente

a otros niños es porque ha sufrido algún tipo de problemas en su período de maduración y crecimiento.

Es importante entender que la infancia en su esencia es juego; y quien no lo acepte así puede tener la impresión que el niño que juega es un niño desatento o improductivo, pero en realidad, cuando éste juega con el juguete está siendo feliz; sin embargo no sólo consigue con esta actividad distracción y entretenimiento, sino también madurez mental y psicológica.

El concepto de maduración mental hace referencia al desarrollo de la inteligencia, de la memoria, de la atención, análisis-síntesis, etc. En cambio el término de maduración psicológica o emocional concierne a la evolución de las emociones, los sentimientos, los afectos; por ejemplo: la tristeza, la alegría, el amor, etc.; y el madurar emocionalmente significa que la emoción se presente de acuerdo a la edad y situación del niño, así como la conducta adecuada para obtener lo agradable y evadir lo desagradable.

Ciertamente, el niño desde el nacimiento hasta la pubertad pasa por diversas etapas de desarrollo, por lo tanto el límite entre ellas tendrá que ser tan imperceptible, que si se acostumbra el niño en alguna de éstas se quedará a nivel del juego aislado, la personalidad será tan inmadura que preferirá jugar solitario en vez de jugar con el grupo de compañeros, si por el contrario se desarrolla felizmente, buscará trabajar para el beneficio común.

La última etapa, la adolescencia, no tiene juguete o juego específico por lo que en el niño fue juego, al madurar y desarrollarse esta función en el adolescente y adulto está representada por el trabajo, el deporte, el inicio de las actividades artísticas, el desarrollo de talentos personales en el estudio, y la socialización entendida no como una "domesticación", sino como relaciones interpersonales gratificantes y que fomenten el desarrollo del ser humano.

La tarea que representa la formación del carácter de un niño, no es de ninguna manera la constante introducción de conocimientos. Es el cultivo y desarrollo de las potencialidades heredadas y la adquisición de formas de comportamientos sanos como la libertad de pensar y de actuar respecto a sí mismo y a los demás; y esa tarea corresponde básicamente a la familia, y el juguete y el juego son uno más de los elementos que pueden ser de gran utilidad, sólo así se podrán formar gentes afectuosas, que trabajen, estudien, realicen deportes o actividades artísticas con amabilidad pensando en el beneficio colectivo y entiendan la socialización dentro del más depurado sentido de nobleza, con la conciencia de que el trabajo individual debe inducir a un beneficio colectivo.

Todo lo anterior implica cambios, variaciones de pensamiento y de conducta; ajustes individuales e interpersonales, que son difíciles pero sólo con ellos podremos transformar, primero a la unidad familiar y finalmente a la

sociedad que nos da la oportunidad de enriquecerla o destruirla.

C. El juego como elemento de socialización

El hombre es un ser social en tanto es parte integrante de una sociedad bien definida y participa de su cultura. La socialización implica que el individuo se comporte de manera culturalmente aceptable y se adhiera a los valores y a las ideas de su grupo, sin embargo, aún cuando los productos de la socialización difieran de una cultura a otra, los mecanismos individuales y sociales básicos son iguales en todas.

En última instancia, estos mecanismos derivan del deseo de obtener el afecto, la consideración y la aceptación de los demás, pero también del deseo de evitar situaciones o sentimientos desagradables; por ejemplo, ser rechazado o castigado por los otros, igualmente emanan del deseo de parecerse a las personas que desde niños han aprendido a respetar, admirar y amar (identificación) y finalmente de la tendencia a imitar las acciones de los demás.

Por otro lado, el paso del hogar al jardín de niños es muy importante, ya que es un paso decisivo para el desarrollo comunitario; el niño se ve separado de su madre, acaso por primera vez, sufriendo la primera frustración de su vida, y se encuentra inmerso en un medio que, de momento considera hostil y en el que ha de enfrentarse a dos tipos de

comunidad: una adulta y otra infantil, nuevas y desconocidas para él. El niño, antes de adaptarse a esa comunidad, ha de pasar por diversas experiencias socializantes; tendrá reacciones opuestas de docilidad y de rebeldía que parecerán injustificadas, pero que serán normales dentro de su adaptación de conducta.

De hecho, ningún lugar como el jardín de niños para extender y enriquecer la individualidad y autonomía del preescolar, ya que es aquí donde el juego tiene un papel muy importante, pues con él el niño conoce su realidad, se conoce a sí mismo y se relaciona con otros pequeños de su edad. A su vez, por medio del juego vivencia y comparte con sus iguales una tarea en común, un quehacer conjunto, donde se estrechan relaciones amistosas, no sin sufrir por ello enfrentamientos y desacuerdos, pero logrando finalmente la experiencia de vivir y compartir con otros actividades gratificantes.

La importancia social y cultural del juego es universalmente admitida. Karl Gross(25) considera que el juego es un ejercicio de preparación en que el niño juega siempre de una forma que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

(25) Ajuriaguerra, J. de. Manual de Psiquiatría Infantil. Ed. Masson, 4a. edición. México, 1983. p. 70

Estructuralmente, M. M. Stern(26) distingue juegos individuales y colectivos; y Ch. Bhuler(27) señala cuatro tipos de juegos: juegos funcionales, imaginativos, de creación o construcción y juegos sociales. Jean Piaget(28) propone una clasificación fundada en la estructura, que al mismo tiempo sirve de análisis y de evolución del juego al crecer el niño en edad. Señala también tres grandes estructuras:

- juegos sin especial carácter lúdico, "de ejercicio", en los que se hace cualquier cosa por gusto sin que la utilización lúdica la modifique en su estructura;
- juegos que al ejercicio añaden un nuevo elemento estructural, el símbolo y la ficción o capacidad de representar con gestos una serie de realidades no actuales, ausentes y no dadas en el momentáneo campo perceptivo;
- juegos con unas reglas ya tradicionales, transmitidas de generación en generación y que son instituciones sociales propiamente dichas.

El niño juega según su grado de madurez y sus posibilidades cognoscitivas y de adaptación a la sociedad, pero no hay que olvidar lo que la parte externa del juego representa para él. El niño expresa sus posibilidades a través del juego, y a través del juego se halla a sí mismo y a los

(26) Ibid. p. 74

(27) Idem.

(28) Idem.

demás. A su vez, el juego es un modo de relación con el adulto con el que no sólo expresa sus posibilidades de oponerse a su dependencia, sino incluso la de adquirir una relativa autonomía; también puede ser el símbolo o la expresión de relaciones positivas: puede constituir una de las relaciones más válidas y constructivas con el adulto.

Principalmente, el niño, al inicio de la etapa preescolar, presenta un juego paralelo en el que juegan unos al lado de otros, pero sin interactuar. Posteriormente, los niños representarán un juego de tipo más social en el que establezcan por ellos mismos normas y reglas, al igual que comiencen a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos, lo cual le enseñará a comportarse en diferentes situaciones tanto ahora como en su vida futura.

