

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD U.P.N.095



La Importancia del juego en el desarrollo del niño.

MARCIALA IGNACIA SUAREZ ROCHA.

México, D.F. Junio de 1988.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD U.P.N.095

La Importancia del juego en el desarrollo del niño.

MARCIALA IGNACIA SUAREZ ROCHA.

Ensayo presentado para obtener el título de
Licenciado en Educación Básica.

México, D.F. Junio de 1988.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

México, D. F., a 27 de Mayo de 1988

C. Profr. (a) MARCIALA IGNACIA SUAREZ ROCHA
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa ENSAYO
titulado LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



MARIA: MA. GUADALUPE OLIVARES GEZ.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
C. F. ABOGADO

" En todas las épocas de la civilización humana se cuidó, educó e instruyó al niño.... pero ahora hemos descubierto repentinamente al lado de qué misterios y enignas profundos hemos venido andando, ciegos y sordos, durante mil años".

WILLIAM STERN.

TABLA DE CONTENIDOS.

	Página
Introducción	5
Definición	6
Antecedentes	6
Capítulo I	
El juego como centro de la vida infantil.....	8
Etapas de juego	9
Importancia del juego en el desarrollo infantil...	10
Imágenes interiores.....	18
Reflejos del mundo adulto en el juego.....	21
Realidad y fantasía	22
Diferencias en los juegos simbólicos	28
Capítulo II	
El cultivo del juego en el jardín de niños	31
El sentido de la ayuda infantil	37
El jardín de niños como ambiente de ocio	39
Cultivar el juego en el <u>jardín de niños</u>	41
Capítulo III	
El juego y el aprendizaje.....	43
Estímulos y logros de los niños de 4 a 5 años.....	47
Estímulos y logros de los niños de 5 a 6 años.....	48
Juegos escolares	50
Capítulo IV	
El compañerismo y la competencia	52
Relaciones interpersonales	53
Grupos de compañeros	54
Los juegos por turno	57

	Página
Esperar y compartir	58
Juegos y preferencias	63
Físico y personalidad	63
Las peleas entre niños pequeños	64
Juegos sexuales	65
Capítulo V	
Lugares y equipos de juegos	67
Equipo de juego	68
Juguetes	71
Juegos	74
Juegos bajo techo	77
Juegos al aire libre	79
Cuartos de juego en el hospital	80
Capítulo VI	
Teorías psicológicas sobre el juego	82
Capítulo VII	
Desajuste emocional y psicoterapia en el juego...	37
Técnicas de terapia	37
Terapia de juego que no es directiva	88
Terapia de juego directiva	89
Terapia de juegos directiva,	89
pero no psicoanalítica.	
Conclusiones	91
Bibliografía	93

INTRODUCCION

Este trabajo trata sobre el niño y una de sus necesidades principales como es la del movimiento. La cual va aparejada - con su desarrollo.

Esta necesidad de movimiento, nosotros la clasificamos como interés lúdico o de juego. Aunque el niño cuando es muy pequeño sólo actúa por instinto y no tiene conciencia aún de lo que es jugar.

Más tarde a través de su desarrollo, va manifestando en su conducta propósitos más definidos. Hasta llegar a elegir por sí sólo sus juegos.

Sobre esta etapa que va de alrededor de los cuatro años has ta aproximadamente los seis años; es que trataremos las características de los niños, en grupo, solos, en el hogar, en la - escuela, en la comunidad, respecto al juego y sus manifestacio nes.

Es por eso que los años preescolares constituyen un período de cambios rápidos entre la sobredependencia del núcleo fami-- liar y su propia independencia como individuo.

Es la transición de un estado de seguridad en el hogar, a - otro en el que tiene que valerse por sí mismo. Ya sea escuela, comunidad o vecindario.

Durante este período se sentarán las bases de su futura vi- da social. Y habremos de reconocer sus alcances y aprendizajes que por medio del juego vaya adquiriendo.

Este trabajo se propone dar una visión, de las circunstan-- cias y condiciones en que el niño va madurando a través del - juego con las personas que le rodean, pero sobre todo con sus compañeros.

DEFINICION .- EL SIGNIFICADO DEL JUEGO.

Respecto de la existencia y necesidad del juego, han quedado pruebas históricas que corroboran su importancia. Comenzaremos por dar una definición de lo que es el juego. Según el diccionario es "la acción de jugar, entretenimiento, ejercicio recreativo en el cual se ganan o se pierden tantos necesarios para ganar la partida, vicio de jugar, hacer juego convenirse - dos cosas; juego de manos, agilidad de manos con que los titiriteros engañan la vista del público; juego de palabras, uso festivo de una palabra en sentido equívoco o de dos palabras - de acepciones distintas que sólo se diferencía en una o dos letras, juego de suerte, aquél cuyo resultado no depende de la destreza sino del acaso".(1)

ANTECEDENTES .- JUEGOS INFANTILES.

Es casi imposible describir los incontables juegos infantiles de todos los países del mundo. Bastará con mencionar que la mayoría son juegos sencillos y que no requieren aparatos o equipos de ninguna clase. Los más conocidos son aquellos en que se persigue a uno o varios jugadores, los de escondite y los que exigen que uno de los niños lleve los ojos vendados.

Desde las más remotas civilizaciones americanas, han quedado piezas destinadas al juego de los niños y en todas las culturas aparece una enorme variedad de tipos de muñecos, los que podemos conocer en visitas a los museos.(2)

(1) Enciclopedia Barsa, tomo IX, E.U.1976.p.205.

(2) JACOB, Esther. Tus hijos de uno a seis años. México, Editores Mexicanos Unidos, 1983.p.150.

Las primeras sonajas - que se tienen registradas - se encontraron en Grecia y Egipto y datan de hace más de tres mil años.

El arte popular mexicano muestra que los animales de madera tallada, de cartón, las figurillas modeladas o juguetes de hojalata, se hacen según las tradiciones más antiguas.

El juguete popular que en épocas pasadas llenaba de alegría - los juegos de los niños mexicanos, paulatinamente va quedando en el olvido. El trompo, el balero, las canicas, los huesitos, la matatena, el yoyo, y los juegos cantados como "Doña Blanca", "A la víbora de la Mar", "Amo a To", etc., han quedado sólo en el recuerdo de los que alguna vez los jugamos. Las generaciones actuales conocen los juguetes populares pero no en el juego, sino como adorno de la vitrina o como objeto de colección de los padres. La tecnología moderna ha ido desplazando el trabajo artesanal.

El juguete popular puede nuevamente interesar a los niños, todo depende de los padres, de los educadores y en general de todo el adulto que tenga entre sus manos las nuevas generaciones; pinolas, canicas, rifles y espadas de madera y cascos de cartón; que aprendan a jugar al "Coyote", "Serpientes y Escaleras", que jueguen en grupos a "Doña Blanca", y "pares y nones", "A la Rueda de San Miguel", etc.

Aún es tiempo de rescatar nuestras tradiciones, no dejemos que nuestros juegos sean conocidos por nuestros hijos y alumnos sólo a través de anécdotas, si ahora se los enseñamos es seguro que a ellos les agrada, y podremos estar satisfechos de preservar parte de nuestras tradiciones.(3)

Las pinturas de todas las épocas muestran escenas de juegos infantiles y al respecto merece ser citado "Juegos de niños" de Rueghel, pintor del siglo XVI, donde se muestran caballitos, coqueos, cuerdas para saltar, muñecas, carritos, canicas, etc.

3) Boletín Informativo, S. E. P. Num. 2, Vol. 1, Nov.-Ene. p. 12.

I

EL JUEGO COMO CENTRO DE LA VIDA INFANTIL.

El juego es una actividad que merece tener un lugar aparte, por la importancia que reviste. Se considera que el niño juega cuando no está cumpliendo sus funciones de comer, dormir, asearse, vestirse o desvestirse. Estas son actividades serias, sin embargo, aún en ellas hay una buena dosis de juego en su contenido. Ya sea al jugar con líquidos durante la higiene y la alimentación o ejercitando movimientos al vestirse y desvestirse. Tanto es cierto esto que muchas veces las madres reclaman la atención de los niños hacia estas actividades serias, pidiéndoles: "deja de jugar".

Y este dejar de jugar les resulta difícil, puesto que el juego es su actividad principal.

La característica del juego en la edad preescolar es que precisamente el niño convierte en juego todo lo que hace.

El juego principal del preescolar es el dramático, en el cual representa papeles de la vida real, y a medida que va creciendo incluye otros roles de la sociedad. Asimismo va incluyendo a partir de los cuatro años los personajes de la fantasía, y que le son familiares.

El valor de las dramatizaciones es que el niño se pone en el lugar de otras personas y en esos roles va indagando cómo sería si fuera como ellos, va aprendiendo sus características, se va identificando con aspectos que le llaman la atención.

En el desarrollo del juego del niño, es posible observar la importancia que tienen las diferentes personas de la familia.

Por eso es que algunos tratamientos psicoterápicos, en especial, los de orientación psicoanalítica, se le da al juego un uso clínico. Al jugar el niño expresa su visión del mundo de los adultos.

ETAPAS DEL JUEGO.

La aptitud del niño para el juego se amplía a medida que crece. Hay cuatro etapas básicas del juego, que corresponden al desarrollo de las aptitudes y los motivos de interés del niño en cuanto a la sociedad. Es conveniente que los padres conozcan tales etapas y aprendan a precisarlas, de manera que no pidan a sus hijos más de lo que pueden hacer a su edad.

Por lo general el niño de corta edad no juega con otros niños. Gusta de los juegos sencillos -de preferencia con su madre- y si otro pequeño se encuentra cerca de él, lo observará pero no intentará jugar con él.

Aproximadamente a los dos años, el niño llega a la segunda etapa, que podría llamarse del juego paralelo. Tolerará a otro pequeño de su edad y jugará contento a su lado; tal vez compartirá con él algunos juguetes, pero no existirá una comunicación verdadera entre los dos.

Entre el tercero y cuarto año de vida, generalmente, el niño entra en la etapa del juego colectivo. Se hacen posibles las actividades en grupo, en las que cada participante aporta sus ideas; los compañeros colaboran en la construcción de torres de madera con bloques, caminos, puentes y pasteles de arena.

La cuarta etapa es la más avanzada, la del juego organizado, es la del niño que se haya en el primero o el segundo año de la escuela primaria. Comienza ya a participar en juegos con reglas previamente aceptadas, y a menudo formando equipo. Y a veces hasta él mismo inventa esas reglas.(4)

(4) Moderna Enciclopedia de la Salud del Niño, Ed. Novaro, Méx.

Tomo 6, p.540.

sólo actúa por instinto y no tiene conciencia aún de lo que es jugar.

Más tarde a través de su desarrollo, va manifestando en su conducta propósitos más definidos. Hasta llegar a elegir por sí solo sus juegos.

Sobre esta etapa, llamada de los años preescolares, que va de los cuatro hasta aproximadamente los seis años; trataremos las características de los niños; en grupo, solos, en el hogar, en la escuela, en la comunidad y en el medio social en el que se desarrolla, con respecto al juego y sus manifestaciones

Por eso es que, los años preescolares constituyen un período de cambios rápidos entre la sobredependencia del núcleo familiar y su propia independencia como individuo. Es la transición de un estado de seguridad en el hogar, a otro en el que tiene que valerse por sí mismo, Ya sea escuela, comunidad o vecindario.

Durante este período se sentarán las bases de su futura vida social. Y habremos de reconocer sus alcances y aprendizajes que por medio del juego vaya adquiriendo.

Nos proponemos dar una visión de las circunstancias y condiciones en que el niño va madurando a través del juego con las personas que le rodean, pero sobre todo con sus compañeros.

También comentaremos acerca de algunos problemas o desviaciones en la conducta del niño que se relacionen con el juego. Y cómo, también por medio de éste, pueden corregirse dichas perturbaciones.

En cada niño existe una necesidad de movimiento y de actividad, esa necesidad es a veces tan imperativa, que resulta imposible mantenerla encerrada o negarle la más libre expansión.

El juego y el ejercicio deben siempre facilitarse a los niños. Los padres y los Maestros, así como las personas encargadas de su cuidado, deben guiarlos y estimularlos para que jue-

guen y se ejerciten. Lo más conveniente es lograr que los juegos y los ejercicios se realicen al aire libre. Claro que hay que conocer al niño y las capacidades de su edad, para orientar lo debidamente en los juegos y los ejercicios.

Si solo observamos el crecimiento urbano de las ciudades, vemos cómo cada día hay menos lugares para que los niños jueguen. Si vemos el diseño de las ciudades y sus viviendas, nos damos cuenta de que hemos reducido al mínimo el espacio para que el niño se entretenga. Si pensamos en las vías rápidas de circulación y en el irrespeto cotidiano a las normas de tránsito, concebimos el peligro a que están expuestos los niños que deambulan por las calles.(7) Si leemos los programas de cine o si observamos la programación de televisión, nos percatamos de que cada vez hay menos entretenciones aptas para educar y estimular a los niños.

Si alguien recorre con la memoria otros tiempos, ya pasados, recordará con nostalgia aquél juego de canciones y rondas que le enseñaron sus padres, en patio grande y sombreado, en que era posible jugar sin temor a los ruidos, a los castigos por haber quebrado algo dentro de la casa y sin estar expuesto a los peligros de los vehículos.

Entonces cabe preguntarse, qué canción, qué ronda, qué baile, qué juego de pelota, qué pasatiempos hemos enseñado a nuestros niños. Sin duda la respuesta puede ser la de que no hay tiempo, ni oportunidad. Es cierto aparentemente. Hay poco tiempo porque en realidad no sabemos emplear el que tenemos y se nos va muchas veces en nuestro propio entretenimiento.(8)

La alegría que siente al jugar, el niño, al demostrar sus habilidades, al relacionarse con su medio y con sus compañeros hay que fomentarla y desarrollarla.

(7) UNICEF. Programa de Estimulación Precoz, Ed. Piedra Santa, Guatemala, 1982, p. 36.

(8) Ibid. p. 38

Los tiempos ociosos en que se alimenta al niño, se limpia o se baña, los ratos en que se conversa con él y se orientan sus actividades, los momentos en que se facilitan sus juegos, son ideales para aprovecharlos en su estimulación. Lo mismo sucede cuando los niños participan en Jardines infantiles o en actividades preescolares.

Muchos creen que la estimulación se basa en la relación -- del niño con una serie de objetos o de juguetes que estimulan sus sentidos, afinan sus habilidades y ayudan en el desarrollo. Es algo más que esa estimulación de objetos, de juegos, de cantos, de colores. Es el intercambio de experiencias que el niño establece con la presencia de esos estímulos y de las personas que los manejan, mediante una comunicación que le de pare seguridad afectiva, atención adecuada, aprendizaje debido, habilitación necesaria, y estímulo creciente y oportuno, para su mejor desarrollo.(9)

Quien observe detenidamente a los niños en edad preescolar comprobará que los juegos de toda índole son los más importantes en su existencia, más aún, su día suele constituir una ininterrumpida cadena de juegos. La entrega del niño a un juego hermoso y pleno y la voluntad creativa frente a un material apropiado; con frecuencia son tan intensas que le hacen olvidar todo lo demás. El juego llena la vida del niño en este período. Existe una íntima relación entre el juego del niño y su alegría de vivir, su valor para vivir. Si esa alegría y ese valor le faltan al niño, su juego será opaco, apático, desabrido, y hay sobradas razones para preocuparse por ese niño. Por otro lado, la vivencia de juegos hermosos intensifica la alegría de vivir.