Por otra parte, tomando en cuenta que el niño realiza aprendizajes significativos y que el juego es una actividad que disfruta y goza, es muy importante que las experiencias educativas se instrumenten a través del juego. Por ello, los programas de estudio en el nivel preescolar están encaminados a desarrollar las habilidades y destrezas del infante, a madurarlo dentro de su realidad y mantener una relación estrecha con el hogar.

D. La presencia de los adultos en el juego infantil

Una vez comprendido el valor del juego, lo mejor que pueden hacer los padres como los maestros, es proporcionar los materiales, el espacio y las oportunidades que mejor se adapten a las cambiantes necesidades del niño en crecimiento. Estas necesidades diferirán de un niño a otro, de una familia a otra y también, de una fase de desarrollo a otra.

Los padres, serán los primeros compañeros de juegos de sus hijos. Al cabo de poco tiempo, ellos ya serán capaces de jugar por sí solos durante cortos períodos de tiempo. Durante los años preescolares, los niños pequeños aprenderán poco a poco a jugar con otros niños de su edad.

Los psicólogos creen que esos placenteros momentos de juego con los adultos tienen un gran valor a largo plazo para el desarrollo total del niño. Han descubierto que aquellos niños implicados con los adultos tienden a ser menos irritables, y a desenvolverse con mayor facilidad en las situaciones sociales nuevas para ellos.

En esa relación especial que se desarrolla entre los adultos (padres-maestros) y el niño, el juego es el vehículo natural para compartir la aventura. Aún cuando el tiempo que puedan pasar juntos sea limitado, el truco consiste en aprovecharlo al máximo.

a) El papel del maestro.- El primer elemento fundamental con el que el maestro debe contar, es la comprensión de cómo es el niño en esta edad: su pensamiento, sus afectos, sus

capacidades motrices, sus posibilidades de socialización. A partir de allí, se entiende la importancia que tiene el estimular la imaginación y las fantasías infantiles sobre todo en la edad preescolar.

Jugar sólo no es suficiente. El maestro debe afinar el conocimiento del niño y enfocar el aprendizaje. No puede interferir o imponerse en el descubrimiento; crea un medio ambiente para éste. Consciente del poder del descubrimiento, puede definir y presentar el problema que facilitará el aprendizaje. Para aprender, un niño debe tener confianza y un sentido positivo de su propio valor.

Para encauzar y aprovechar las posibilidades que ofrece el juego, el maestro puede tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- Estar listo para ayudar a resolver un problema o una disputa que surja.
- Ayudar al niño que mira interesado pero que no participa, a entrar en el grupo, ya sea sugiriéndole un rol, el uso de un objeto o cualquier otro tipo de intervención.
- Observar la actitud de los niños durante el juego: dirige; se deja dirigir; participa activamente; participa en parte; se identifica con su rol; no escucha lo que dice el otro; escucha y establece un diálogo; usa correctamente las palabras; utiliza palabras largas y bien construidas, etc. Los datos

obtenidos a través de esta observación le servirán para conocer mejor a cada niño.

Por otra parte, la misión del profesor en la realización de los juegos al aire libre es similar a las que tiene en las demás actividades:

- Ocuparse de cada niño individualmente y proporcionar ideas y estímulos.
- Establecer y mantener los límites necesarios.
- Ser flexible en su enseñanza.
- Proporcionar juegos diversos al aire libre.
- Estimular y animar a los niños a jugar, investigar y explorar.
- Mostrar aprecio hacia los intereses y el entusiasmo de los pequeños.
- Disfrutar al estar y jugar con ellos.

Es necesaria una buena planificación para obtener el mayor provecho posible del patio del recreo y de su equipo. Puede convertirse en hermosa y funcional, con espacios para moverse libremente. Para atender a las necesidades de los niños, no es necesario realizar un gasto excesivo.

b) El papel de los padres.- Cada etapa de la vida del niño, requiere distintas aptitudes de él y de sus padres con respecto al juego. El padre o la madre al moverle los pies al bebé, está jugando y a la vez le hace hacer ejercicio; al cantarle o hablarle se está comunicando y también es una forma de juego que se establece entre ambos. El niño cuando

ya puede expresar sus deseos en acciones independientes, la relación entre padres e hijos cambia porque ya el niño interacciona más en esas acciones.

Los padres al enseñar al niño que las negociaciones tienen una razón de ser, al mostrarle cómo debe canalizar sus energías, le da un significado a esas inquietudes del niño y la mejor manera de realizar esto es por medio del juego, aún los animales, cuando pequeños, tienen que aprender cosas a las cuales adaptarse, tienen menos experiencias, pero aún los animales preparan a sus crías para la independencia por medio del juego, así también los padres deben preparar a sus hijos para su autonomía a través del juego.

A los niños se les debe inculcar actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, trabajo, experiencias que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad, si el aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se dan en un ambiente favorable, las relaciones que establecen la familia serán de identidad y, esta identidad es cultura y las distintas formas de esta cultura son expresadas en el juego del niño. Así, el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos, ya que le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto. "El juego con nuestros hijos nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede

estimularnos a encontrar otros intereses propios".(29)

El educar un hijo no es un oficio, ni es algo que pueda atenerse a un programa específico de acción, es una relación sutil casi indefinible que puede ser realizada a través del juego.

A medida que el niño crece exige que sus padres le dediquen cada vez más tiempo. Se da cuenta que el adulto puede estimularlo con una variedad de juegos. Los padres pueden proporcionarle numerosas experiencias que le divertirán haciéndole la vida muy interesante cuando esté en su compañía.

A un padre por más que le guste observar como su hijo crece y aprende, tiene otras obligaciones y la novedad del niño empieza a perderse. El niño debe aprender a ocupar su lugar entre todos los demás miembros de la familia. Otros intereses igualmente normales alejan a sus padres de él, y hasta pueden impacientarlos con su llamado persistente, reclamando una atención que no pueden brindar en el momento en que lo pide, los padres deben regular el tiempo que le dedican a sus hijos, de manera que él se de cuenta que hay otras cosas que sus padres deben hacer y el niño debe percibir que al usar este derecho, no disminuye el amor que se siente por él.

(29) Arnold, Arnold. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1966, p.28

El hijo tiene derecho a una parte del tiempo paterno o materno no sólo para que lo cuiden, alimenten o corrijan en forma regular, sino también para que lo distraigan y lo diviertan. También necesita un momento para estar con sus padres y ésta es la hora del juego y ese momento debe ser exclusivamente suyo, suceda lo que suceda, ese momento es sagrado no puede ser interrumpido, postergado o estorbado por amigos, parientes o por el quehacer doméstico.

Una vez que el niño advierte que puede contar con su hora de juego en forma regular y exclusivamente dedicada a él, no exigirá que lo atiendan en otros momentos; la hora del juego permite al niño saber que el padre realmente se divierte al acompañarlo y jugar con él, entonces las ocupaciones que pueden alejarlos, no le parecerán al niño una señal de falta de amor.