(9) Id.p.33

Muchísimos niños no gozan de tiempo para jugar, en parte -- porque se les hace trabajar, en parte por irreflexión de los adultos. Se dice que todo niño debería jugar un promedio de 7 a 9 horas diarias. El Jardín de niños garantizaría más o menos la mitad. El hogar debería procurar la otra mitad, y lo ideal sería que el niño llevase a su casa, desde el jardín de niños, los más variados estímulos para jugar.

Gran parte del fastidio que en ocasiones experimentamos -- con los niños preescolares, provienen únicamente del hecho de que nosotros, los adultos, no somos capaces de sentir en la medida suficiente ese mundo lúdico y que los niños no lo quieren abandonar.

Muchos adultos no saben nada del carácter serio de la mayoría de los juegos infantiles y confunden el juego con broma o chanza y hasta travesura. Todo juego es, por cierto una actividad no pragmática, pero siempre ordenada, según su naturaleza los juegos pueden ser ruidosos o silenciosos y requieren, según como sean, un lugar cubierto o un sitio al aire libre.

Desde hace casi cien años, la psicología viene estudiando detenidamente el juego infantil (10) y ha elaborado numerosas teorías acerca de los motivos y las variantes del juego. No obstante en muchos libros de educación, los capítulos referidos al juego infantil son sorprendentemente breves e incolores. Así también en las conversaciones con los padres se encuentra a menudo poca comprensión de la esencia del juego, y la plática suele conducir rápidamente a los juguetes, por los cuales existe hoy en día un interés asombroso y se gasta mucho dinero.

(10) En las postrimerías del siglo XVIII y alborada del XIX, ya se había iniciado una revolución en la teoría y práctica educacionales. Asumió la forma de una protesta contra la implantación mecánica de informaciones. Puso de relieve la necesidad de prestar especial atención al desarrollo de las aptitudes intrínsecas del niño.

En muchas habitaciones de niños hay tantos juguetes acumulados (porque es más fácil dar juguetes que brindar simpatía, -- atención y amor) que hacen casi imposible un buen juego, porque el niño ya no puede concentrarse sobre uno de ellos. El -- gran psicólogo infantil hamburgués William Stern, según el -- cual no hay "ningún juguete tan ideal como el material plástico o dúctil (por ejemplo; papel, arena, agua, barro, plástilina) que el niño pueda manipular a su antojo y en los cuales -- puede proyectar todo aquello que le hace ver su imaginación!"

Lo maravilloso del juego infantil es (en oposición a la mayoría de los trabajos de los adultos) que no se realiza por razones exteriores, ni para obtener bienes de poder, como tampoco por prestigio; sino que tiene su significación enteramente en sí mismo. Hasta el afán de emulación, de medirse en el juego con otros niños, suele faltar todavía al niño en edad preescolar.

Muchas veces no surge nada del juego, no sale nada, no resulta nada de éxito de la acción, la misma actividad lúdica es el objetivo. Sin embargo suceden en el juego y en el manejo de los juguetes dos cosas significativas; el niño "se entrega abiertamente a aquello a lo cual se refiere y, al mismo tiempo le da forma". A. Russell describió el deseo de entrega y el deseo de crear del niño. (11)

Ya domina en el juego el eco, la resonancia activa de las vivencias y experiencias del niño, las cuales se "elaboran jugando", y sirven no solo para consolidar la persona infantil, sino también para aliviarla de sus tensiones; ya es, en mayor medida, una "puesta a prueba de las relaciones entre las cosas o entre el hombre y las cosas, en el trato activo con ellas", y esforzando su fantasía, el niño se ejercita en asignar a las cosas reales, significados nuevos y distintos. Por último la creación lúdica es también una anticipación y un boceto previo de nuevas situaciones y circunstancias vitales.

Si un niño aprende a entregarse a juegos fructíferos y exigentes, existen buenas posibilidades de que sea, más adelante, un adulto capaz de aprovechar su fuerza vital y su libertad.

IMAGENES INTERIORES.

Para que el niño pueda jugar al trenecito con unas sillas, es necesario que haya vivenciado un viaje en tren, a fin de --- disponga de imágenes interiores que constituyan algo así como --- la base de su fantasía.

Todo juego vive gracias a esas imágenes interiores, pues las activa, las recrea, sigue hilando y las entreteje con elementos nuevos. En esto, el niño se mueve ya sea dentro, ya sea fuera de las realidades, o como Roth (13) lo formula muy acertadamente: "mientras juega, el niño no hace tan sólo experiencias reales infiriendo de los objetos sus cualidades y relaciones, sino que empieza tempranamente a poner a prueba en las cosas sus propios deseos, representaciones y pensamientos. En el juego, el niño trasciende sus experiencias, ampliándolas en la fantasía gracias a un mundo imaginativo rico y móvil".

Desempeña papeles (automovilista, padre, madre, maestro y médico), los representa, los incorpora a su mundo imaginativo y verbal, se identifica con ellos y vivenciando el papel, sigue extendiéndolo espontáneamente.

Por eso bien puede afirmarse que el niño, aunque es en realidad muy inmaduro e impotente, en su fantasía y su juego se empeña en recrear el mundo anticipadamente, con audacia y fuerza.

La fantasía y el juego liberan al niño de sus estrechos límites, le permiten experimentar íntimamente una independencia,

(13) VOGT, Willi. Op. cit. p. 15

y una felicidad al sentirse creador, de las cuales el adulto, por lo general, nada sabe si no observa al niño con empatía - durante algún tiempo en su juego.

¿Cómo puede la maestra del jardín de niños contribuir a cultivar las imágenes interiores?. Efectuando narraciones motivadoras, haciendo al mismo tiempo, preguntas, e invitando a los niños a dar su opinión con respecto a lo escuchado. Toda narración debe relacionarse con las vivencias personales del niño.

Por lo general, éste participa con interés cuando, mediante el juego, se representan sucesivamente las distintas actividades.

Mediante la intensa representación y repetición se afianzan y profundizan las imágenes interiores que son indispensables - para toda formación cultural.

No cabe duda de que en el pasado muchos niños sufrían escasez de imágenes interiores e impresiones estimulantes. Hoy sucede muchas veces lo contrario, por lo menos en las grandes - ciudades; la marea de imágenes de la vida cotidiana, el ajetreo insano de nuestra existencia, la vida agitada de muchas fami-- lias desarrollan poco el sentido de contemplación frente a las cosas que pertenecen al círculo vivencial del niño. Esto con-- tiene una advertencia en cuanto al cultivo del ocio en el jar-- dín de niños.

El hombre es un ser continuamente comprometido en deberes , que permanentemente tiene que rendirse cuenta a sí mismo de - sus acciones y que durante toda la vida sufre la trágica dife-- rencia entre lo que es y lo que debería ser, entre la realidad y el ideal.

La primera vez que uno se propone algo, que trata de crear y alcanzar algo, así como la posterior realización más o menos lograda y satisfactoria de lo mismo, sucede en el mundo del -- juego.

Y en ello, las imágenes interiores desempeñan un papel decisivo, tanto con respecto a lo que el niño se propone como a su realización.

El hecho de que nosotros, como adultos, nos proponamos tareas concretas o más bien definidas, que las abordemos en forma tímida, decidida o hasta con arrojo, que las aceptemos sin vacilar o busquemos subterfugios, todo ello depende en parte de nuestra herencia, es cierto, pero en gran parte es también consecuencia de las experiencias lúdicas de la primera infancia que, al consolidarse, acuñaron nuestro carácter.

Al amparo de la habitación de los niños y del jardín de niños, pero sin embargo ya impulsado por el sentimiento de "tener una misión", y estimulado por la persona del educador, ese proponerse tareas y cumplirlas se ejercita dentro de un ambiente todavía no comprometido, es decir sin consecuencias serias, pero no obstante con exigencias cada vez mayores.

¿No son los adultos, los que ante toda nueva tarea, por incua que sea, experimentan temor?. Puede ser que, cuando eran niños, hayan experimentado demasiado poco de una manera inofensiva en el mundo del juego lo que son el éxito y el fracaso, y que ambos pertenecen ineludiblemente a la vida.

Precisamente la edad del ingreso al jardín de niños constituye una importante etapa con respecto a las vivencias de éxito o fracaso.

Todo educador conoce en su grupo toda la escala de comportamientos posibles. Se rebela, por ejemplo, cuando se distribuye entre los niños el material para un trabajo manual. En efecto, unos lo reciben con optimismo, otros temen siempre el fracaso ("yo no puedo"). Dicha escala puede abarcar desde el arrojo por un lado hasta el rechazo de la tarea por el otro. (14)

(14) Ibid.p.17.

Una última razón por la cual el proponer y resolver problemas debería empezar tempranamente, en la edad del juego; el comportamiento inadecuado de los niños en el juego todavía no trae consecuencias tan negativas, como más tarde frente al trabajo escolar. (15)

REFLEJOS DEL MUNDO ADULTO EN EL JUEGO.

Puesto que gran parte del juego dramático del niño se inspira en el comportamiento de los adultos que conoce, a menudo podemos inferir, de sus representaciones, los significados y cualidades especiales que tiene para él, el mundo adulto.

Percibir en el juego de los niños el eco de nuestros gestos posturas, amaneramientos, afectaciones, manías y formas de lenguaje, puede ser una experiencia reveladora y mortificante.

Gran parte del juego infantil es una caricatura inconsciente del comportamiento adulto. En algunos casos, el juego dramático es una reproducción bastante fiel de hechos reales, pero en otros, refleja el modo como el niño percibe el mundo adulto en general.

El uso clínico o experimental (16) de juguetes que invitan al niño a reconstruir escenas de la vida familiar, nos proporciona algunas visiones reveladoras del modo cómo aquél ve el mundo adulto.

En sus dramatizaciones, y en la misma disposición de los juguetes, el niño suele expresar su concepción acerca de la importancia relativa de los miembros de su familia, de las cosas que asustan a los niños o trastornan a los adultos y del peso de los controles y las disposiciones de los adultos.

Quizá represente temas alusivos a la rivalidad entre hermanos, o da una versión fantaseada del modo en que quisiera vengarse de la autoridad de los padres.

REALIDAD Y FANTASÍA.

La realidad y la fantasía en los niños de edad preescolar son intercambiables, de modo que para ellos, dentro de las cosas hay toda clase de posibilidades mágicas. El pequeño reconoce perfectamente a las personas, los lugares, los límites, conoce reglas de seguridad, emplea adecuadamente los instrumentos y los juguetes de que dispone. Pero en torno y dentro de los objetos, existen para él toda clase de posibilidades mágicas.

Para el preescolar los sueños también son realidades. A veces piensa que los personajes que aparecen por televisión son los que están guardados dentro del aparato, y que las voces del radio provienen de personas que están hablando dentro. En esta edad las mentiras no aparecen definidas, aún cuando el niño pueda fingir ser un "superhéroe". Del mismo modo cree todo lo que dice la propaganda. (17)

Una característica del juego de los niños de cuatro a cinco años es que aparecen los personajes, compañeros "imaginarios". Pueden ser personas invisibles, un animal doméstico que se convierte en compañero o muñecos que adquieren animación y platican con él.

Es imprescindible para muchos niños tener un amigo, o un hermano que les falta, es cuando, surge entonces el compañero imaginario quien suple ese afecto.

(15) Id. p. 19

(16) En los tratamientos con niños se utiliza el juego, el dibujo y la conversación. Es así que el sicoterapeuta, psicólogo o médico observa, escucha las expresiones del niño, sus palabras, sus dibujos que le sirven para comprender la imaginación, su mundo afectivo y simbólico, como su conducta.

(17) JACOB, Esther, Op. cit. p. 107

A veces, en casos patológicos, el amigo imaginario toma parte en todas las actividades del niño. Estos casos generalmente sugieren una evasión de la realidad, una fuga angustiada, un remedio al aburrimiento, que están indicando la presencia de conflictos serios en el medio familiar o de falta de comunicación con el niño. En el caso de pequeños seriamente dañados psicológicamente, estos acompañantes lejos de ser gratos compañeros, se transforman en gentes desagradables, porque reprochan al niño por su conducta, son una especie de otro yo.

La rapidez con que se desenvuelve y se desarrolla la imaginación del niño, lo impulsa a menudo a inventar grandes absurdos. Las situaciones imaginarias que crea no son mentiras, y deben considerarse como parte de un juego en que participen padre e hijo.

A los cuatro años se convierte a menudo en un plañidero. Lloriquea cuando no puede hacer lo que quiere y también cuando se le pide que haga algo. Al parecer no está contento más que cuando alguno de sus compañeritos juega con él, o cuando le organizan alguna actividad.

El niño debe tener libertad para jugar en voz alta, y también libertad para seguir espontáneamente sus deseos de gritar y de destruir.

Muchos padres se asustan cuando sus hijos actúan como salvajes en la habitación donde juegan, y creen que por eso, pueden tener problemas cuando lleguen a ser adultos.

Pero en realidad, hay que preocuparse más por los niños que son reservados, limpios, cuidadosos y meticulosos; los que ya a los tres años siempre están impecables y tienen su cuarto y sus cosas en un orden exagerado.

Deseo de agresión e inclinaciones de destrucción son sentimientos naturales. Y están alimentadas por fuentes distintas.

Para el niño de tres años, los objetos sin vida y los seres

vivos ocupan el mismo lugar, para ellos tienen las mismas características. Los niños le dan vida, por ejemplo a un pedazo de madera que les cae en el pie, lo "castigan" pegándole a su vez. Desquitándose así, de lo que le causó molestia. Se convierte en una venganza primitiva, con la esperanza de que el objeto no lo vuelva a lastimar.(18)

Por otro lado, los padres confunden a veces la inclinación a investigar de sus hijos, con la tendencia a la destrucción. Cuando rompen los juguetes, el niño no quiere destruir, sólo quiere ver cómo es por dentro.

Unicamente jugando puede el niño aprender lo que mueve al mundo, cómo está construido. Aprende también a medir sus fuerzas, y a utilizar su inteligencia.

Todo ser humano lucha con sus sentimientos, en conflicto hacia sí mismo y hacia los demás. El ser humano, no solamente lleva dos almas dentro de él, sino que puede amar y odiar a una persona al mismo tiempo, tener piedad de ella y envidiarla, adorarla y hacerle daño.

Los adultos aceptamos este contrasentido como un hecho. El niño es diferente; cuando odia, lo hace con todo su corazón. Cuando ama, no conoce otra cosa que el amor.

No hay más que una relación muy vaga con el pasado y el porvenir. El no puede consolarse, como lo haríamos nosotros, con la idea de que mañana será otro día.

En el mundo encantado de los juegos del niño, éste puede -- abandonarse a su cólera y a los sentimientos contradictorios, sin aveturarse a la pérdida del amor del padre y de la madre.

Después de los tres años, los juegos cambian de carácter; -- ahora el niño se encuentra en el centro de su mundo de fantasías, hasta ahora las cosas se han transformado; a partir de --

(18) Moderna Enc.Salud.Op.cit.p.544.

de ahora es el niño el que se transforma a sí mismo.