La hora del juego será aquella en la que haya menos posibilidades de interrupciones, también es preferible que sea en un momento en que ambos padres o cada uno de ellos alternativamente puedan dedicarse al niño, cualquier tiempo extra que puedan jugar con su hijo será beneficioso para ambos, aunque el tiempo que se establezca regularmente sea de corta duración.

En las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, una parte del tiempo dedicada al juego debe consagrarse para jugar en grupo, otra para el juego individual, si la hora del juego es en la noche antes de

acostarse, éste debe ser tranquilo de modo que no excite al niño antes de ir a dormir, y esta hora del juego ayudará al niño para que se vaya a la cama cansado y contento.

Habrán ocasiones en que el niño deseará que sus padres participen y en otras querrá que sólo sea un espectador, algunas veces, su necesidad irreprimible de ser "travieso" lo incitará a jugar con agua, otras deseará que lo abracen y acaricien, le lean o le enseñen algún juego o manualidad, también deseará comentar con el padre o la madre una idea, una aventura o un problema, ya sean éstos reales o imaginarios.

No debe haber alguna diferencia en la actitud del padre y la madre con respecto al hijo o la hija y en la relación a uno y otro según su sexo, el hijo necesita del aprendizaje y experiencia a través del juego llevado a cabo tanto con el padre como con la madre, de tal manera que la madre no debe ser excluida del juego del hijo, ni el hijo debe ser excluido de participar en esos juegos que son considerados femeninos. Tanto las niñas como los niños, necesitan poder jugar regularmente con cada padre por separado, así como también con los dos al mismo tiempo.

Ambos deben jugar con los hijos a otros juegos, además de los propios de su sexo, "no va a ser menos hombre un padre que juega a las muñecas con su hija ni va a restar femineidad a la madre que juega al trenecito en el suelo con su hijo; por el contrario las respectivas virtudes de

cada sexo se acentuarán".(30)

Generalmente los niños cuando juegan a las muñecas quieren ser el papá y las niñas cuando juegan al tren van de compras a la ciudad, así cada actividad adulta tiene su parte que le corresponde en el juego ya sea femenina o masculina.

(30) Arnold, Arnold. Op. cit. p. 35

CAPITULO IV

CAPITULO IV

JUEGO Y APRENDIZAJE

A. La función simbólica y el desarrollo cognoscitivo

*Durante sus años preescolares, el desarrollo cognoscitivo del niño se encuentra en el estadio preoperacional, según clasificación de Jean Piaget(31). Las características de los niños que se encuentran en el estadio preoperatorio son observables en la cotidianeidad de las prácticas educativas preescolares, es común observar a los niños fabular, darles vida a los objetos inanimados y más.

La etapa preoperacional representa un gran adelanto cualitativo en la forma de pensar del niño porque trae consigo la función simbólica; sus pensamientos solían estar ligados a lo real, lo concreto, lo presente, cuando ya puede utilizar los símbolos para representar los objetos, los lugares y las personas de su mundo, su mente puede volar a gran altura por encima del aquí y del ahora, es cuando su pensamiento puede retroceder en el tiempo para recordar hechos del pasado y puede avanzar para prever lo que ocurrirá en el futuro o detenerse en el presente para especular lo que puede estar ocurriendo en otro lugar.

Durante la etapa sensoriomotora, el niño comprendía las acciones individuales pero era incapaz de captarlas en

(31) Jean Piaget. Seis estudios de psicología. Ginebra, Gonthier S.A., 1964. p.164

secuencia, en esta etapa el niño movía su cuerpo para alcanzar metas concretas, ahora continúa actuando, pero no únicamente en forma motora, puesto que sus procesos mentales son activos, pero también son, por vez primera, procesos reflexivos. Una vez que el niño entre en la etapa preoperacional, su capacidad para representar las cosas con símbolos le permite compartir un sistema de símbolos con los miembros de su cultura.

a) La Función Simbólica.- Anteriormente, al principio de esta etapa sensoriomotora, el niño sólo podía dominar las partes de su mundo que percibía a través de sus cinco sentidos; si, en un momento determinado no podía ver, tocar, oír, oler o gustar algo o alguien, ese objeto o esa persona no existían para él. Cuando la etapa sensoriomotora estaba por terminar, ya había desarrollado capacidades imaginativas muy rudimentarias, por ejemplo, al oír la voz de su madre la reconocía como un símbolo (llamado "signo") de su madre y demostraba la misma emoción que si realmente la estuviera viendo entrar en la habitación. De igual forma, su biberón se había convertido en un símbolo (llamado "señal") de alimento y al verlo reaccionaba con la misma alegría que si realmente estuviera recibiendo su alimento.

Sin embargo, en los términos de Piaget(32), el niño aún estaba pensando en una forma verdaderamente representati

(32) Ibidem.

va, porque, antes de la etapa preoperacional, no tenía todavía la capacidad de evocar por sí mismo, sin la ayuda de indicios, un símbolo de una persona o de un suceso; el niño que no sea capaz de evocar mentalmente una palabra o imagen, no podrá pensar en forma simbólica, ni habrá adquirido estabilidad, hasta que pueda acostarse en su cuna y pensar en la voz de su madre sin estarla escuchando realmente, o cuando pueda representarse en la mente la apetitosa imagen de su biberón en la noche. En el lenguaje de Piaget, estas imágenes mentales se llaman significadores, mientras que los sucesos u objetos (madre, situación de alimento, etc.) que representan se llaman significantes.

Los significadores pueden ser de dos clases. Pueden ser símbolos que son representaciones muy personales formadas por una imagen visual o auditiva, o, inclusive, una imagen cinestésica; tiene cierta semejanza con el objeto que representa. Hay otro tipo de significador que es un signo, como por ejemplo una palabra o un símbolo matemático.

Un signo es una representación arbitraria en el sentido en que no se asemeja ni suena como el objeto que representa, sino que se trata de la representación aceptada socialmente para un objeto o concepto determinados. Los niños pequeños comienzan por pensar en símbolos y siguen pensando en esta forma hasta que obtienen suficiente dominio del lenguaje y de otros signos socialmente aceptados.

Podemos ver que los niños tienen la función simbólica

cuando demuestran imitación diferida, juego simbólico y lenguaje. La imitación diferida explica el mecanismo por el cual el niño puede ver algo, formar un símbolo mental de esto y después, cuando ya no lo ve, imitar la actividad.

b) El juego simbólico.- Es una característica del egocentrismo de donde se derivan también otras características del pensamiento preoperatorio como: el animismo y el artificialismo.

El animismo consiste en atribuir movimiento, voluntad o intención, es decir, vida a las cosas inanimadas. El montar una escoba como si fuera un caballo, el darle órdenes a un juguete y otras acciones que a diario vemos realizar a los pequeños, se deben a esta característica de su pensamiento.

En cuanto al artificialismo puede definirse como la creencia infantil de que todas las cosas existentes, incluso el universo mismo, han sido fabricadas por el hombre.

Las características señaladas, que tienen su origen en el egocentrismo, se manifiestan en la forma del juego que es típico de esta etapa: el juego simbólico.

Piaget señala que el juego simbólico es la máxima expresión del pensamiento egocéntrico, y que constituye en sí una actividad real del pensamiento. En el juego simbólico el niño "hace como que", utiliza sustitutos de la realidad, símbolos, pero a diferencia de los símbolos lingüísticos, los de sus juegos tienen un carácter individual; a menudo son comprendidos sólo por él.

A través de los juegos simbólicos el niño asimila lo real a sus propios intereses y "ellos son expresión de lo real gracias al empleo de imágenes elaboradas por el yo"(33) . Al jugar a la muñeca, a las visitas, al papá y la mamá, al doctor; el niño rehace la vida que está a su alrededor, pero reviviendo sus placeres y sus conflictos.

Este predominio del símbolo con sentido individual es más marcado entre los dos y los cuatro años; Piaget alude a esta etapa como la etapa simbólica dado que en ella comienza a desarrollarse la capacidad de representarse mentalmente los objetos.

B. El juego-trabajo

Mientras que el valor del juego es ampliamente aceptado para los preescolares, los padres y maestros de los niños en etapa preescolar tienden a trazar una línea artificial entre trabajo y juego, es como si, de repente, a la edad de cinco o seis años el trabajo y el juego se hubiesen convertido en contrarios, como si uno fuese difícil y el otro fácil; como si uno fuese obligación y el otro devoción; o como si el trabajo valiera la pena mientras que el juego sería una pérdida de tiempo. Pero si por trabajo entendemos aprendizaje, no podemos ignorar el juego, dado que las relaciones entre juego y aprendizaje siguen siendo muy reales durante estos primeros años de formación escolar.

(33) Ibidem.

La infancia es por consiguiente el aprendizaje necesario para la edad adulta. Estudiar en el niño sobre el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tomar en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual, el niño modela el mismo su propia imagen.

No se debería decir de un niño que solamente "crece", habría que decir "se desarrolla por el juego". Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser; las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

Si el juego desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es también el que juega más. El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos, el niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra ese sustituto en el juego, de allí la importancia primordial del juego de nuestros niños. "Un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir. El niño se afirma por el juego, porque es ajeno al mundo del trabajo. Es necesario por consiguiente ver en el juego un sustituto del trabajo

futuro que se anuncia y prepara".(34)

Se afirma a veces, que al niño no le gusta trabajar, es una afirmación tan peligrosa como errónea. Lo que al niño no le gusta es el trabajo forzado y el sin fin visible, no le agrada gastar su esfuerzo sino obtener un resultado de él, pero en esto no se diferencia mucho del adulto; la diferencia esencial consiste en que el adulto se va más ampliamente y más lejos; el trabajo que parece inútil al niño, adquiere a menudo para el adulto una significación y por ello un valor. Si se dejan a un lado esos trabajos parciales, cuyo fin no puede ver el niño porque no realiza inmediatamente una obra, sino que son una parte de un trabajo más vasto, podemos señalar en el niño un gusto por el trabajo.

Para el adulto, el juego representa un pasatiempo, un momento de descanso y una forma de salirse de la rutina diaria. En cambio para el niño el juego significa mucho más, ya que no es sólo una diversión, sino un verdadero trabajo. Siendo el medio por el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer. Es sobre todo su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas e interesantes cosas, que el adulto normalmente le niega.

Cuando el niño juega a ser médico o jardinero no está solamente divirtiéndose, sino que asume el papel que

(34) Jean Chateau. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, Kapelusz, 1971, p.23

representa, como si fuera verdadero.

En el juego el niño actúa, prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente podrá desempeñar cuando sea grande, también se observa que con la variedad y especialización del trabajo, la niña se convierte necesariamente sólo en madre o ama de casa, el niño no siempre sigue los pasos de su padre. Por ello es importante que se le de a cada uno la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándole tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en el juego mismo.

C. Los juguetes

Si admitimos que el juego es el trabajo del niño, se deduce que los juguetes son sus herramientas. Más aún, ya que el juego de un niño es irreal desde el punto de vista de un adulto, podemos pensar que no es necesario que los juguetes sean reales, como las herramientas de trabajo lo son para el adulto.

Un juguete estudiado específicamente para la función del juego y destinado a ese efecto, no es indispensable. Todo objeto puede transformarse en las manos de un niño con pretexto de juego. El placer se encuentra entonces en la modificación de la función ordinaria del objeto que se encuentra de una parte "aniquilado" y trasgredido en su finalidad habitual. El juego reside así en la trasgresión

imaginaria, de las sillas que se transforman en vagones de tren, en una lancha o en una cuna...

El juguete se caracteriza, tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico, que determina su uso en un sentido a veces opuesto a la concepción de quienes lo fabrican. La tecnología se encuentra superada por sí misma y el juguete asume un aspecto "contraproductivo", limita el espíritu del juego asignándole un fin en sí, programado sobre el propio objeto, a partir del cual el niño pierde una parte de sus responsabilidades y de su control.

El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creado por el niño sin otra finalidad que el juguete mismo, con ello se vuelve un objeto específico, autónomo que posee su propia lógica y su papel es el de controlar o el de orientar los contactos que a través suyo, el niño va a establecer con la realidad material y social en que vive. Las finalidades psicopedagógicas atribuidas a los juguetes, los transforma en objetos específicos.

Hay niños que tienen demasiados juguetes, muchos de ellos no son buenos o efectivos. La mayoría, en vez de ser instrumentos para juegos creativos, son objetos totalmente terminados, este hecho impide que los juguetes sean adaptables a la labor útil, o constructiva del niño, los niños necesitan juguetes diferentes, para distintas edades y distintos propósitos. "Estos juguetes serán una herramienta

útil para el niño, en la medida en que satisfagan sus necesidades, contribuyan a su desarrollo y despierten su interés".(35)

Muy pocas veces el juguete es para el niño un fin en sí mismo, es más bien un medio para muchos fines y en cuanto más variadas sean las formas en que un juguete puede ser aplicado, mayor será su utilidad. El juguete puede ser un barco en un momento dado, un camión de carga después, una cazuela o un muñeco, y es más útil que cualquier otro que pueda ser sólo una de esas cosas. De ahí, que las posibilidades de que el juguete pueda ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego del niño, es una cualidad sumamente importante.