En sus juegos dramáticos, cada vez más complicados, el niño representa innumerables papeles deseados, y en esos papeles el niño hace o imagina hacer, lo que le está prohibido en el mundo de los adultos. Con esto el niño se adueña de la situación. Mientras que se siente un títere en manos de los adultos, en sus juegos actúa por sí mismo.

Muchos padres se enojan cuando por casualidad sorprenden a sus hijos en estos juegos. Y es que en muchas ocasiones los niños actúan como imágenes de sus padres reflejadas en el espejo. Los niños descubren a veces espantados, que sus padres no son más que personas normales que cometen errores. Y la conciencia del niño, en el orden del mundo, queda perturbada. Solamente en la seguridad de la familia, la conciencia del niño puede equilibrarse y aguzarse. Es preciso que el niño pueda amar a una persona, con el fin de valorar sus órdenes como obligatorias.

Los niños tienen los oídos muy finos, pero aún más finas, más sensibles, son sus almas. En esas almas se cobija todo un mundo de temores, que con mucha frecuencia no están relacionados con la realidad.

Estos juegos "poco realistas" son para los niños como una especie de válvula de escape contra sus miedos y sus angustias a veces sin fundamento.

Existe también otra causa para semejantes juegos, en los pensamientos del niño la muñeca se convierte en un símbolo; la niña se identifica con la muñeca. Y esta muñeca-niña debe ser castigada severamente, a causa de que la niña tiene malos sentimientos hacia los padres.(19)

Pero los pensamientos pueden matar. Y eso es lo que cree el niño en la fase mágica. Los niños crean también fantasías contra los malos deseos.

En sus juegos el niño también intenta vencer sus miedos a los animales, los niños en la fase mágica, experimentan de -- igual manera las fantasías y los deseos, tan real y efectivamente como el miedo al hombre del costal, al lobo o a las brujas . Muy lentamente el niño se adapta a la realidad de la vida , aprende a reconocer que los deseos no se realizan, y que en la casa no entran los lobos ni las brujas.

Para vencer su miedo, el niño necesita también, al lado de -- sus juegos, los cuentos de hadas. Estos cuentos, en todas las razas y todos los continentes, tienen aproximadamente la misma moral; el bien es recompensado con largueza; el mal, castigado cruelmente. Precisamente los conceptos crueles de esos cuentos de hadas, permiten descargar las tendencias agresivas de los -- niños.

Esto previene la acumulación y rechazo de semejantes sentimientos, que un día podrían llevar a resultados fatales. Y nuevamente los pensamientos crueles contra la parte mala de la madre, esa parte que para los niños es algo como la malvada bruja se descargan por las fantasías y se vuelven inofensivos.

En la seguridad de la familia normal, el niño puede estreme -- cerse, puede tener miedo; y no obstante, no perder jamás el -- sentido de esa seguridad. Puede vencer sus temores, y también su agresividad, con toda tranquilidad. Este es el estímulo -- psicológico de los cuentos de hadas, o sea que es una ayuda -- de importancia para el niño.(20)

(19) La respuesta del niño a una situación conflictiva es impulsada por las fuerzas que surgen del interior (intrínsecos) o por la influencia que viene de afuera (extrínsecos) , o algunas veces una combinación de ambas. Los factores extrínsecos pueden ser físicos o psicológicos. Ejemplo -- de los primeros sería un hogar descuidado o la falta de facilidades recreativas; del último, la atmósfera tensa de una familia dividida o la hostilidad del niño hacia --

Se ha visto que al menos una tercera parte de los niños, entre los tres y los cinco años -aún a veces cuando son mucho mayores- tienen un "compañero invisible", desde luego un compañero inventado por los mismos niños, y no el "angel de la guarda", de quien hablan los adultos a sus hijos.

Como ya anteriormente se señalaba, esos compañeros invisibles, nacidos de la fantasía, tienen como fin primordial proteger al niño contra la soledad, pero a veces se convierten en los verdaderos culpables, cuando los pequeños han hecho algo reprobable. A veces tienen incluso un nombre. Frecuentemente su existencia es mantenida en secreto respecto a los padres y los compañeros. Y solamente por casualidad se enteran de esto los padres.

El compañero invisible posee frecuentemente fuerzas que le faltan al niño, y tiene privilegios que los adultos no le conceden a él mismo.

No son precisamente los niños tímidos o asustadizos, o los hijos únicos, los que tienen un compañero invisible. Y aparentemente no es una casualidad el que los compañeros invisibles aparezcan a la edad de tres años, el momento en que la mayor parte de los niños dan sus primeros pasos en el mundo social, el mundo que existe fuera de la casa paterna.

sus padres. Una disciplina defectuosa, que abarca desde la indiferencia hasta la sobreprotección, es muchas veces la precursora de las dificultades emocionales y de conducta. Los trastornos de conducta, como en la neurosis, son una protesta contra la situación difícil en la vida. Aquí encontramos actividades sexuales perversas, criminales, deserción, crueldad, peleas, destrucción, mentiras y desobediencia. El niño no demuestra ningún remordimiento o culpa. Algunos psiquiatras atribuyen los trastornos de conducta a la hostilidad paterna hacia el niño, lo que genera una agresividad anormal.

En las técnicas proyectivas, que son empleadas en los niños pequeños, como tratamiento de sus problemas. Mientras

DIFERENCIAS EN LOS JUEGOS SIMBOLICOS.

Los estudios de diferentes investigadores en distintos países, incluidos los niños españoles (1933), coinciden en que la mayor diferencia entre "juegos de niños" y "juegos de niñas" se produce precisamente en los juegos simbólicos colectivos.

La mayoría de las niñas eligen temas como "las mamás", "las maestras" como favoritos. En general, los roles sociales de los que, tienen una experiencia directa. Por el contrario los niños de las mismas edades prefieren jugar a ser personajes que ven en la televisión como superhéroes. Las acciones de estos personajes tienen poco que ver, a primera vista, son las actividades de los varones adultos contemporáneos, de su medio.

Es evidente que en la elección del tema de juego está influyendo la identificación sexual de quienes participan en él. Y de nuevo hay que recordar el carácter genérico que tienen estos papeles sociales en el juego infantil. Por eso independientemente del trabajo profesional de sus padres reales, de la participación del padre en el cuidado de los hijos y de las tareas domésticas; la mayoría de las niñas de esta edad sigue entendiendo el rol social de la mujer en torno a la casa y a algunas profesiones típicamente "femeninas".(21)

que el adulto se expresa verbalmente y establece transferencia con el terapeuta, el niño pequeño se expresa más fácilmente en el juego. El niño considera un grupo de juguetes como símbolo del ambiente.

Las emociones del niño encuentran una válvula de escape a través del "lenguaje" del juego. Este permite la proyección de rasgos de la personalidad y emociones inconscientes. Se demuestran las frustraciones, son revelados los deseos de muerte hacia alguno de los padres, o bien se pueden expresar abiertamente los deseos ocultos.

Los niños al utilizar personajes fantásticos o de épocas y lugares remotos, quizá están expresando atributos de poder y de aventura que confieren específicamente al varón. En cualquier caso mostrarían, al mismo tiempo, una falta de información sobre las actividades sociales y productivas de los adultos de su mismo sexo.

En un estudio reciente sobre las peticiones de juguetes en las cartas a los Reyes Magos, realizado en enero de 1935, se encontraron marcadas diferencias entre niños y niñas. Los primeros solicitaron ;juegos de "vaqueros", "seres extraterrestres y pistas de carreras para coches, en tanto que las segundas, deseaban, muñecas, cocinas y maquillajes .

Aunque una buena parte de los juguetes comerciales sirve -- precisamente como soporte de estos juegos simbólicos, cabe establecer una diferencia importante entre ambos.

Los juegos colectivos son producto de las relaciones entre los mismos niños y se mantienen y transmiten, en buena medida, de espaldas a la sociedad adulta.

Los juguetes por el contrario, son una mercancía y en cuanto tal, sujeta a las leyes de la producción y de consumo del sistema.

Regalar juguetes a los niños es un rito social en el que -- muchas veces lo que menos importa es el gusto o interés del niño y la adecuación a su nivel de desarrollo. En todo caso -- se trata de un rito que facilita el sentimiento de la propiedad privada "mis juguetes" y el derecho a recibirlos y poseerlos, y la iniciación al consumismo de nuestra sociedad.

Si comparamos ahora las preferencias de juegos y de juguetes observamos que se producen un cierto retraso en cuanto a su evolución según la edad.

(20) Moderna Enc.Salud, Op.cit.p.550

(21) Enc.Educ.Preesc.Op.cit.p.322

Existe la falsa creencia al suponer que a los varones les gustan los juguetes agresivos, de acción y movimiento y a las niñas las muñecas. Es necesario dejar tanto a los varones como a las niñas jugar con muñecos, como con elementos del hogar, es la mejor manera de dar curso a sus potencialidades -- afectivas.

En los juegos, los niños expresan todos los contenidos inconscientes y necesidades instintivas. Algunos padres evitan comprar juguetes bélicos. Pero sin duda verán que si el niño no posee una pistola disparará moviendo el índice y el pulgar de su mano. El niño necesita volcar agresividad en sus juegos.

Jugar es compararse, medirse, con los mayores, es fundamental enseñar al pequeño a jugar con las cosas para tal fin y respetar las que no son juguetes.

Juegos y juguetes agrandan y hacen más reales los personajes fingidos.

Cocinas, animales y pistolas apoyan las casas, bosques y selvas en los que tienen lugar mil y una aventuras. En ellas se descubre que la realidad podría ser distinta a como es, se vive en el juego todo aquello que se desea y aún está fuera de nuestro alcance; curar, comprar, vender, pilotear, cocinar, o cazar elefantes. Por ello precisamente es tan importante.

Este abrir la imaginación a situaciones que no están presentes, es la aportación fundamental del juego simbólico. Su limitación nos la muestran las preferencias de temas de juego, que están mucho más cerca de la sociedad que conocen, que de la que podrían soñar. (22)

(22) Ibid.p.324

II

EL CULTIVO DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS.

El pensamiento de procurar que los niños tengan la oportunidad de participar en juegos instructivos e interesantes, y de empezar a realizar pequeñas tareas en grupo antes de iniciar su instrucción escolar propiamente dicha, existe desde hace mucho tiempo. Pero hasta el siglo pasado no tomó cuerpo la idea y dió como resultado el jardín de niños actual.

Fue el educador alemán Federico Froebel quien estableció el primero de ellos en 1837. Este educador pensaba que los niños, como las plantas, necesitan cultivarse con esmero por personas especialmente preparadas para descubrir y satisfacer sus necesidades.

El propósito del jardín de niños es el de proporcionar los juegos y tareas instructivos que no pueden encontrar en el seno familiar y que son importantes para su vida futura. El niño tiene así la oportunidad de utilizar una amplia variedad de material y equipo pedagógicos, en un ambiente adecuado.

El mobiliario y todos los demás elementos, son de un tamaño apropiado para la talla infantil.

Las actividades infantiles se organizan de manera tal que alternen con breves periodos de descanso. Los niños preescolares no pueden soportar largos ratos de inactividad, pero la actividad excesiva puede restarles mucha energía.

Para los niños, el juego es su trabajo. El dominio de algún conocimiento difícil, o de una nueva habilidad física, se obtiene a menudo a través de los juegos infantiles.

Quienquiera que observe a los niños jugar, durante unos minutos, podrá comprender al punto que no hay nada que ellos hagan con mayor seriedad e interés.(1)

(1) Willi Vogt.Op.cit.p.47.

Los niños con frecuencia emplean más energías e ingenio y se concentran mucho más cuando juegan; que la mayoría de los adultos cuando trabajan. Su dedicación a esta actividad es tan completa que muchos especialistas en educación infantil consideran que el juego es el medio más directo de aprendizaje.

Un buen jardín de niños no solo brinda, a un niño de 4 a 6 años, ocupaciones y estímulos adecuados para su desarrollo. En medio de un mundo que en más de un aspecto tiene poca consideración para con los niños, representa una especie de oasis, un centro de vida infantil. Los ambientes, los muebles y los materiales, como así mismo las actividades y los contenidos del --jardín de niños, son adecuados al niño.

Ha de ser un lugar donde no solo el pequeño sea tolerado, --sino donde sea el centro y lo más importante; y donde se tiene tiempo para él. Quien se halle en ese centro deberá tomar en --serio al niño, y reconocerlo como un compañero, con plena igualdad de derechos.

El estudio de los niños preescolares es gratificante, no sólo desde el punto de vista científico sino también en el aspecto personal. En nuestra opinión los niños de esta edad son encantadores para conocerlos y trabajar con ellos. Quien los trata por motivos profesionales ve en ellos criaturas que todavía no han aprendido la doblez y el disimulo de los años posteriores, y que por tanto manifiestan sin embagues su personalidad; sus pensamientos y emociones, se expresan inmediatamente en palabras y actos.(2)

Esta conducta es a menudo pintoresca y a veces violenta, y debido a su transparencia es fácil de observar y registrar.

Se observa de manera manifiesta sus limitaciones, las lagunas y errores de percepción, comprensión e interpretación que le dan a sus procesos un carácter fascinante, y a veces des--

(2) M.L. BIGGE y M.P.HUNT. Bases Psicológicas de la Educación. Trillas, Méx. 1973. p.128.

concertante. Pero como su pensamiento no está restringido por -- consideraciones adultas lógicas, sus expresiones suelen ser -- muy imaginativas y traducen a veces intuiciones penetrantes.

Es oportuno aclarar que estamos hablando de un niño de pa-- dres educados que tienen el tiempo, la energía y la inclinación necesarios para hablar con el niño y para escucharlo, que lo -- rodean de libros, ilustraciones, música, y materiales a los que el niño manipula a su antojo; que lo llevan de paseo y excursión

Por el contrario el niño "desfavorecido" nos da una impresión muy diferente. Suele mostrarse temeroso e inhibido, pasivo y -- explosivo a la vez, habla gruñendo con dificultad, y también vagamente, puesto que carece de términos para designar muchas cosas.

Sus juegos son en general desordenados y rudimentarios. Su dieta suele ser pobre, su sueño irregular, su desarrollo óseo inadecuado; es muy vulnerable a las infecciones de los ojos, la piel y los aparatos respiratorio y digestivo. Conviene tener en cuenta estos contrastes, pues nos referiremos predominantemente al niño de clase media, feliz, travieso, lleno de energía, despierto, imaginativo, voluble y sediento de conocimientos.(3)

Toma conciencia de los demás niños, en cuanto a personas -- semejantes a él, y llega a ser capaz de comunicarse con ellos directamente, intercambiando informaciones, emociones o ideas. Al llegar a jugar con ellos pasa del juego paralelo de la etapa anterior a juegos integrados, complejos y cooperativos .

A medida que se estabiliza y se hace más precisa la conciencia de su propio cuerpo, aumenta la conciencia de la propia -- vulnerabilidad, de modo que en los años preescolares aparecen nuevos temores respecto de la integridad física.

(3) Ibid.p.129

Los temores también se multiplican a medida que el niño se entera de los múltiples peligros que acechan más allá de su experiencia ordinaria.