Los adultos al elegir juguetes deberían tratar de ver las cosas desde el punto de vista del niño. Cuando la reproducción perfecta en miniatura de cualquier objeto real puede ser sumamente atractiva para el adulto, su realismo inalterable puede privar al niño de una gran parte del valor que tendría como elemento para jugar. Si el jugar es un medio para adquirir experiencias, el valor de juego de un juguete, reside en su potencialidad para estimular o ayudar a la experiencia. "El juego no debe estar en el juguete, ya que de este modo priva al niño de una participación activa

(35) Arnold, Arnold. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires, Kapelusz, 1966, p. 60

en la experiencia. El juguete bien ideado, es aquel que hace surgir el juego en el niño, aquel que le sugiere muchos y variados usos".(36)

La mejor forma de buscar un juguete para un niño, de cualquier edad es preguntarse: "¿Dónde está el juego? ¿En el juguete o en el niño?. Si el juguete estimula al niño, en su juego, si es susceptible de ser usado de diferentes maneras, va a prolongar al máximo el período de atención de cualquier edad determinada. La medida en que el juguete logre esto es la medida del valor de juego".(37)

Por otra parte, ningún juguete por más que los fabricantes hayan insistido en sus cualidades "educativas" podrá lograr esto por sí solo, el hecho de que un juguete pueda ayudar al niño con éxito depende de la comprensión de los padres, de su deseo de intervenir en el juego del niño, de participar en su aprendizaje y de sus experiencias. Los juguetes pueden ser útiles para ayudar al niño a desarrollar sus inclinaciones e intereses naturales, así como para permitirle adelantar más en aquellas actividades en las cuales su desarrollo esté un poco atrasado.

Por último, cualquier actividad lúdica bien iniciada, y que esté al alcance del niño, adaptada a sus actitudes y dentro del campo de su interés, cualquier juguete bien

(36) Arnold, Arnold. Op. Cit. p. 62

(37) Ibidem. p. 62

ideado y presentado para las cuales está ya preparado, van a prolongar al máximo su período de atención.

D. Diferentes tipos de juegos

Si la naturaleza del juego es tan variada y podemos decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se pueda hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades. Por lo tanto, aquí, daremos una idea general sobre el juego como manifestación espontánea del niño.

Estas clasificaciones son relativas ya que habrá juegos que se podrán incluir en más de una clase por sus implicaciones con otros juegos.

a) Juegos funcionales.- son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar las funciones latentes. Estos juegos son también propios de los animales y según Chateau(38) cuanto más perfecto es un animal más larga es su infancia, más largo es el período de juego en el cual el animal, imita, experimenta, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece con el fruto de su experiencia individual el débil capital que le fue transmitido por herencia.

(38) Cristina Castillo, et. al. Educación Preescolar. Métodos. técnicas y organización. Ediciones CEAC, Barcelona, 1978 p.46

El juego funcional es, pues, el que el niño desarrolla en la primera infancia (desde 0 hasta 2 años) y es en el seno de la familia donde lo realiza.

Es suficiente observar a los niños de pocos meses para comprobar tales juegos: golpea la cuna o coche con el pie, repite gorjeos largamente, mueve sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, se golpea la cabeza, toma los objetos, los deja caer. Por medio de estos juegos el niño va posesionándose de las cosas y toma poco a poco conciencia de qué es lo que le envuelve, pero aún es incapaz de distinguir su "yo" de lo que le rodea.

La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

La aparición en el bebé de una función nueva (hablar, caminar, etc.), da siempre lugar a múltiples juegos funcionales, como si el niño "quisiera probar la función en todas sus posibilidades".

b) Juegos configurativos. - en este grupo caben los juegos de modelado, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabateos) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un tren, el puente por donde pasa, la estación) según va desarrollando el juego. De este trabajo

suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

c) Juegos de entrega.- suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material. Son típicos juegos de entrega: la pelota, pompas de jabón, los de agua y arena (estos pueden también ser configurativos).

Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades y están más próximos a los sensorio motores.

d) Juegos de representación.- Entran en esta acepción to dos los juegos dramáticos, representativos de los personajes. Tienen su eclosión en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

Este juego marca según Schiller, Froebel, Piaget y Chateau(39) el paso del pensamiento animal a la representa ción intelectual. El juego simbólico marca la victoria del gesto sobre la cosa. Por el juego simbólico el niño rompe los hilos que une la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales (esta silla es un tren, esta escoba es un caballo, esta rueda es un coche, etc.).

Todo el material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle. El niño representa personajes pero no sólo como imitación, representa

(39) Ibidem. p. 91

en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan. Esto explica que un palo pueda hacer de caballo o una prenda de vestir pueda ser una muñeca; por eso todos los modernos juguetes con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego del niño, les quitan todo poder simbólico, les convierten en objetos que impiden al niño dar rienda suelta a su fantasía.

e) Juegos de reglas.- En el nivel preescolar se dificultan los juegos con reglas debido al egocentrismo existente en el pensamiento del niño, sin embargo, el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas. Es muy distinto este juego reglado del de los niños mayores y de los adultos.

Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.

Podemos citar ejemplos como ir por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas. También es frecuente verlos jugar a no pisar las rayas del suelo, a seguir una línea recta, a seguir a un compañero, a imitar los actos de otra persona, etc.

f) Juegos libres.- El juego libre y espontáneo es el más importante para el niño. Por juego libre se entiende un juego que el mismo niño o el grupo decide realizar, que no se les impone. La libre elección abarca todos sus aspectos: a qué van a jugar, con qué van a jugar, cómo se desarrollará,

etcétera.

El juego libre no es solamente el que se da durante el recreo; si bien el recreo puede ser un espacio para ello, también hay otros momentos en que debe destinarse tiempo para tal fin.

El respeto al juego libre y espontáneo del niño y una adecuada planeación de actividades, permiten al docente concretar dos principios básicos del programa: la creatividad y la libre expresión de los niños.

g) Juegos de imitación.- La imitación que Wallon define, "la inducción del acto por un modelo exterior"⁽⁴⁰⁾ constituye el principal juego del niño de dos a siete años. El niño repite en sus juegos las impresiones que vive. Reproduce e imita. Para los más pequeños la imitación es la regla del juego.

Pero esta imitación, que primero es espontánea y aparece a los tres años, no es como la imitación del adulto. Para el niño es una etapa en la que se desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica.

El niño interesado en un relato se encuentra inmerso en él: en un estado de impregnación perceptivo-motora (percibe y actúa a la vez).

Después, al repetir sus gestos, los enriquece y perfecciona, ya sea con la ayuda de juguetes puestos a su disposi

(40) Ibidem. p. 95

ción, ya sea por la simulación, que no es el objeto mismo, sino su doble: una piedra puede ser un plato exquisito. A través de los juegos de ficción (como el de las muñecas), el niño pasa gradualmente a la imagen mental que es la limitación interiorizada.

Según Wallon, "sin esa unión inicial de la percepción con el movimiento, el paso de las impresiones visuales a los gestos correspondientes sería inexplicable".(41)

Este análisis nos permite comprender por qué mecanismos el niño de 2 a 7 años sufre la influencia directa del medio que lo rodea y la importancia capital de los adultos (padres, educadores) en esa edad para la acertada elección de los espectáculos y juguetes que le sean propuestos.

Hasta hace poco tiempo, los espectáculos influían poco (guiñol, teatro, circo), pero la aparición de la televisión permite en los hogares espectáculos de los cuales no se mide el resultado. Los niños de menos de 6 años sufre la impresión, en sentido literal. Ellos van a imitar y reproducir; revivir con sus gestos todo, en su contexto afectivo.