Durante los años preescolares se manifiesta más claramente el estilo personal del niño. Algunos estilos pueden ser definidos con bastante objetividad según rasgos u orientaciones tales como las de caudillo, ladrón, participante, espectador, o solitario. Podemos apelar a diversas dimensiones, por ejemplo; enérgico-perezoso, audaz-tímido, conversador-reticente, imaginativo-pedestre.

Los años preescolares no se prestan a ser resumidos en una sola frase. En primer lugar, el desarrollo sigue a la vez varias direcciones distintas. Por otro lado, la amplia gama de variaciones individuales y diferencias entre grupos que se --ponen de manifiesto en esta edad le quita valor a las generalizaciones.

Erikson (4) ha propuesto un conjunto de alternativas evolutivas para esta edad; el mismo dice que: "los años preescolares son un período de rápidas fluctuaciones, entre la sobredpendencia y una resuelta independencia, entre la competencia y la ineptitud, entre la madurez y el infantilismo, entre la masculinidad y la femineidad, entre una simpática afectuosidad y bruscos impulsos destructivos y antisociales".

En el jardín de niños se establecen relaciones sociales --nuevas, el niño generaliza la respuesta, las características y la conducta social que ha adquirido en el hogar, las ensaya en la escuela y prueba las reacciones de sus iguales y de los maestros.

Probablemente descubra que lo que esperan de él los maes--

(4) En esta teoría el acento está puesto en las etapas de la de la infancia. Con todo, la concepción precedente del ciclo de vida necesita un tratamiento sistemático. Cada eta-

tros y los otros niños, no es idéntico a lo que le piden sus padres y sus hermanos. Por consiguiente tiene que valorarse a sí mismo continuamente y a sus pautas de conducta establecidas para descubrir cuáles son eficaces; y cuáles no les servirán en este nuevo ambiente y , tal vez, darán lugar al rechazo o a la agresión por parte de los demás.(5)

En resumen, el jardín de niños proporciona al niño un sistema novedoso y diferente de recompensas y castigos y en respuesta a estos factores, su conducta puede sufrir modificaciones importantes.

Después de ingresar al jardín de niños, la mayoría de los pequeños, hacen grandes adelantos en materia de participación social; en comparación con los iguales que no han asistido a las escuelas. Se ha observado que se vuelven menos inhibidos, más espontáneos, independientes, se saben valer más por sí mismos, se muestran más curiosos e interesados en el ambiente.

A medida que aumenta de edad, los niños pasan más tiempo en interacciones sociales con sus compañeros y menos tiempo en la ociosidad o en el juego solitario. Inclusive en los primeros años pueden convertirse en los objetos principales del apego y de la dependencia emocional del niño.

Los niños de cuatro años refuerzan más la conducta que los de tres años de edad y utilizan como reforzamiento la atención la aprobación, el afecto y la aceptación, así como dar objetos,

pa y crisis sucesiva tiene una relación especial con uno de los elementos básicos de la sociedad, y ello por la simple razón de que el ciclo de la vida humana y las instituciones del hombre han evolucionado juntos.

La secuencia normativa de adquisiciones psicosociales -- realizadas a medida que en cada etapa un nuevo conflicto nuclear agrega una nueva cualidad yoica, un nuevo criterio de fortaleza humana acumulada.

(5) BEE, Helen, El desarrollo del niño, Ed. Harla, Mex. p. 215-216

La agresión es reforzada frecuente y vigorosamente por los compañeros de edad preescolar, y estos compañeros pueden servir de modelos de la conducta agresiva o altruista.(6)

Juego infantil, es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no puede ser incluida entre los asuntos serios de la vida. Pero en los años preescolares el juego cambia por lo menos en cuatro aspectos :
Primero, el niño convierte en juego todo lo que hace. Segundo, parecería haber una seriedad nueva en los juegos del niño, como si probara deliberadamente papeles para aprender y experimentar los estilos de vida que representan. Tercero, si bien se deja absorber por el juego hasta el punto de que se enoja con otro niño que no desempeña bien su papel, reconoce que el juego - el fingimiento - es un reino distinto del mundo real - en el que ejerce un poder genuino y donde las acciones tienen consecuencias irreversibles. No entiende las actividades del mundo real pero sabe que puede influirlo muy poco.

Cuarto, la cada vez más amplia gama emocional del niño y -- sus conocimientos y la aptitud intelectual crecientes, le dan un mayor alcance a su imaginación, tanto en el sentido de jugar con ideas y posibilidades, como en el de imaginar entidades y situaciones distintas de todas las que ha experimentado. (7)

Como hemos dicho su juego se vuelve cada vez más social, más colaborador y al final de los años preescolares, más cooperativo. No disminuyen en el niño preescolar las anteriores actividades del juego del placer sensorial, del juego de habilidades, - del juego afectivo-social y las diversas combinaciones de éstos; pero el motivo dominante de los años preescolares, es el juego dramático, la representación de papeles y temas y asuntos --

(6) BEE, Helen. Op.cit.p.220.

(7) CRATTY, Bryant. Juegos Didácticos activos, Méx.Ed.Pax.1974. p.27.

que son primeramente tomados de la vida doméstica y luego, en medida cada vez mayor, del mundo en general y del mundo de la fantasía.

Investigaciones de Singer indican que "la capacidad para la fantasía es uno de los aspectos importantes en que los niños normales difieren de aquellos que dan libre curso a cualquier impulso, incluyendo los impulsos violentos y destructivos".

Se piensa además que el juego dramático es un importante método de aprendizaje y para la identificación, un medio para saber cosas acerca de los demás y probar cómo sería, ser como ellos, y también para conocerse a sí mismo. Pero desde el punto de vista del niño las gratificaciones del juego dramático parecen residir en la sensación mágica de poder y participación, que no puede conocer todavía en el mundo real.

En el juego dramático colectivo, los niños preescolares -- cambian rápidamente de papeles, sin dar la sensación de hacer nada forzado, a veces en respuesta a las exigencias del juego, y otras veces porque simplemente se cansan de un papel determinado.(8)

EL SENTIDO DE LA AYUDA INFANTIL.

Desde siempre los niños se han familiarizado con los quehaceres elementales de la casa, y tempranamente eran acostumbrados a ayudar y colaborar. Como esto a veces se hacía de una manera bastante enérgica y se exigía demasiado de ellos, apenas si les dejaba tiempo para jugar; actualmente los niños en general gozan de mayor libertad.

Sin embargo es positivo cultivar esa ayuda infantil en la casa y en el jardín de niños como una de las tareas más importantes, porque es doblemente significativa: por una parte esa

(8) Willi Vogt, Op.cit.p.20-21

ayuda y "colaboración" permite al niño gozar de la proximidad del adulto, ver como trabaja, tomarlo como modelo en su manera de hacer las cosas e identificarse con él como ser activo y -- creador. Si no se le exige demasiado, el niño siente esa ayuda como un juego. Por otra parte, se vivencia a sí mismo como un ser creador que después merece un descanso, reconocimiento y -- gratitud.

Se experimenta como un miembro capaz, útil y hasta necesario de la comunidad y siente así una autoconfirmación que es -- de gran valor para el desarrollo de su personalidad.

Además la educadora capaz (pero sólo ella) puede dosificar las exigencias de ese juego de ayuda, según las posibilidades del niño y, dentro de lo cotidiano, procurar que haya suficiente repetición, pero también variedad.

En el juego libre, el niño mismo suele proponerse las tareas. En el caso de la ayuda, la tarea le es propuesta desde -- afuera. Todo ser humano tiene que ser apto para ambas cosas, es decir que debe desarrollar también una predisposición para realizar tareas no ideadas por él mismo.

Esto significa que hacen suya la tarea propuesta por otro.

Si esto puede lograrse mediante el juego de la ayuda, mucho se habrá logrado : el niño sale de su aislamiento egocéntrico y existe la posibilidad de que más tarde se encargue incluso de tareas más difíciles no sólo por deber sino por gusto.

Con todo, la educadora no debe aplicar normas equivocadas a esa ayuda del niño y no debe exigir tempranamente de éste -- una ejecución perfecta ni un verdadero alivio para el adulto.

Una vez que los niños hayan adquirido cierta habilidad, no les gustará nada tener que servir continuamente, ejecutando -- trabajos rutinarios. Esto debe tomarse en consideración .

Dado el considerable número de niños que suele haber en los jardines de niños, las posibilidades que se ofrecen de hacerlos colaborar en las tareas son demasiado pocas, y conviene - que la maestra aproveche todas las oportunidades que se presenten, pero sin apartar a los niños, de lo mejor de sus juegos.
(9)

EL JARDIN DE NIÑOS COMO AMBIENTE DE OCIO.

Ningún otro grupo de seres humanos jugaría de una manera tan intensa, exclusiva y con tanta entrega, como los integramtes de un jardín de niños, bien llevado. Esos niños que juegan, en pequeños grupos o individualmente, o formando por poco tiempo un único grupo grande, suelen ofrecer al visitante una imagen fascinante de actividad alegre, ganas de vivir y armonía.

Queremos señalar el jardín de niños como ambiente de ocio. De acuerdo con una excelente definición, el ocio es: "un tiempo libre, colmado, aprovechado para dedicarse a actividades significativas, presupone el estar libre de apuro, presión y coacción ... El ocio debe distinguirse de un ajetreo vacío - sin ton ni son. Según la concepción de los antiguos el ocio - era un estado del alma, un escuchar la esencia de las cosas (Heráclito), el estar en armonía con uno mismo".

La palabra ocio en griego antiguo dió origen a nuestra palabra "escuela". Pero la escuela moderna, entregada a menudo con un racionalismo unilateral a la materia didáctica, y por añadidura apremiada por la falta de tiempo y la exigencia de rendimiento, justifica lamentablemente poco esa acepción primitiva de la palabra. Tanto más debe encarnarla sin límites el jardín de niños.

(9) Willi Vogt, Loc.cit.p.21-22

Conciliar el alma y el intelecto, el mundo del juego y el del aprendizaje, la observación del mundo exterior y la visión íntima, hablar y callar, la vida activa y la contemplativa. En esa atmósfera de libertad que no sólo presta atención a las cosas del juego, las ocupaciones y los adelantos en el aprendizaje, sino también al yo del niño que crece, pueden desarrollarse una presencia de ánimo y una vigilancia creadora que no subestima la evolución del niño, pero tampoco quiere acelerarla a la fuerza y con obstinado rigor, sino que la espera con paciencia.

Esa atención, la verdadera, la creadora, surge únicamente de la integridad del que aprende y de la integridad de lo que debe aprender. Esto debe tomarse muy en serio en una época en que no sólo goza de las conquistas de la técnica, sino que es amenazada, más aún sojuzgada por ella, y tiende a comprender desde un punto de vista técnico hasta al niño pequeño, como una especie de computadora que entre los 3 y los 8 años debe alimentarse" con informaciones. Contra tales errores no hay más remedio que una mayor comprensión y cultivo del juego.

El niño que juega es el prototipo sin más, del ser que con espontaneidad, iniciativa, imaginación y fantasía se crea su propio mundo.

Ese mundo de ocio donde el niño se realiza creando y jugando, no se sobreentiende. Naturalmente, el ambiente acogedor y los juguetes atractivos son importantes, pero la atmósfera de ocio necesaria para el juego infantil la crean los hombres. Por ejemplo, quien sólo sabe mirar el mundo con ojo crítico, quien está demasiado afectado por la falta de sentido de la existencia, quien no ve en la vida más que las cosas deficientes y feas, no sabe jugar ni tampoco enseñar a jugar bien.

"Ocio sólo puede haber si el hombre está en armonía consigo mismo, si aprueba su propio ser, escribe Josef Pieper. A la inversa dice Paul Moor: "Sólo cuando jugamos estamos en perfecto equilibrio".

Pertenece al ocio del jardín de niños que la maestra esté siempre allí presente, y no sólo físicamente, sino participando integralmente en la vida y los quehaceres infantiles. Se entiende que no siempre tiene tiempo para atender a todos los deseos de los niños, pero cada uno sabe que también le tocará el turno y que sólo tiene que esperar un poco hasta que la maestra le dedique atención.

En un jardín de niños que sabe cultivar el ocio, muchas horas de juego, entrañan algo festivo. Esto no quiere decir que hayan de subestimarse las cosas triviales tales como lavarse las manos, limpiarse los zapatos, peinarse, etc. que deben consolidarse en hábitos.

Pero el niño pequeño debería participar en las culminaciones festivas de la vida cotidiana, como expresión de la alegría de vivir, y con el tiempo hasta debería intervenir en su preparación. Sobra decir que lo importante en todos esos festejos no es el gasto material, sino únicamente el ánimo y la alegría.(10)

EL CULTIVO DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS.

Para la mayoría de los niños, el aburrimiento es casi lo peor que les puede suceder en un día. De paso sea dicho que las travesuras de los niños son mayormente consecuencia del aburrimiento, y en vez de reprimirlos y castigarlos, amenudo es suficiente desterrar el aburrimiento y el vacío mediante una ocupación significativa.

(10) Ibid.p.22-25

Puede ser que esos niños no hayan conocido algún cultivo -- del juego, ninguna participación de los educadores en los primeros, y más sencillos comienzos del juego, tal como lo supone la pedagogía infantil.

La mayoría de los niños necesita realmente un cultivo del juego para poder iniciarlo y una maestra que no sólo conozca -- el alma infantil, que sea circunspecta y comprensiva, sino que posea, además cierta fantasía creadora. Qué tipo de juegos y -- juguetes prefiera ella misma de acuerdo con sus inclinaciones personales, eso no es de importancia decisiva, el juego también puede degenerar en un vacío ajetreo, o peor aún, en stress.

Con relación a la curiosidad, el deseo de saber, el placer de explorar y jugar, son de decisiva importancia "qué hacer -- con ese natural potencial creativo del niño pequeño cuando empezamos a introducir controles y establecer reglas de conducta y normas de trabajo".

Los dos peligros opuestos que amenazan el cultivo del juego según H.Roth. son; "Cuanto más valor atribuyamos al orden, la ejemplaridad y el esmero, tanto más amenazaremos ese potencial cuanto más adoptemos en la educación un estilo de informalidad tanto menos se formarán y estructurarán esas fuerzas y aptitudes".

En el juego libre, el niño que gasta activamente sus energías puede regular ese gasto según su propia medida y capacidad, tanto con respecto a la intensidad como al tiempo. Por -- eso, tengamos comprensión para con el niño que se mantiene más contemplativo que activo en medio de sus juguetes. Tobias Brocher escribe que todo niño necesita tres tipos de cosas para -- jugar: cosas para querer, cosas para mover y cosas para formar.

¿Porqué deben jugar los niños?. Para tener alegría.

¿Cuándo experimenta el hombre la verdadera alegría?. Cuando se le depara lo que íntimamente necesita.

III

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE.

El juego puede cumplir varias funciones distintas, todas ellas importantes para el desarrollo del niño. En primer lugar el niño, que juega se asemeja a un científico en su laboratorio. Se encuentra investigando el mundo que le rodea y aprendiendo nuevas cosas acerca de éste.

El pequesñito que intenta poner en equilibrio un cubo sobre otro, estudia la ley de la gravedad. El niño que juega con pinturas al agua, descubre que la mezcla de dos colores produce un tercer color diferente.

Estas lecciones tienen una importancia muy especial, a causa de su objetividad. No tiene el niño que aceptar la veracidad de las palabras del maestro, cuando le explica que los objetos fuera de equilibrio, caen: ya lo ha aprendido de antemano, basándose en sus propias experiencias.

Además de enseñarle nuevas cosas, el juego ayuda al niño a utilizar lo aprendido.

El niño que construye una ciudad en la arena, o con otros materiales, además de ejercitar su imaginación, está aplicando su poder de observación. En este aspecto el juego también es un elemento esencial del proceso de aprendizaje; y proporciona al niño la oportunidad de relacionar los hechos e ideas que se le van enseñando, con el ambiente en que vive.

El juego con otros pequeños ayuda a desarrollar el sentido social del niño. En el curso del juego conoce las ventajas inherentes a la cooperación, la necesidad de dar y recibir y los conceptos de legalidad y justicia implícitos en la acción de compartir y en la de respetar el turno de los demás.

Todos los niños resultan beneficiados por tales lecciones, pero particularmente el hijo único.

El juego, además es un factor fundamental en el desarrollo

físico del niño, lo mismo en cuanto a su fuerza muscular que a su coordinación. Aprende a controlar mejor sus movimientos, a correr, a lanzar una pelota, a ensartar una aguja, a caminar -- sobre una línea, a trepar a un árbol y a hacer un nudo. Al proporcionarle ejercicio, dándole por ende, una mayor agilidad y control sobre su cuerpo, el juego ayuda al niño a crecer sano y fuerte .(1)

Los animales no atraviesan sino un breve período de juego. El hombre en cambio dispone de un largo tiempo para jugar y -- aprender, que por cierto disminuye al llegar a la edad adulta, pero no obstante, puede conservarse durante toda la vida.

Las situaciones de juego que dan lugar tanto a la alegre imitación como a la propia creación, constituyen el punto de partida más favorable para el aprendizaje del niño preescolar. Al aprender jugando, el niño no percibe su esfuerzo, ni el gasto de energías. Debemos envolver al niño, en juegos "trabajosos" que requieren su perseverancia.

Comprobada históricamente la presencia del juego tanto en épocas como en culturas diferentes; nos preguntamos en qué momento de la vida empieza a jugar el niño. Bastará darse un paseo por el campo y observará cómo juegan los cachorros y los animales con sus crías. (2)

Del mismo modo al bebé se le ve jugar desde la cuna, cuando usa sus manos para entretenerse, o mirando a su alrededor, toca los objetos que tiene cerca y no conforme con ello, los lleva a la boca para conocerlos mejor.

Aprender y jugar para el bebé es un mismo proceso, que le lleva a distinguir lo que está cerca, lo que está lejos, lo pesado, lo liviano, lo claro, lo obscuro, etc.

Mediante el juego el niño aprende a conocerse a sí mismo, conoce a los otros y al medio en que vive, el juego sirve para --

recordar situaciones y entenderlas mejor.

Educar a un niño es adaptarlo a su medio ambiente, hacer de él un ser social, pero con capacidad crítica.

El mejor estímulo para un pequeño es el cariño y el cuidado que se le brinde.

El niño deberá desarrollar no solamente sus conocimientos, su capacidad intelectual, sino también sus habilidades físicas y manuales, sus actitudes o formas de responder ante situaciones nuevas.

Por lo tanto, consideramos que el jardín de niños, como institución educativa, colabora eficazmente para la adquisición de hábitos, destrezas, informaciones, sentimientos que permitirán al niño un aprendizaje posterior de la lecto-escritura.

El proceso de socialización del niño, el aprender a compartir con otros niños, el respetar a los demás, el inventar en el juego y en el dibujo; son mucho más importantes que la instrucción en sí.

"El que quiera comprender y tratar bien a los niños debe reflexionar sobre lo enorme que es el abismo entre el pensamiento del niño y el del Adulto".

El juego es para el pequeño un trabajo, un entretenimiento para su edad de actividad posterior; mediante él se expresa su creatividad, sus posibilidades físicas, su imaginación, su capacidad de comprensión.

Para que el niño pueda disfrutar del juego, éste debe adaptarse a su edad.

En la actualidad se ha difundido la producción de los llamados juegos didácticos (3) para los niños cuando les estimulen la acción y la creación. Los juguetes menos didácticos son los que se accionan con pilas; los mecánicos, solamente permiten -

(1) Moderna Enc.Salud,Op.cti.p.550

(2) Esther Jacob,Op.cit.p.262

al niño observar, ser pasivo en lugar de actor.

Según el tipo de juguete que elige un niño podemos ver cuáles son sus intereses. Algunos prefieren los juegos de descarga motriz; otros los juegos tranquilos.

Podríamos describir a los juguetes como herramientas para el aprendizaje. Los días de lluvia también ofrecen posibilidades para los juegos reposados.

En los momentos de juegos desordenados con compañeros, primos o vecinos, la función de los padres no es tanto jugar con ellos, sino intervenir hasta interesarlos, y motivarlos en un juego que los aglutine.

Los niños mientras realizan una actividad que les interesa, están aprendiendo y al mismo tiempo se ejercitan en la convivencia.

Actualmente la revaloración del ocio ha hecho que los adultos comprendan que jugar es diferente a no hacer nada. Es precisamente eso; crear, aprender, participar, convivir.

La actividad corporal aunada a la de la mente, lo impulsará hacia muchas cosas que a simple vista parecen travesuras, pero que para él constituyen una realidad y exploraciones excitantes y necesarias de su mundo.

El niño puede cortarse su propio pelo o el de otros chicos, saquear los cajones de la cómoda y los aparadores, y decorar las paredes de la casa con creaciones muy personales de su imaginación artística.

(3) Los juguetes llamados didácticos, son los que permiten al niño variadas posibilidades de manipuleo; que son esenciales para el saludable desarrollo del niño. Dichos juguetes tienen la intención de el niño al usarlos, logre un aprendizaje. El niño practica con ellos, la resolución de problemas.

Los padres tienen que contribuir a dar seguridad a los niños en el nuevo ambiente en el que se encuentran. Conviene recordar que, no deben hacer ningún ejercicio que no quieran; se les tiene que ayudar en la preparación y hay que alabar sus éxitos.

Además el ejemplo de los padres facilita el aprendizaje y es timula la participación alegre de los niños.

ESTIMULOS Y LOGROS DE LOS NIÑOS DE 4 a 5 AÑOS.

En esta edad se le debe enseñar a saltar con los pies juntos, con un pie después del otro y con una cuerda. Es conveniente hacer con él ejercicios de cambio de posición (parado, sentado, en cuclillas) .Se le debe lanzar la pelota y recibirla cuando él la tira hasta que vaya perfeccionándose en el juego.

Debe enseñársele a contar algunos objetos y reconocer colores. Debe perfeccionarse la enseñanza sobre animales, frutas, - alimentos, árboles, artículos del hogar, y en la selección de - objetos, según su forma, tamaño y color.

Participa en juegos dramáticos, le gustan las excursiones y los paseos. Es muy conveniente proveerlo de música y juegos, en los que participe con palmadas, zapateos, brincos y pasos de - danza, de manera coordinada y rítmica.

Para la práctica de los ejercicios resulta muy favorable re forzarlos con estímulos auditivos, como música, cantos, conteo, aplausos. También hay que estimular al niño cuando hace bien - los ejercicios o juegos. El niño va a adquirir seguridad en sí mismo conforme pueda realizar el ejercicio-juego en una forma cada vez más perfecta. Por eso conviene repetir el movimiento, siempre interesando al niño, hasta que lo realice bien, cada - vez más rápido y con mayor precisión.

Dominar el movimiento le produce gran alegría y satisfacción personal. El sentido de discreción, el conocimiento del niño y

de sus habilidades y capacidades, orientarán tanto al maestro, como al padre para avanzar o enfatizar algunas actividades para apoyar su desarrollo.

En el juego con masilla se le debe orientar a modelar figuras. Hay que darle libertad al niño para que elija sus juegos, cuentos, amigos y actividades. Como es una etapa que el adulto quiere sobreproteger al niño, pero éste busca tener su independencia y jugar lo más posible libremente, deben tomarse precauciones para evitar accidentes de tránsito y caídas que produzcan quebraduras.

Los niños de cuatro a cinco años, mejoran su motricidad con los ejercicios. Se puede observar que los realizan con mayor rapidez, facilidad y precisión. Ellos ya pueden combinar dos formas básicas de movimiento, como es correr y saltar. En esta edad tiene gran valor la formación de la fuerza. También la rapidez de las acciones como recibir y tirar la bola en los juegos. Con mayor destreza en la coordinación, pueden realizar los ejercicios en parejas.(4)

ESTIMULOS Y LOGROS DEL NIÑO DE 5 a 6 AÑOS.

Estos niños, si se han ejercitado en las edades anteriores manifiestan un propósito: rendir más y obtener mayores logros. Se puede por tanto, organizar competencias de grupos y de parejas.

Los adultos no sólo deben educar, sino también intervenir en una forma colectiva, es decir jugar y hacer ejercicios con los niños.

En esta edad el niño sabe trepar a los árboles y emprende juegos de pelota, así como actividades organizadas con sus amigos, que le permite correr, lanzar y ejercitar todo tipo de movimientos. Inventa juegos y durante su ejecución cambia las reglas de esos juegos.

En estos juegos debe enseñársele a saltar lo más alto posible, tomando el impulso necesario. Hay que estimularlo a correr abriendo bien las piernas, moviendo adecuadamente los brazos y respirando de manera adecuada.

Debe estimularse a que continúe danzando, para que adquiriera mayor ritmo con la música. La felicitación oportuna en todos los avances del niño, es indispensable.

Es necesario prevenir en todo lo posible los accidentes que pueda tener el niño en esta etapa de plena actividad y de incansable espíritu de investigación y de observación. En este período los juguetes más adecuados son los que el niño imagina y transforma por sí, mismo.

Los juegos educativos satisfacen su necesidad informal de aprender y evitan que se adelante el aprendizaje de la lectura, a otros aprestamientos tan placenteros y necesarios.(5)

Juegos y problemas de aprendizaje, se dan a veces en la actividad y el aprendizaje académico, al interactuar éstos en varias formas, tanto obvias como sutiles. Los juegos de movimiento pueden ayudar al niño que tiene problemas de aprendizaje, y así mismo pueden hacer que el niño normal y activo aprenda mejor, y por otra parte pueden mejorar el progreso académico de los niños retardados.

La torpeza de los niños puede tener matices emocionales que afecten negativamente el aprendizaje. Los niños que no jueguen bien parece ser que reciben una dosis de castigo social, de parte de sus compañeros, y esta censura puede a su vez provocar un insignificante concepto de sí mismo; existen ejercicios para remediar los problemas de coordinación de un niño que no puede participar en los juegos de sus amigos.

Los ejercicios ideados para aumentar la habilidad del niño

(4) Jacob Esther, Op.cit.p.79

(5) Ibid.p.84

para reconocer y nombrar las figuras geométricas básicas, son comunes en la mayoría de los programas de entrenamiento perceptual y cognoscitivamente, dichas figuras.

Algunas de esas actividades ayudan a su vez al niño a que transfiera su habilidad para nombrar cosas útiles concernientes al reconocimiento de letras y números. Además los juegos ayudan a integrar la información que obtienen por medio del tacto y de la vista con impresiones recibidas al moverse.

Se ha descubierto que los juegos seriales para la memoria son altamente motivadores y de gran ayuda para los niños, las combinaciones de estos juegos se pueden utilizar para fomentar la memoria, la lateralidad, la ubicación, entre otras.

El maestro imaginativo puede incorporar dentro de las actividades descritas algunas actividades con habilidad de observación y de lenguaje.(6)

JUEGOS ESCOLARES.

El pequeño empieza a imitar los juegos de los demás al participar junto al padre, la madre, los hermanos en actividades que él ejecuta de manera muy similar a la de sus "modelos".

Según investigaciones realizadas al respecto, la capacidad física de los niños influye, hasta cierto punto, en su prestigio social; y su participación adecuada en los juegos, le proporciona una de las principales oportunidades de interacción social. Por otra parte, se ha visto que los niños torpes sufren sentimientos de inferioridad y de insuficiencia, originados en percepciones negativas de sus proezas físicas.

Cuando un niño atlético llega a los 7 u 8 años de edad, se empieza a dar cuenta de la desaprobación social de la que es --

(6) BRYANT, J. Cratty, Op.cit.p.54.

objeto por su participación individual o en equipo en deportes organizados.

Las bases racionales de los programas deportivos no sólo incluyen el desarrollo físico sino también el moral, el emocional y el social.

Juntamente con esas introducciones, formales o informales, a los juegos y deportes, el niño en su proceso de maduración se ve confrontado por muchas configuraciones psicológicas y sociales que pueden llegar a confundirlo.

Los niños y los jóvenes aprenden a desembrillar estas complejidades de diferentes maneras: unas veces observando los resultados del comportamiento social correcto e incorrecto de sus contemporáneos y de sus padres; otras mediante el consejo directo y los esfuerzos por instruirlos de parte de sus padres, profesores y de otros adultos interesados en su bienestar; y otra más a través de la introspección y el autoanálisis.

También es cierto que durante estos años de formación muchas de sus observaciones, lecciones y consultas respecto a las personas y a la vida resultan de sus participaciones en juegos y deportes formales.

Al experimentar en pequeños grupos de juegos los niños, pueden aprender a cooperar y a competir. De la misma manera en esas situaciones ya se deja ver, cuáles niños son capaces de tener liderazgo. Durante sus actividades lúdicas llegan a sentir lo que es la opresión y a observar, experimentar y asimilar otras lecciones de la vida entre las que se incluyen la toma de decisiones, la formación de coaliciones y la agresión.
(7)

(7) Ibid.p.58

IV

EL COMPANERISMO Y LA COMPETENCIA.

Los niños son seres sociales y necesitan compañeros de juego para compartir con ellos las experiencias del crecimiento. Esta necesidad se acrecienta cuando el pequeño empieza a desligarse un poco del mundo de los adultos, en el que ha vivido en compañía de sus padres, durante la primera infancia.

En los niños muy pequeños, el deseo de contar con compañeros de juego suele desarrollarse con lentitud. A esta edad se conforman con jugar solos o con su mamá. Hacia los dos años, juega en compañía de otros niños, pero con escasa relación entre sí. Solo cuando ha llegado a los tres o cuatro años, están preparados para participar en juegos colectivos. La edad escolar es la del comienzo de los juegos organizados.

Los compañeritos revisten gran importancia para el desarrollo del niño, ya que el juego es una actividad en la que invierte una buena parte de su tiempo. Los compañeros le permiten -- ejercer actividades sociales muy importantes, como las de dar, de compartir y de recibir.

El preescolar que ha tenido la oportunidad de relacionarse con otros niños, se adapta por lo general, mejor y con mayor facilidad a la vida escolar.

Cuando se emprende la tarea de proporcionar compañeritos al niño, es necesario evitar las actitudes extremistas. Debemos -- depararle la ocasión de conocer niños de su misma edad, pero -- sin obligarlo a aceptar situaciones y amistades arregladas de antemano.