Dejémosles desahogarse jugando a las guerras, pero no con juguetes perfectos, sino con objetos de su invención; un gancho será una pistola, una vara flexible una espada, el objeto puede ser modificado a su antojo para que se parezca al arma deseada. Esta necesidad de atacar corresponde a una

(41) Idem.

descarga de agresividad y es, a veces, también una manera de entrar en contacto con otro.

Se trata de un instinto primitivo que se manifiesta en el curso del desarrollo infantil y que sería peligroso reprimir, es mejor canalizarlo a una forma más suave. Dejémosle jugar a su pequeña guerra pero sin proporcionarle armas, es más importante admitir ese juego como una manifestación normal y pasajera de su evolución, no implica amparar o imponer a los niños formas de agresividad propias de los mayores.

El papel de la educadora es más bien buscar la forma de canalizar esta agresividad natural proponiéndole juegos de ritmos corporales-espaciales.

h) Juegos de expresión-comprensión.- Casi todos los juegos de imitación estimulan al niño a hablar, pero la expresión no se realiza sólo por la palabra, el gesto, la actitud y la creación juegan un papel muy importante.

Será bueno presentar al niño materiales diversos que le permitan escoger su actividad. La pintura, el modelado, materiales diversos, imágenes para colorear, moldes de yeso, todo preparado para su utilización. El niño se expresa también por el ritmo, la danza y el canto, aparatos de percusión como el tambor, triángulo, campanillas, todos de buen sonido, le harán penetrar mejor en el universo de sonidos que los pianos en miniatura, que deben ser reservados a los juegos de muñecas.

También muy pronto el niño se siente atraído a comunicarse con los otros niños mayores. A menudo esa necesidad de contacto, se manifiesta torpemente mediante un acto agresivo.

Los juegos de réplica son la pelota y el balón; todo lo que se realiza entre dos favorece sus primeros contactos. Mencionemos los pequeños teléfonos que por medio de pilas permiten, partiendo de una conducta de imitación, a dos niños jugar juntos favoreciendo también la expresión verbal.

Los muñecos de guiñol, a condición de que sea el niño quien los maneje, le permitirán, en un plano más profundo dentro de la ficción, expresar sus deseos y conflictos conscientes e inconscientes.

i) Juegos motóricos.- un pensamiento de Froebel puede orientar nuestros estudios sobre el juego en su relación con el desarrollo integral del individuo: "el niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, sólo recuerde de su paso por el jardín de niños que jugó y fue feliz".(42)

Refiriéndonos a los juegos de movimiento que son el juego por excelencia de la primera edad, y basándonos en las teorías biológicas sobre éste, recordemos al Dr. Karl Gross que define el juego como "la más pura expresión de la experiencia motora".(43)

(42) Ibidem. p. 99

(43) Idem.

Es de vital importancia para el educador preescolar definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, su independencia funcional, la alegría que proporciona la libertad de acción, el pleno disfrute de la salud y el equilibrio emocional, que son fundamentales para el párvulo.

Uno de los aspectos del conocimiento que el niño va asimilando en el nivel preescolar es la integración de su esquema corporal y la posibilidad de los movimientos y desplazamientos, para ello, los juegos motóricos representan una infinita gama de movimientos clasificados en tres clases; eso no quiere decir que se presenten separados en la realidad, sino que en la práctica se interfieren y completan.

1. Juegos naturales: son todos los que el niño realiza normalmente, llenos de espontaneidad y riqueza expresiva, veamos algunos ejemplos: caminar, correr, saltar; permiten infinidad de combinaciones y cambios. Deslizar, rodar, cuadrupedia; estos también son susceptibles de infinitas variedades.
2. Juegos con movimientos analíticos: son movimientos destinados a localizar las diferentes partes del cuerpo señalándolas, nombrándolas y movilizándolas; pueden ser: rotación de cabeza, brazos, piernas, hombros, flexiones. Movimientos cortados y enérgicos que requieren cierta energía al ejecutarlos.

3. Movimientos generadores: estos movimientos pueden dar origen a ciertas acciones y son repetidos. Ejemplo: martillar, empujar, golpear, cavar, tirar; forman un conjunto de movimientos que pueden ser incluidos en juegos de jardinería, construcciones, transporte de objetos, ordenar la clase, etc.

j) Juegos sensoriales.- Aunque hablemos por separado de juegos sensoriales, juegos motores, etc.; en realidad no se pueden establecer estas divisiones ya que existen interferencias entre las facultades del individuo que actúa ante la llamada de un mismo estímulo y no podemos saber, de antemano, que en cada niño cuál es la que con más fuerza va a responder. No es exclusivamente educación de los sentidos sino, que mediante ella se produce verdaderas evoluciones psíquicas infantiles.

Casi todos los juegos sensoriales están inspirados en el material didáctico empleado por Froebel, Montessori y Decroly.

Necesitamos juegos variados y de diversos tipos para poder establecer una graduación en los ejercicios que a través de ellos queremos realice el niño.

El material de objetos es el primero que debemos poner en manos de los niños. En gran parte puede ser coleccionado por el profesor, con ayuda de los alumnos: piedrecitas, botones, conchas, semillas, cajas, cintas, papeles

diferentes, cartones varios, etcétera.

Para los primeros juegos emplearemos el material de objetos más grandes y después podrán ir utilizándose los más pequeños a medida que el niño va adquiriendo suavidad al tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención.

Clasificación de los juegos sensoriales:

1. Sentido del tacto (juegos táctiles, juegos colectivos, juegos con los ojos tapados).
2. Sentido del oído (juegos con los ojos vendados, juegos de dirección del sonido, etc.).

Cabe mencionar que tanto las actividades de música y movimiento, como las de educación física, comprenden esos aspectos mencionados con anterioridad como espacios de desarrollo corporal.

3. Sentido del gusto y del olfato (jugar a la comidita, reconocer y clasificar sabores; así como también, reconocer distintos olores y aromas).
4. Sentido de la vista (juegos para distinguir colores; los de formas; colores y formas combinadas; los juegos de tamaños, posiciones y direcciones, etcétera).

k) Juegos Tradicionales.- Entender el juego: como la actividad espontánea, placentera y creadora, por medio de la cual se contribuye al desarrollo físico, mental y emocional; como instrumento para el reconocimiento y dominio de sí mismo; como factor de conocimiento y relación con el entorno físico y social en los primeros años de vida; como vehículo de comunicación e integración social, nos permite exaltar la relevancia que tiene para el crecimiento y desarrollo del ser humano.

Cuando el juego, además, fue jugado por generaciones y nos transmite cantos, bailes, costumbres propias de nuestra cultura, se fortalece la memoria de los habitantes de un país, favoreciendo así la permanencia y cohesión de la sociedad.

Los juegos tradicionales y organizados demuestran la variedad de movimiento que hay en las diferentes regiones de cada nación, favorecido quizá por la conjugación de factores de tipo geográfico, económico y social, por lo que hoy en día forman parte de la vida motriz infantil.