Puede introducirsele en determinados ambientes propicios a la relación con nuevos camaradas, como los campos de juego y los parques; o puede dejarse que él mismo busque a sus amigos. El salón de clases es un ambiente en el que el niño encuentra inmediatamente compañeros de juegos, de una edad apropiada.

Debe recordarse que aunque los adultos tienen una gran importancia para los pequeños, no pueden satisfacer sus necesidades en materia de vida social, como pueden hacerlo otros niños.

RELACIONES INTERPERSONALES.

Los niños preescolares más pequeños se tratan al principio como si fueran meros objetos. Pero no tardan mucho en manifestar una recíproca curiosidad, que se expresa en miradas examinatorias y en una aproximación vacilante para tocarse mutuamente.

Una vez que se han inspeccionado e identificado, aprendiendo los respectivos nombres, pueden intercambiar muestras de -- afecto y jugar juntos.

Por supuesto, lo probable es que sus primeros juegos sean del tipo del juego paralelo, en el que, el intercambio es escaso o nulo, pero es obvia la satisfacción que le produce la mutua compañía.

Mas tarde los niños empiezan a hacer cosas en grupo (juego asociativo): se congregan para jugar en diversos juegos, chillando en expresión de emoción compartida. También aprenderán nuevos juegos mediante la observación y un fisgoneo discreto en los patios de juego y los supermercados.

La conducta social del niño preescolar, como gran parte de su vida cuando está despierto, gira en torno del juego. Ya es tiempo de ver más detenidamente en qué consiste su juego, qué significa para el niño, qué nos revela sobre él y su mundo, y qué nos dice sobre nosotros mismos.(1)

(1) L.J.Stone y J.Church.Op.cit.p.96

GRUPOS DE COMPAÑEROS.

Los primeros grupos de este tipo en la vida del niño, son los grupos de juegos del vecindario. Estos grupos informales de niños de la misma edad, se forman más o menos espontáneamente y pertenecer a ellos está determinado en buena parte por la proximidad física. La mayoría de los niños se hacen miembros de tales grupos a la edad de cuatro o cinco años. Antes que el niño tenga más edad se ve involucrado con otros grupos primarios compuestos por compañeros.

Los grupos de juego de la niñez se convierten en las pandillas y las bandas de niños mayores y de adolescentes. A medida que los niños se identifican cada vez en mayor grado con su grupo de compañeros; se desarrolla en plena competencia su lealtad a los mismos. Y a la cultura de su grupo de compañeros

Los maestros no son únicos agentes nuevos de socialización en el niño cuando ingresa al jardín de niños. Los iguales de los niños, es decir sus compañeros, también se convierten en agentes de sociabilización (aunque sea sin quererlo o saberlo) en agentes de reforzamiento, en modelos de imitación e identificación y en su calidad de grupo ejercen presión sobre el niño para que lleve a cabo algunas modificaciones de su conducta

Antes de examinar con detalle estas influencias, examinaremos la naturaleza del ambiente social y de las interacciones entre niños de jardín de niños, así como los cambios que se efectúan en las relaciones personales durante los años preescolares.

En efecto, el niño ingresa en la sociedad en general, aún cuando sea una versión en miniatura de la misma. (2)

(2) M.L. Bigge y Hunt. Op. cit. p. 127

El desenvolvimiento social del niño, no se produce automáticamente por el sólo hecho de que cierta cantidad de niños - estén reunidos en un local adecuado, sino que es fruto del - trabajo responsable de la educadora.

Los niños recién ingresados al jardín, por lo general no - saben jugar en paz sin la permanente supervisión de adultos o niños mayores, ni siquiera en grupos pequeños o minúsculos. Es cierto que les gusta la cercanía de otros niños, pero muchas veces juegan unos junto a los otros, no con los otros, y generalmente sólo se establecen fugaces e inestables contactos en forma de imitaciones, estímulos o impedimentos recíprocos.

Ya la distribución de los juguetes y roles requiere casi - siempre la intervención de la educadora. El hecho de que haya un solo cochecito para dos niños exige una elaboración . Si - la maestra propone que los niños se alternen, éstos experimentarán un primer ordenamiento y , quizás, una primera confianza en ese orden, de suerte que puede nacer un sentimiento de mancomunidad, de solidaridad.

Los adelantos lingüísticos de los niños contribuyen a una mejor comprensión mutua y a que eventuales discrepancias se arreglen cada vez menos con la agresión y más con el diálogo. Las primeras reglas se establecen espontáneamente: tú juegas allí, yo aquí; tú haces aquello, yo esto.

Espontáneamente aparecen la complementación, la corrección, el servicio, la ayuda y la crítica mutuos.

En aras de un juego agradable, más de un niño tolera a un compañero por el cual siente poca simpatía. De repente también surge una sensación de compañerismo, y de pronto el niño desea a este a aquel compañero para jugar. El juego en común constituye un ejercicio social de particular intensidad. El niño --- aprende a tratar a un compañero, a preguntarle, a contestarle; aprende a pensar y actuar desde el punto de vista del otro y

Llega a comprender que su propia acción y comportamiento traen consecuencias para el compañero y viceversa.

Junto con él experimenta placer en esto y aquello: una hoja en el libro de estampas, un cuento, de ello resulta muchas veces una unión espontánea, sobre todo si la educadora no impone una disciplina demasiado rígida al grupo. Como el niño se compara así mismo a sus compañeros, y hace lo mismo con su propio rendimiento y el de los demás, surge la competencia, con las ventajas e inconvenientes que acarrea; el niño es impulsado a desarrollarse y expandirse, pero la atmósfera de armonía corre peligro.

Según el caso, la cercanía del otro puede fascinar o provocar temor y envidia. Los juegos de competencia propiamente dichos son valiosos, más aún, necesarios para los niños mayores.

Estimulan una voluntad y ambición de rendir, sin las cuales no puede haber ninguna conciencia de la propia dignidad, ni tampoco una personalidad independiente. Pero la maestra tendrá que vigilar que la competencia no haga perder a los niños el placer en el juego como tal y que también el perdedor sienta ese placer. Con el tiempo, el niño tiene que aprender a perder en el juego y hasta a ser un "buen perdedor" (de lo cual muchos adultos no son capaces). El rendimiento personal por una parte y la solidaridad con los compañeros y su rendimiento por la otra, deben desarrollarse por igual. Si no se consigue esto, la situación de competencia llevará a los niños a imponer, unilateralmente, el propio yo, a querer dominar a los demás y abandonar el pensamiento social.

Por otro lado la vida social del jardín de niños no debe exigir en exceso al niño individualmente. No se debe orientar a los niños irreflexivamente hacia los juegos en grupo, y se tiene que emplear sólo una pequeña parte del tiempo en actividades globales y uniformes.

En todo grupo existe una interacción permanente de simpatías y antipatías, de armonía y tensiones, de intereses coincidentes y opuestos.

Un grupo puede ayudar a un niño en su autorrealización, pero también impedírsela. Por eso, el niño siempre debe tener la posibilidad de sustraerse a la vida grupal. Sobre todo, no debemos cultivar un comportamiento uniforme.

Siempre debe haber en el jardín de niños, algunos rincones tranquilos para realizar los juegos individuales, donde el niño pueda retirarse para mirar libros de estampas, componer rompecabezas, construir con cubos o vaciar y llenar cajones. Además todos los días debe ofrecerse la oportunidad de formar grupos nuevos.

Feliz el niño al que el mundo del jardín de niños con tantos compañeros se le abre sin reservas, y donde al mismo tiempo puede ser él mismo y mantener el equilibrio entre la cooperación y la iniciativa personal.

LOS JUEGOS POR TURNO.

En este tipo de actividad todo un grupo de juegos se desarrollan en forma de "estrofas", por así decirlo, durante una estrofa, cada niño, cuando le toca el turno, sale del grupo de los compañeros y por un momento se convierte en un personaje - admirado o aborrecido para volver en seguida al anonimato del grupo.

Esos juegos muy valiosos y muy apreciados ponen de relieve - una especie de justicia del destino, puesto que cada uno llega a destacarse una vez, se sobrepone a los demás, lo cual muchas veces espera con angustia y anhelo, y después sale de la tensión, para volver junto a los demás. Entre otras cosas, el ni-

ño aprende a esperar y experimenta que todo tiene su tiempo y duración, y también su fin.

Los niños de una misma edad caen a menudo en una desagradable rivalidad, mientras que en los de distinta edad la jerarquía ya está establecida, y el niño menor suele aceptarla sin dolor, ya que sabe que dentro de un tiempo previsible él mismo pertenecerá al grupo de los mayores. Fácilmente puede apelarse también a la generosidad, caballerosidad, y hasta complacencia de los "grandes" frente a los pequeños.

ESPERAR Y COMPARTIR.

Cada niño experimenta de una manera concreta, en el jardín de niños que para lograr una convivencia pacífica él y todos - los demás tienen que ser capaces de dos cosas: primero, de esperar hasta que a uno le toque su turno, y segundo, de compartir con los demás los juguetes, el espacio disponible, y la atención de la maestra. Ambas cosas, tanto la espera como el hecho de compartir, se oponen al ingenuo egoísmo pulsional que exige la satisfacción inmediata e ilimitada de las apetencias.

Por eso la vida cotidiana de ninguna manera es pura armonía para el niño.

El jardín de niños es, una escuela preparatoria para las renuncias que nos serán exigidas más adelante. Pero si bien el niño de cuatro a seis años ha de aprender a esperar y compartir, no le debemos exigir renunciadas definitivas, sino tan sólo una parcial restricción.

Más tarde recibirá los juguetes añorados, así como la atención de la maestra, con tal que haya esperado. Vale la pena esperar; y aunque no puede exigir la atención exclusiva de la maestra y no pueda jugar solo e ilimitadamente con los juguetes,

obtendrá como premio por ambos esfuerzos la felicidad de pertenecer al grupo y de mantener buenas relaciones con sus compañeros.

Pero se entiende que la maestra es responsable de que haya imparcialidad en cuanto a la exigencia de esperar y compartir, y que no sean siempre los mismos niños los que deban renunciar.

El ejercicio de esperar y compartir es de particular importancia hoy en día, porque la mayoría de los niños vienen de familias poco numerosas, y precisamente en cuanto a estas dos virtudes, la educación en la familia pequeña parece deficiente. Si la maestra consigue que ambas cosas se hagan con alegría y espontáneamente, habrá logrado algo muy valioso.

Si un niño es rechazado por algunos compañeros, o por todo un grupo, la maestra no lo abandonará simplemente a sí mismo, sino que impedirá que tenga que desempeñar el papel de segregado. Aunque su afán de establecer contacto con los demás y su deseo de figurar parezcan primitivos e irrefrenados, le posibilitará nuevos ensayos para establecer contacto. El modo como la maestra trata a los niños más bien débiles, poco atractivos o menos populares no han de subestimarse como modelos. En la persona de la maestra del jardín de niños se equilibran muchos sentimientos socialmente ambivalentes. Ella debe procurar que los niños que cuentan con la preferencia de los demás no se tornen engreídos y que los otros no sean definitivamente relegados.

Una maestra talentosa conseguirá pronto que los niños la escuchan. Más difícil es lograr que los niños se presten atención mutuamente, que se interesen unos por otros. (3)

La mayoría de los niños no tienen capacidad para actuar como cabecillas hasta que cumplen los cuatro o cinco años de edad, porque aún no poseen las cualidades de mando que incitan

(3) Illi Vogt.op.cit.p.84-87

a otros niños a seguirlos . Un niño ambicioso pretende dirigir a sus compañeros antes de contar con las cualidades necesarias y si no lo logra, intenta asustarlos o pegarles. Se debe ejercer disciplina y tratar de razonar con el niño de manera sensata, para que su conducta mejore.(4)

El niño de cuatro años de edad es posible que empiece a mentir, se aconseja investigar la razón de la mentira. Porqué y para qué; a veces se trata simplemente del desarrollo de su imaginación. Ni como juego, hay que seguirle esta tendencia, él debe saber que no debe engañar a sus mayores, porque es parte del criterio de realidad separar lo real de lo fantaseado. Pero tampoco hay que castigar. Si un niño trae un juguete que no es de él, habrá que hacer que lo regrese él mismo; la regla básica de la educación es la persuasión, basada en el aspecto positivo.

Sabe jugar y compartir sus juguetes, pero preferentemente en pareja con otro niño. Le encantan los juegos de imaginación disfruta de escuchar historias cortas, tiene sentido del ritmo y le gusta la música.

Si observamos su juego es espontáneo y veremos que arroja muy bien la pelota, haciendo gran movimiento de brazos para impulsarla.

Cuando juega se le ve compartiendo con tres y hasta cuatro niños, cosa que a los tres años le era imposible.

Debido a sus crecientes posibilidades, el niño de cuatro años es turbulento, intranquilo, ruidoso, movedizo, forma camarillas con amigos, tan efímeras como sus juegos. Pasa de la armonía a la pelea. A veces guarda en su bolsillo un juguete con el que estuvo jugando en la escuela y por tenerlo en su posesión cree que es suyo.

Un juego vocal que le gusta al niño de cuatro años es inventar rimas y versos sencillos. Le encanta la sonoridad de las -

palabras.

Como es una edad impetuosa, es necesario que encuentre firmeza en los padres. Si se vuelve insoportable en el juego y los otros niños le castigan o se enojan, será mejor apartarlo, hasta que esté tranquilo. Como cualquier edad cuando se le pone un límite al niño, será necesario que éste no se sienta como castigado; porque entonces se volverá más rebelde al sentirse culpable o rechazado.

El niño de cinco años de edad, en los juegos dramatiza con habilidad situaciones familiares, juega al papá, la mamá, la maestra, el doctor, la enfermera, los vaqueros, los indios y personajes de historietas o televisión, mientras juega conversa.

Se inicia el momento de los juegos reglamentados, de salón, de tablero como el dominó, las loterías, las carreras. También se inicia en la actividad deportiva. Aprende y respeta reglas de juego del tipo de fútbol.

Es común que a los niños de esta edad se les comience a enseñar a leer y escribir, contar y conocer números; éstas prácticas son totalmente equivocadas, porque exigirle al niño que lea y escriba, será restarle tiempo para que juegue, para que desarrolle su imaginación, para que se afiance sus posibilidades de compartir, intercambiar y estar con otros niños.

Alrededor de los seis años empieza un tipo de curiosidad que le permite iniciarse en el juego científico y gracias a su destreza motriz, puede empezar con ejercicios de carpintería, modelado o enhebrado.

Empieza a tener desde el punto de vista social, mayor amplitud de relaciones. Establece amistad con sus maestros, padres de amigos, y vecinos, al desarrollarse su interés social.

El niño de cinco años, no es tan movedido, tan inquieto, sus

(4) MEREDITH, Co. Su Niño, Méx. Ed. Novaro, 1976. p. 324.

requerimientos de acción son mucho menores, de modo que puede permanecer quieto, tranquilo, interesado, más de media hora en las cosas que le gustan hacer con sus juguetes preferidos.

La familia deja de ser el centro de atención y atracción principal y es así que los niños de esta edad necesitan jugar con otros pequeños de su edad.

Es común que salgan a buscar amigos, vecinos, les gusta mucho invitar compañeros de la escuela a jugar con ellos en la casa. Esto debe ser comprendido por los padres y no solamente hacer que el niño pueda traer amigos a jugar con él en la casa; sino también permitirle ir a casa de otras familias amigas.

A los cinco es necesario que se integre al jardín de niños. A todo niño de esta edad le gustará ir por la posibilidad de juego compartido, por la oportunidad de ver, conocer y aprender cosas nuevas.

El niño de cinco años es muy obediente y eso lo hace muy socialable, el estar en armonía con el mundo, el querer integrarse mientras que a los tres o cuatro años, la necesidad de afirmar su individualidad, lo hace estar enfrentado con el mundo.

Aunque cada niño tiene un modo particular de crecer, existen perfiles, conductas características de cada edad, que la distinguen de la anterior y de la siguiente. Esta forma de estudiar por partes, de acuerdo con las áreas de la conducta a los niños de cinco años, es un mero recurso para hacer menos compleja su comprensión; pero de hecho, en el niño, en su conducta algunos rasgos evolutivos se dan mezclados con otros.

Cuando a los cinco años asiste a la escuela, desarrollará relaciones más íntimas con sus compañeros de juego. Esto afectará sus hábitos de comida; cuando los compañeros vengán a buscarlo a casa a las horas de las comidas y lo esperen hasta que termine, le será difícil al pequeño mostrar interés por el ali-

mento, pues está ansioso por irse con ellos.(5)

JUEGOS Y PREFERENCIAS.

Al niño de cinco años, le gusta mucho jugar con materiales expresivos y juegos de construcción, cosas que le permiten hacer, inventar, le gusta recortar con tijeras figuras de revistas, telas, etc.

Le interesan los bebés y se observará que cuando el ambiente no es opresor o prejuicioso, tanto las niñas como los varones quieren jugar en la casa de muñecas. Otros prefieren los juegos y juguetes bélicos.

Salta la reata, brinca, trepa árboles y juega al aire libre. Las herramientas, el rincón de carpintería y los juegos científicos le interesan tanto a niñas como a varones.(6)

FISICO Y PERSONALIDAD.

Hay algunas relaciones interesantes entre el físico y la personalidad durante la niñez. Sheldon, propuso un sistema de somatipos (tipos corporales), comprendidos en tres categorías: endomorfos, mesomorfos y ectomorfos. Inclusive durante los años preescolares existen algunas asociaciones significativas, entre el físico de los niños, por una parte y su personalidad y conducta por la otra.

Los niños de corta estatura y redondos, con un desarrollo óseo y muscular relativamente pequeño; fueron definidos por sus maestros como agresivos (endomorfos).

Los niños altos y delgados de edad preescolar, de músculos pequeños y físico delicado, (ectomorfos), eran relativamente amables y considerados, introvertidos y carentes de agresividad

(5) Jacob, Esther. op. cit. p. 79-89

(6) Ibid. p. 90

atrevimiento, energía y sociabilidad y confianza en sí mismos, y no solían ser líderes.

Los niños de edad preescolar dotados de un buen desarrollo muscular y óseo y de físico atlético (mesomorfos), tendían a ser líderes en los juegos, masculinos en sus intereses, pendencieros, fácilmente enojables, atrevidos y enérgicos. Parecían ser los futuros "campeones", tal vez porque tenían mucha fuerza, vigor y energía.

Hay que señalar que las relaciones entre la constitución física y la personalidad, no fueron en general elevadas. Esto quiere decir que es muy difícil hacer predicciones de la personalidad fundándose en la constitución corporal.(7)

LAS PELEAS ENTRE NIÑOS PEQUEÑOS.

Es natural que los niños de corta edad peleen entre sí, ya que en esta etapa de la infancia, las riñas representan una de las pocas maneras en que los pequeños pueden hacerse valer.

Dos niños pequeños que quieren el mismo juguete, no cuentan con la preparación ni con la paciencia necesarias para discutir la validez de sus respectivos derechos; todo lo que pueden hacer es reñir. En realidad este espíritu belicoso es conveniente, ya que será lo que permita al niño hacer frente a la vida de manera positiva.

Los juegos constituyen uno de los medios más eficaces para enseñar a los pequeños a actuar en colaboración con los demás, aunque algunas veces originan fricciones que terminan en riñas. Si los niños de corta edad no pueden conservar la armonía en el transcurso de un juego, debe animársele a iniciar otro diferente.

(7) MUSSEN, CONGER y KAGAN, Desarrollo de la personalidad del niño. Méx. Trillas, 1979. p. 345-350.

Los padres les dirán que no están comportándose con la madurez que exige el juego, por lo que es necesario suspenderlo. Cuando dos niños pelean al jugar, generalmente ambos cargan con parte de la culpa; por tal motivo, no es muy acertado reprender a uno de ellos y obligarlo a pedir una disculpa cuando él también se siente agraviado. Los niños por lo general, aprenden pronto que si quieren ser aceptados como compañeros de juego, deben ser justos.

El niño que pelea constantemente, manteniendo atemorizados a sus compañeros, necesita más atención y ayuda que el pequeño que rehúye las riñas. La agresividad excesiva puede indicar que el niño se siente inseguro y que duda de su propio valor. Está tratando de demostrar por medio de las bravatas, que es "el mejor", lo cual a su parecer, lo hace merecedor del --aprecio de sus padres. Por desgracia, algunos padres, lejos de reprobar este comportamiento, lo apaluden y lo fomentan.

Ni los regaños ni los elogios son apropiados después de una pelea; casi siempre, lo mejor es recomendar al niño, con calma, que evite las peleas siempre que sea posible.(8)

JUEGOS SEXUALES.

Otra etapa del desarrollo del niño que puede causar preocupación a los padres, es la que se caracteriza por los juegos sexuales. Suele suceder que cuando el niño y sus amiguitos están reunidos, se desnudan, se examinan y aún se tocan mutuamente. Un juego muy común, dentro de esta clase, es el del "doctor". Los especialistas consideran que tales juegos constituyen una expresión absolutamente normal del interés de los niños en sí mismos y que, por ello, no deben ser causa de aflicción de los padres.

(8) Mod. Enc. Salud del niño, op. cit. p. 322

Empero, conviene que éstos eviten, con naturalidad, que los pequeños se excedan en dichos juegos, sin conceder mucha importancia a su intervención. Una forma de hacerlo consiste en no dejar que los niños jueguen juntos durante mucho tiempo sin vigilancia.

La curiosidad de los pequeños en cuanto al sexo y a las diferencias sexuales, así como el impulso de probar una cosa "prohibida", hacen de estos juegos algo universal.

Por otra parte, una reacción reprobatoria demasiado severa de los padres puede afectar el desarrollo emocional del niño.

Casi todos los pequeños comienzan a sentir atracción por los juegos sexuales hacia los cuatro años. Esta afición disminuye o desaparece por completo alrededor de los ocho años.

Los niños de cuatro o cinco años generalmente se muestran interesados en las funciones excretoras, en tanto que los de seis y siete años se inclinan más hacia el exhibicionismo, para lo cual les sirve de pretexto jugar al "médico". Con frecuencia los pequeños tratan de dar a sus juegos sexuales el aspecto de forcejeos o de lucha.(9)

(9) Ibid.p.859

LUGARES Y EQUIPOS DE JUEGOS.

En la mayoría de las comunidades existen parques de juego propios para niños de diversas edades. En ellos el pequeño puede desarrollar sus músculos y sus aptitudes físicas, en compañía de otros niños, gracias a los columpios, toboganes, o la resbaladilla, y los balancines, o los "sube y bajas", tales aparatos sólo deben usarlos los niños que tengan la edad apropiada, ni muy grandes, ni muy pequeños.

El niño de corta edad, por ejemplo, suele divertirse más en el tanque de arena con una palita y una cubeta; si el niño es de tres años o menos, los padres tendrán que llevarle sus juguetes cada que lo lleven al parque. Los pequeños de esta edad no suelen jugar con otros niños; en el mejor de los casos toleran su proximidad.

Por otra parte, es conveniente llevar al parque sólo juguetes baratos y sencillos, ya que el niño los pierde o los cambia fácilmente por otros que le gusten más.

Cuando el niño pequeño empieza a usar los aparatos de juego necesita vigilancia y un poco de ayuda. Más tarde, cuando empieza a cobrar mayor confianza, será preciso que recuerde y observe las reglas de seguridad, que se le hayan enseñado.

Algunas veces los padres se preocupan demasiado por la seguridad de sus hijos. Hay madres que sienten tal angustia cuando los suyos juegan en aparatos, que les roban gran parte de la diversión, al estarlos llorando. Es bueno recordar que la niñez supone siempre algunos golpes.

En los parques de recreo bien contruídos, los aparatos están situados en secciones de tierra o pasto, en otros, el piso de los lugares donde están colocados los columpios, las resbaladillas y otros aparatos semejantes; es de baldosas de un ma-

terial blando, parecido al hule.(1)

EQUIPO DE JUEGO.

El niño sano necesita del juego tanto para ejercitar su inteligencia como su cuerpo. Un equipo de juego bien integrado - contribuye a ambos fines. Las dos limitaciones principales en - la instalación de un equipo de juego, son la economía familiar y el espacio.

El niño de ciudad que no dispone de un espacio en su casa, - tiene que acudir a los parques de juegos infantiles para encontrar aparatos de juegos, pistas, espacios, con past, etc. En - tanto que el niño de las zonas rurales, cerca de cuyo hogar no hay calles, ni banquetas, poco uso puede hacer de unos patines.

En realidad, los niños no necesitan una gran cantidad de -- equipo de juego. Unos pocos aparatos adecuados pueden estimular la imaginación del pequeño y proporcionarle tanta diversión como unas costosas instalaciones.

El equipo de juegos puede dividirse en dos categorías principales: equipo móvil y equipo fijo. Dentro de la primera pueden mencionarse las bicicletas, los carros de pedales, los trici--clos, los "patines del diablo" o patinetas, los patines, etc. En la segunda, se encuentran las resbaladillas o toboganes, los columpios, los aparatos gimnásticos, los tanques de arena, los chapoteaderos, las cabañas, y muchos otros aparatos semejantes.

La seguridad del niño constituye una de las preocupaciones principales, al construir y cuidar el equipo de juego. Es decir que requiere de una revisión constante para que el niño no vaya a lastimarse, o golpearse por malas condiciones del equipo, sobre todo cuando ya tiene algún tiempo de uso.

(1) Mod. Enc. Salud del niño, op. cit. p. 541

El niño puede hacer estas revisiones del equipo, si sabe - qué partes son las que ha de examinar. Es preciso que el padre mencione al pequeño los peligros potenciales de cada nuevo aparato y que le pida que le avise tan pronto como algo parezca empezar a deteriorarse.

Ciertos tipos de aparatos exigen la observancia de reglas estrictas. Los pequeñitos deben ser advertidos con frecuencia de los peligros que entraña acercarse a las resbaladillas y a los columpios, mientras otros niños juegan en ellos.(2)

Para los cuatro años de edad, no es necesario que los niños cuenten con gran cantidad de juguetes, pero lo que tenga, debe ser de buena calidad.

Los padres que impiden a sus niños que jueguen, les impiden vivir.

El juego del niño no es un pasatiempo, ni es tampoco una diversión que carece de sentido. En los juegos, el niño se expresa singularmente y crea su mundo. Durante el juego vence el miedo, disminuye la tensión y la agresividad, se libera de sus efectos y combate la soledad.

Cuando los padres prohíben a sus hijos determinados juegos, como los de guerra, el resultado es que éstos los llevan a cabo en secreto y a la vez se sienten culpables por realizarlos. Para el niño aunque el juego sea prohibido, le ayuda a descargar, en la agresividad y la lucha, todo su resentimiento inconsciente hacia el padre, la madre y el mundo entero.

Si los padres en la prohibición, les impiden deshacerse, de una manera inofensiva, de su deseo de agresión, ellos buscan alternativas para desahogar sus tensiones. Como pueden ser travesuras o acciones que molestan a sus padres.

Los niños que no pueden jugar se ponen enfermos. Los niños

(2) Ibid.p.634

a quienes se les prohíbe jugar libremente se convierten fácilmente en adultos neuróticos, con muchas inhibiciones.

La psicóloga alemana Hetzer dice que, " más tarde en la competencia por la vida, el niño tendrá mayores éxitos cuanto más haya jugado en su infancia".

¿ Qué normas hay a este respecto?. Un niño de buena salud - que todavía no va a la escuela, debe jugar ocho horas diarias aproximadamente.

Es preciso que el niño tenga un lugar donde pueda jugar sin ser molestado, aunque sea solamente un rincón de la casa, no - debe ser intruso en su mundo de juegos.

El niño necesita juguetes que estimulen su fantasía. Seis - elementos fundamentales son necesarios: juguetes para mover, juguetes de construir, juguetes para modelar, juguetes para imitar, juguetes para copiar, y también juguetes para querer.

La mayoría de los padres gastan dinero en malos juguetes, hay una falta de claridad en lo que concierne a los juguetes para cada edad, no saben cuales son los más apropiados.

Los padres piensan que por ejemplo pueden procurar a sus hijos mejor y más pronto un sentido de la técnica, dándoles desde los dos años un juguete de construcciones metálicas, o un tren eléctrico. Pero casi siempre sucede todo lo contrario; los juguetes complicados desaniman al niño en lugar de estimularle.

La regla fundamental para los juegos es ésta: cuando más pequeño es el niño, más sencillo debe ser el juguete, y más grande. Cuanto mayor sea el niño, más pequeño y relativamente más complicado será el juguete.

Los juguetes deben ser sólidos y resistentes, bien contruidos, para que puedan servir al niño durante bastante tiempo.

Es necesario no interrumpir al niño en sus juegos. Debe tener tiempo para desarrollar su fantasía. Y también para concretarla en su propio sentido.(3)

JUGUETES.

Los juguetes son esenciales para el saludable desarrollo de todos los niños. Cuando el pequeño no recibe juguetes, los improvisa utilizando objetos que encuentra a su alcance. Un gancho de colgar ropa se convierte en una muñeca, una caja se vuelve una cueva. El niño se divierte infinitamente con una colección de latas vacías; puede rodearlas, alinearlas, apilarlas o jugar a la tiendita. Y por el contrario quizá no haga caso de un hermoso y complicado camión eléctrico que no puede manejar él solo.

Por regla general mientras más variadas sean las cosas que puedan hacerse con un juguete, mayor y más duradero será el interés del niño en él. A eso se debe que los objetos tales como los bloques de madera para construcción, los carros, las muñecas y los animalitos, los juegos de té y los materiales artísticos de todas clases, y en particular la plástilina, hayan conservado la preferencia infantil a través de los años.

Los padres dotados de buena imaginación pueden improvisar juguetes a partir de diversos objetos muy comunes en la casa, los cuales a veces, llegan a resultar más interesantes para los niños que los juguetes mismos.

No es necesario que los juguetes sean costosos para que agraden al niño. Hay cosas muy atractivas e interesantes que se compran con poco dinero. Entre estas, pueden mencionarse las lentes de aumento, los imanes, las sustancias para hacer pompas, los lápices de colores y los libros para colorear, los vestiditos para muñecas, los cochecitos y los camioncitos, los rompecabezas y una gran variedad de objetos que darán satisfacción a cualquier niño, sean cuales fueran sus gustos y su carácter.