Al darle a los juegos tradicionales y organizados un tratamiento pedagógico, pretendemos contribuir al desarrollo integral de los infantes, aplicándolos en una intensidad y volumen que respeten las limitaciones de cada uno de ellos y sobre todo, atendiendo a los intereses lúdicos de la infancia.

Como ejemplos de los juegos tradicionales podemos

mencionar: rondas, "A la víbora de la mar", "Chácara", "Amo a Tó", "Balero", "Quimbomba", "Trabalenguas", "Doña Blanca", "Gallinita ciega", "Estatuas de marfil", "Lotería", "El patio de mi casa", "La rueda de San Miguel", "Brinca la tablita", "Trompo", "A pares y nones", "Milano", entre otros.

CAPITULO V

CAPITULO V

CONCLUSIONES

El juego es la actividad principal y más feliz del niño, es una actividad espontánea y natural que disfruta plenamente. Puede considerarse como una actividad social o cognoscitiva. A través del juego, los niños ejercitan sus capacidades físicas, aprenden qué es su mundo y se enfrentan a situaciones emocionales conflictivas. Es un medio valioso que el educador debe aprovechar para propiciar experiencias que además de formativas sean motivo para la realización de actividades interesantes y divertidas.

A través de todas las teorías sobre la naturaleza del juego infantil, podemos destacar su importancia viendo como los grandes psicólogos y pedagogos de los últimos tiempos le han dedicado gran atención en sus estudios e investigaciones.

Por medio del estudio psicológico de los juegos infantiles vemos la relación entre el juego y la naturaleza del niño. Cómo el comportamiento lúdico verdadero que se distingue claramente de los juegos funcionales del bebé, guarda estrecha relación con su personalidad.

La búsqueda de la afirmación de su "yo" se manifiesta por la atracción del mayor que se considera "el motor esencial de la infancia" y el gusto por el orden, por la regla. Todo esto nos hace comprender la importancia del juego en la vida el niño.

La psicología presta gran atención al juego porque esto

es sin duda una actividad singularmente atractiva que se mueve entre la pura ficción y la realidad del trabajo y nos ayuda a conocer mejor al niño.

El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo, o el placer estético, de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. Ahí está la similitud entre el juego y el trabajo.

Algunos piensan que la diferencia entre estas dos actividades consiste en que el trabajo implica responsabilidad y el juego no. Este es un error: en ambos existe la misma responsabilidad, siempre que se trate de un juego correcto, adecuado.

El estudio del juego permite percibir todo el niño a la vez, en su vida motriz, afectiva, social o moral, al pretender buscar en todo motivos ocultos, donde lo más frecuente es que estos motivos se manifiesten claros y conscientes.

El juego es, además, de un alcance pedagógico inmenso. Ya sabemos el lugar que ocupa en los nuevos métodos de educación, ya se trate de juegos educativos ya de una manera más general del empleo del juego como medio de expresión en sí. El juego es un medio para el educador, teniendo siempre en cuenta que no es un fin sino uno de los medios más eficaces para educar al niño.

En el caso del nivel preescolar podríamos afirmar que es el único medio de educa al niño, ya que éste convierte

en juego todo lo que hace.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- AJURIAGUERRA, J. de, Manual de Psiquiatría Infantil. 4a. edición.
Ed. Masson. México, D.F. 1983. 585 p.
- ARNOLD, Arnold. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires. Ed. Kapelusz,
1966. 103 p.
- BOSCH, Lydia P. de, et. al. El jardín de infantes de hoy. Ed. Her
mes, México, 1984. 368 p.
- BUHLER, C. y Allen, M. Introducción a la Psicología Humanista. -
Monterrey, Calif. Brooks Cole Publishing Co., 1972. 466p.
- CARR, H. A. Psicología: Un estudio de la actividad mental. New -
York; Longmans, Green, 1925. 569 p.
- CASTILLO CEBRIAN, Cristina, et. al. Educación Preescolar. Métodos
técnicas y organización. Ed. CEAC, Barcelona, 1978. 297 p.
- COURTNEY, R. Educación es juego. España, 1973. 123 p.
- CHETEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires,
Ed. Kapelusz, 1971. 288 p.
- DANOFF, Judith, et. al. Iniciación con los niños. Tr. Gabriela -
Peyrón, Ed. Trillas, México, 1981. 254 p.

- ERICKSON, Erick H., et al. Juego y Desarrollo. Ed. Crítica, Barcelona, 1982. 157 p.
- FREUD, Sigmund. El ego y el mecanismo de defensa. New York, International Universities Press, Inc., 1946. 521 p.
- GESELL, Arnold. Maduración y Conducta. Revista psicológica, 1929
137 p.
- GROSS, Karl. El movimiento de derechos del niño. Garden City, New York: Anchor Press/Doubleday, 1977. 93 p.
- HALL, G.S. Adolescencia. New York, Appleton, 1916. 162 p.
- MAKARENKO, Anton. Conferencias de educación infantil. Ed. Quinto Sol. 4a. edición, México, 1985. 93 p.
- MERANI, Alberto L. Psicología y Pedagogía. Ed. Grijalbo, México, 1970. 287 p.
- MONTESSORI, María. El niño: El secreto de la Infancia. Ed. Diana, México, 1982. 325 p.
- NARES RODRIGUEZ, Daniel. El juguete. Edición Subdirección Acción Cultural del ISSSTE, México, 1976. 48 p.

- OPPENHEIM, Joanne F. Los juegos infantiles. Tr. José M. Pomares. Ed. Martinez Roca, Barcelona, 1990. 284 p.
- PAPALIA, Diane E. El mundo del niño. Tomo I y II. Tr. Jesús Villamizar, Ed. Mc GRAW-HILL, México, 1987. 529 p.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Tr. José Gutierrez. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1984. 324 p.
- PIAGET, Jean. La representación del mundo en el niño. Ed. Morata. 6a. edición, Madrid, 1984. 402 p.
- PIAGET, Jean. Los orígenes de la inteligencia en el niño. New York; International Universities Press. Inc., 1952. 220 p.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Ginebra, Gonthier, S.A., 1964. 251 p.
- REVISTA EDUCATIVA DE INFORMACION Y ANALISIS. Educación hoy. Mérida, Yuc., 1990 34 p.
- RIVAS GARCIA DE NUÑEZ, M., et al. Actividades Musicales Preescolares. Ed. Kapelusz Mexicana, México, 1976. 214 p.
- SEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: El juego. México 1985. 33 p.

SEP. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, 1992.
38 p.

SEP. Juegos tradicionales y organizados. I. México, 1992. 190 p.

SWARTZ, Paul. Psicología. El estudio de la conducta. Ed. Continen-
tal, México, 1980. 486 p.

TAYLOR, Bárbara, J. Cómo formar la personalidad del niño. Ed. -
CEAC, Barcelona, 1983. 280 p.

VYGOSTKI, L.S. Pensamiento y Lenguaje. Cambridge, Mass. M.I.T. -
Press, 1962. 296 p.

WALLON, Henry. El infante turbulento. Alcan, París, 1925. 171 p.

ZAPATA, Rosaura Teoría y Práctica del Jardín de Niños. México ,
1947. 152 p.

ANEXOS

JUEGOS TRADICIONALES

NOMBRE DEL JUEGO:

" A LA VIBORA DE LA MAR "

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR:

CORRER-SALTAR

MATERIAL QUE SE REQUIERE:

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR:

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR:

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Los niños se organizan formando una hilera tomándose de la cintura o de los hombros para pasar por el "Puente" formado por las manos de dos niños, cantando la canción "A la víbora, víbora de la mar".

Por aquí pueden pasar
los de adelante corren mucho,
los de atrás se quedarán
tras tras, una mexicana que fruta
vendía, ciruela, chabacano,
melón o sandía.

Campanita de oro, déjenme pasar
con todos mis hijos, menos el de
atrás, será melón, será sandía,

será la vieja del otro día.

Al terminar el canto se detienen y el puente baja las manos atrapando a un niño al que le preguntan: ¿Con quién te vas, con melón o con sandía?

El niño elige y se forma detrás de quien se nombre, haciendo otro puente más, por el cual deberá pasar también la víbora, y así sucesivamente hasta que todos queden de uno u otro lado.

NOMBRE DEL JUEGO:

" AMO A TO "

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR:

CAMINAR-CORRER

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR:

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR:

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Los jugadores forman una hilera, poniéndose de frente a otro jugador que está solo: éste empieza a cantar, acercándose a ellos y haciéndose luego para atrás cuando contestan:

Solo: Amo a to, matarile, rilerón,

Todos: Qué quiere usted, matarile, rilerón,

Solo: Yo quiero un paje, matarile, rilerón,

Todos: Escoja usted, matarile, rilerón,

Solo: Yo escojo a Lupe, matarile, rilerón,

Todos: Qué oficio le pondremos, matarile, rilerón,

Solo: Le pondremos reina de los gatos, matarile,
rilerón,

Todos: Ese nombre no le gusta, matarile, rilerón,

Solo: Le pondremos reina de las flores, matarile,
rilerón,

Todos: Ese nombre sí le gusta, matarile, rilerón.

Cuando un jugador ha sido escogido y ha aceptado el nombre que le han puesto, pasa con el que está solo y vuelven a comenzar, escogiendo a otro, poniéndole diferentes nombres, hasta que acepta y pasa con ellos, así siguen hasta que todos están del otro lado.

Variantes que se pueden implementar:

Se dan las manos cuando todos están del otro lado y dan vueltas cantando:

Celebremos todos juntos, comeremos chicharrón
y a las doce de la noche nos daremos un sentón.

NOMBRE DEL JUEGO:

" AVION ", " CHACARA "

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR:

SALTAR Y LANZAR

MATERIAL QUE SE REQUIERE:

GIS, TROCITOS DE MADERA, PAPEL, PIEDRA, ETC.

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR:

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR:

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se dibuja un avión en el piso, - pueden ser varios de acuerdo al número de alumnos -, el primer jugador lanza su teja, al cuadro que marca el número uno, y lo brinca pisando el dos y tres, de cojito, en cuatro, cinco, siete y ocho, se colocan ambos pies, en seis y nueve un solo pie, para dar vuelta en diez con los dos pies, de regreso se realizan los mismos movimientos saltando, hasta llegar a su teja, misma que recogerá con una sola mano y apoyado sobre un pie, para terminar su recorrido pisando el cuadro y, seguirá lanzando su teja, hasta cometer un error que será cuando le toque a otro compañero pasar.

REGLAS BASICAS

- La teja no debe tocar raya o salirse del cuadro que corresponde.

- No se debe apoyar la otra mano o pie para recoger la

teja, sólo si se está en el cuatro, cinco, seis, ocho o diez, donde podrá apoyar los dos pies.

- La teja debe recorrer todos los números del uno al diez ida y vuelta, en esta última, la salida es por el diez.

Variantes que se pueden implementar.

- Al terminar todos el recorrido ida y vuelta, la teja se puede lanzar de espaldas.

- Al lanzar la teja sin ver, el cuadro donde caiga será para pisarlo solamente el que lanza.

- Para ayudarse y cuando son muchos se pueden añadir orejas en el uno y el diez para pisar en ellas.

NOMBRE DEL JUEGO:

" DOÑA BLANCA "

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR:

CORRER

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR:

COORDINACION- VELOCIDAD

FUNCION MENTAL A PROPICIAR:

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se hace un círculo, tomados de las manos y se canta, se gira hacia derecha o izquierda. Hay un jugador que está dentro del círculo, otro que está fuera, cuando termina el

canto, el jugador de afuera tratará de romper el cerco, preguntando el material del que está hecho, así por ejemplo, dirá si el pilar es de piedra, papel, plástico y tratará de despegar la toma. Si se mete al círculo, perseguirá al que está adentro hasta alcanzarlo.

CANTO

"Doña Blanca, está cubierta
de pilares de oro y plata,
romperemos un pilar
para ver a Doña Blanca,
quién es ese Quijotillo
que anda en pos de doña Blanca,
romperemos un pilar
para ver a doña Blanca".

Variantes que se pueden implementar:

Puede haber dos doña Blanca, y dos Quijotillos; como el juego es de persecución, el que persigue, si alcanza a doña Blanca, pronto serán varios perseguidores y podrán seguir a todos los jugadores.

NOMBRE DEL JUEGO:

" EL PATIO DE MI CASA "

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR:

CORRER-SALTAR

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR:

COORDINACION-FLEXIBILIDAD

FUNCION MENTAL A PROPICIAR:

ATENCION-PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Los jugadores forman un círculo, se sortea para que uno de ellos quede al centro, tomados de las manos dan vueltas y cantan:

El patio de mi casa,
 como es particular,
 se riega y se moja
 como los demás,
 agáchense y vuélvanse a agachar,
 los niños bonitos se vuelven a agachar;
 chocolate, molinillo,
 estirar, estirar
 que el demonio va a pasar;
 dicen que soy, que soy una cojita
 y si lo soy, lo soy de mentiritas;
 desde chiquita me quedé, me quedé
 padeciendo de este pie.

Cuando cantan "dicen que soy una cojita" la de en medio pasa brincando con un pie cerca de sus compañeros y cuando termina el canto se para en frente de un compañero, que será el que quede en el centro para iniciar el juego.

Variantes que se pueden implementar:

Cuando dice "dicen que soy..." todos los niños del círculo saltan al igual que el del centro.

El que salta en el centro puede hacerlo con los dos pies.

A N E X O



NIÑOS JUGANDO MATERIAL DE CONSTRUCCION

A N E X O



JUEGO DE REPRESENTACION

"JUGANDO A LA COMIDITA"

A N E X O



JUEGO DE REPRESENTACION

"INTERPRETANDO DISTINTOS PAPELES DE LA VIDA COTIDIANA"

A N E X O



JUEGO TRADICIONAL "A LA VIBORA DE LA MAR"