(1) KOLLE, Oswalt. Tu hijo ese desconocido. Barcelona, Esp. 1971. p. 151.

Hay muchos otros juguetes que están de moda durante una temporada en determinadas regiones, como; los áros, los yoyos, los trompos, las canicas, los baleros, los papalotes, el avión, etc.

Muchos de ellos agradan a los niños durante toda su infancia. Cuando se hace entrega a un niño de un juguete, debe permitírsele que juegue con él a su manera, explorando sus posibilidades de acuerdo con lo dictado de su propia imaginación y no sólo aceptando las sugerencias del fabricante.

Los padres bien intencionados deben resistir el impulso de criticar el uso que da el niño a un juguete y aún de instruirlo en su manejo, a menos que él pregunte. Si el pequeño casi rompe el juguete, a causa de que su curiosidad se ha desviado hacia la destrucción, es probable que la elección haya sido -- equivocada. El niño nunca debe ser reprendido por romper un juguete sin proponérselo.

Si ha inutilizado un juguete intencionalmente en un momento de ira o por haberlo manejado con descuido, es muy probable que se sienta arrepentido poco después, para repetir tal acción.

No es conveniente que los padres decidan, sin consultar al niño, cuando un juguete determinado ya está muy viejo, sucio o roto y que debe ser desechado. El niño puede tener en alta estima al viejo y raído oso de felpa o al carrito que perdió las ruedas hace tiempo.

La primera condición para enseñar al niño a cuidar sus juguetes, consiste en destinar un sitio adecuado para guardarlos.

Es mejor acostunbrar al niño a que acomode sus cosas ordenadamente. Esta labor puede convertirse en hábito, si se simplifica mediante el uso de un estante abierto con casilleros individuales.

El apilamiento de los juguetes en un profundo cajón puede ocasionar la pérdida de piezas pequeñas, la rotura de objetos

y una total confusión. Un armario es particularmente útil en aquellos hogares donde dos o más niños con poca diferencia de edad comparten un dormitorio. (4)

Mientras más sano, fuerte e inteligente sea, mayores medios encontrará para trastornar los hábitos del hogar. Si toda la actividad en los juegos es de tipo destructivo, conviene investigar. Quizás el niño no goza de oportunidades suficientes para desarrollar su actividad y se fastidia. Quizás los juguetes son tan delicados que incitan a ser destrozados, o su espíritu destructor acusa una tendencia a la rebelión o al descontento. Si la dificultad está en el medio ambiente que rodea al niño, se debe tratar de corregirlo. Después inducirlo a emprender -- juegos constructivos y ayudarlo a tener éxito en ellos.

Se incluyen a continuación juguetes adaptados por su edad, entendiéndose que son didácticos por responder a las necesidades propias de cada momento, a los centros de interés básicos y a las características de desarrollo: para los cuatro años en juegos al aire libre, balancin, argollas, barras, trapecio, carrito grande para jalar, cuerda para saltar, patines, guantes para boxear, pelota de fútbol, volantín .

Para jugar dentro de la casa; caja de herramientas de juguete, utensilios de cocina, material para costura, juegos de construcción, juegos de mesa, trenecito eléctrico, libros o álbumes para pegar estampillas, muñecas para las cuales las niñas pueden coser, bloques de madera (grandes, medianos, pequeños y variados colores), juguetes de arrastrar (camiones, soldados, muñecos, etc.).

Para los cinco años : herramientas de carpintero pequeñas, tipo mecano, dómicos, loterías, juegos de oca, títeres, rompecabezas, etc.

(4) Mod. Enc. Salud del niño, op. cit. p. 545-546

Para los seis años; bicicleta.(5)

JUEGOS.

Son variadas las formas de actividades físicas o mentales a que tanto los niños como los adultos suelen recurrir, por vía de distracción, sin más objetivo que encontrar entretenimiento y solaz.

Los juegos por sus condiciones pueden clasificarse en dos grandes divisiones; los que implican considerable esfuerzo físico, llamados juegos de movimiento, y los sedentarios o sea, aquellos en que predominan la actividad mental. Practicados con moderación, unos y otros constituyen un valioso estimulante del desarrollo corporal y espiritual del individuo.

Desde el punto de vista de la salud, son inegables las ventajas que se derivan de los juegos al aire libre, sobre todo aquéllos en que se combinan la fuerza y la habilidad, ya que en ésta la mejor manera de asegurar el desarrollo sistemático de los órganos y la armonización de todas sus funciones. Por su parte, los juegos sedentarios tienen importancia como disciplina mental.

En la categoría de juegos sedentarios quedan considerados ; los juegos de ingenio, adivinanzas, rompecabezas, juegos de prendas, etc.

Los juegos de movimiento comprenden todos los deportes comúnmente conocidos y muchos otros que sólo se practican en determinados países. (6)

Estar en actividad en movimiento, constituye una necesidad primitiva del ser humano. Nuestros músculos y nuestro sistema nervioso están hechos para el movimiento, la acción. Por eso los primeros juegos de los niños son funcionales y producen un

(5) Esther Jacob, op.cit.p.150

(6) R. P. P. P., op.cit.p.205

indudable placer en la función. Pensemos en el niño de apenas un año que incesantemente se eleva ejerciendo tracción en las varillas de su corralito; en el de tres años, que salta no -- una sino muchas veces de un último escalón al piso, y pensemos en todos los triciclos, patines y bicicletas que se hayan en movimiento sin cesar.

La primera misión de todos los educadores consiste pues, en posibilitar y preservar ese placer funcional, manteniendo el -- justo medio entre exigir mucho y poco.

En cuanto al jardín de niños, se necesitan dos cosas a este respecto; primero, un local adecuado, convenientemente distribuido, así como oportunidades de jugar al aire libre, y segundo una maestra que comprenda el placer infantil de moverse y -- por otra parte estimule y aliente a los niños corporalmente pasivos, miedosos y torpes. Ella sabrá incorporar los programas de gimnasia funcional y rítmica, en las actividades lúdicas, de tal suerte que los niños las experimenten simplemente como lindos juegos.

La curiosidad, el suspenso y el deseo de aventuras, son necesidades primitivas, que todo ser humano sano y normal, está ávido de cosas nuevas y desconocidas en su medio.

No existen ni un mundo de juego ni un intercambio de pensamientos acerca de los objetos y contenidos del juego; ni mucho menos una ampliación de la idea del juego en forma tal que ocupe el lugar más importante en la vida durante muchos años.

El niño en cambio ya tempranamente es capaz de concentrarse durante un lapso prolongado en un objeto y convertirlo en el -- centro de su juego ya sea solo o junto con otros. El hecho de que la curiosidad no se pierde como una sensación transitoria, o se dirige sobre cosas, sino que crea una tensión duradera, -- estimulante, dirigida sobre un mismo punto, ésta es una posibilidad humana.

Algunos niños aprenden espontáneamente esa concentración, pero la mayoría necesita el apoyo de sus educadores. La curiosidad del jugar, de la cual surgirá un día la voluntad de aprender, sólo puede desplegarse si el niño se siente acogido y unido a un educador en el cual tiene confianza.

Asimismo el educador deberá ser paciente y admitir pausas en la actividad del niño, en resumidas cuentas deberá permitirle ser niño.

El jardín de niños como comunidad de vivencias y tareas.

Al hombre moderno se le reprocha y con razón, que durante gran parte de su vida cotidiana adopta una actitud meramente pasiva de consumidor que sólo busca el goce. Para que no pueda decirse lo mismo del jardín de niños, no debemos concebirlo tan sólo como un lugar donde los niños "consumen" y disfrutan de hermosos juegos y de la atención de la maestra. Esperamos que esos niños lleguen a formar una comunidad. Esto será la consecuencia de experimentar juntos muchas cosas hermosas y sobre todo de las tareas en que intervienen todos. "La auténtica comunidad es comunidad de tareas. No hay otro fundamento que pueda darla" .(A.Petzelt.) Todo niño sano quiere que se le den tareas que se le exija algo.(7)

La participación social se clasifica en seis categorías; conducta desocupada, juego solitario, conducta de mirón (observa pero no participa en el juego), juego paralelo (juega al lado de otros niños que usan los mismos juguetes, pero no con ellos) juego asociado (juega con otros y comparte juguetes y materiales) y juego cooperativo u organizado.

El juego paralelo, que es la forma más rudimentaria de conducta social, es mucho más característica de los niños de edad preescolar más pequeños, en tanto que los mayores participaron más frecuentemente en el juego cooperativo o asociado. Esto in-

(7) Willi Vogt, op.cit.p.87

dica que a medida que van aumentando de edad los niños, por lo general, emplean más tiempo en interacciones sociales de carácter asociado o cooperativo, y menos tiempo en una conducta ociosa, de juego solitario o de mirón.

Estos cambios de conducta social pueden atribuirse, en parte al aumento de la capacidad de participar en actividades más complejas, cooperativas y a la presión que ejercen maestros y compañeros para que participe.

Además de esto, sin embargo el niño de edad más avanzada -- probablemente habrá tenido más experiencias en que las respuestas sociales han sido recompensadas.

La asistencia al jardín de niños y a los campos de juego le habrán dado más oportunidades de aprender, que la conducta orientada al grupo puede producir satisfacciones.

A consecuencia de muchas experiencias, las respuestas orientadas socialmente se van haciendo más fuertes y es probable que el niño participe en más actividades de grupo. Sus interacciones sociales se vuelven más frecuentes y más complejas.(3)

JUEGOS BAJO TECHO.

Los niños de cualquier edad requieren del tiempo y el espacio suficientes para jugar dentro del hogar. Los juegos en el interior de la casa por lo general son menos ruidosos y más tranquilos que los juegos del exterior.

Algo esencial para el juego dentro de la casa, es un lugar adecuado. Si el espacio lo permite, lo mejor es dedicar al juego una parte del dormitorio del pequeño. Esto le permite trabajar en un plan a largo plazo, como la construcción de una ciudad con maderitas o el armado de un rompecabezas, sin estorbar a los demás miembros de la familia.

(3) Mod. Enc. Salud del Niño, op. cit. p. 544

El hecho de contar con su propio lugar para jugar, otorga - además al niño la intimidad que desea y necesita.

Cuando el niño se ve obligado a jugar en el interior de la casa, debido al mal tiempo, por ejemplo, los problemas resultan - tes son un tanto diferentes. El niño que tiene que permanecer - dentro, llega a sentirse aburrido y malhumorado mucho más pronto que aquél que puede elegir entre jugar en el interior o el - exterior de la casa.

Conviene decir algo acerca de la relación que existe entre - el sexo del niño y sus juegos. Muchos padres se preocupan por - que su hijo juega con muñecas o su niña prefiere los trenes y - los automóviles a aquéllas.

Las personas adultas hombres y mujeres, coinciden con frecuen - cia en la práctica de los mismos deportes; unos y otras condu - cen automóviles y en muchos casos, disfrutan cocinando. Ni el hombre ni la mujer se limita en la actualidad, a las activida - des tradicionalmente consideradas como exclusivas del sexo mas - culino o del femenino, y el mismo criterio debe aplicarse a - los niños.

En algunos casos, la excesiva preocupación acerca de la ma - nera en que el niño juega, produce prejuicios mayores que los que podría ocasionar el juego mismo.

Los padres de familia debe tratar de organizar sus activida - des diarias, de manera que cuenten con tiempo suficiente para jugar con sus hijos. Esto suele ser más fácil dentro de la ca - sa, y resulta mejor si se efectúa antes de las comidas y de la hora de dormir; estos son momentos en que el niño, pletórico - de energía, necesita juegos tranquilos para que disminuya su tensión natural.

Cuando padres e hijos se entretienen juntos, se procuran - oportunidades inmejorables de conocerse mejor entre sí, sin que exista la barrera de la disciplina.

La costumbre de jugar con los hijos puede, además convertir en ratos de placer algunos hechos diarios como el del baño.

JUEGOS AL AIRE LIBRE.

La variedad de actividades que los niños pueden desarrollar fuera de la casa, sólo será limitada por su imaginación y su interés. Si se reúnen varios niños siempre hay posibilidad de jugar al escondite, a "policías y ladrones", al "lobo", etc. Aunque el niño juegue solo, el aire libre le ofrece muchas posibilidades de diversión.

Las familias que cuenten con un traspatio deben disponer de elementos que sirvan lo mismo para que juegue un niño solo, que para el entretenimiento de un grupo de pequeños.

Los mejores juegos son los menos caros, por ejemplo, la caja de empaque de un refrigerador, o mueble grande, puede ser lo mismo un camión que una locomotora, una casa o una nave espacial. Otros elementos como unos columpios o una escalera de cuerdas, pueden ser contruídos por muy poco dinero.

Construir el equipo en lugar de comprarlo, tiene una ventaja más, que consiste en la intervención del niño en esa actividad. El niño o la niña que han ayudado a diseñar y construir una casa en las ramas de un árbol, o una caja para la arena, sentirán gran orgullo por ello, además de haber obtenido nuevos conocimientos. Proporcionar juegos al aire libre a los pequeños, es algo mucho más difícil para las familias que habitan en la ciudad y que no tienen patio en su casa. En estos casos, la única solución puede ser un parque público, aunque tal recurso plantea el problema de la vigilancia apropiada. Una medida conveniente en estas situaciones consiste en formar un grupo de mamás, cada una de las cuales haría un turno de vigilancia.

En algunos países las escuelas públicas ensayan programas de vigilancia para los juegos fuera de las horas de clase; lo mismo hacen diversas entidades públicas y privadas. Esto es particularmente útil para las madres que trabajan.

Además de los juegos diarios en el exterior de la casa, los niños tienen necesidad -y obtienen grandes beneficios- de jugar en parques y bosques. Esto acrecienta su amor a la naturaleza y les da la oportunidad de realizar muchos tipos de ejercicios y de juegos de simulación, que no son posibles en -- otros ambientes.

Los campamentos y las organizaciones de niños exploradores permiten a los niños vivir estas experiencias; existen también zonas boscosas en las inmediaciones de las ciudades, que son muy apropiadas para los días de campo y quizás para acampar durante las noches.

Uno de los problemas que plantea el juego es el de evitar que el niño agote sus energías. Los niños no saben cuándo suspenderlo, y muchas veces es necesaria la intervención de los adultos, en cierto momento, para hacerlos descansar. Un lapso de juego reposado antes de las comidas y de la hora de ir a la cama, y una siesta o un período de quietud en el curso de la tarde, son muy convenientes.(9)

CUARTOS DE JUEGO EN EL HOSPITAL.

El juego en la hospitalización pediátrica, ha sido reconocido como necesario por muchas autoridades. Puesto que los niños juegan diariamente, el hecho de que se interrumpan sus actividades normales por un período largo, puede perturbarlos seriamente, y constituyen un obstáculo para su pronta recuperación. En su beneficio, pues hay que cuidar de que su vida -

cotidiana varíe lo menos posible mientras se hallen hospitalizados, cosa ya de por sí anormal.

Esa es la razón por la cual en las secciones pediátricas - de los hospitales suele haber equipos de juego, atendidos por profesionales en la materia o por voluntarios.

Algunos de estos equipos son transportables, para que los utilicen los niños que no pueden abandonar la cama. Con ellos y con la compañía de otros niños, el enfermito ahuyenta los - pensamientos angustiosos, que podría inspirarle la situación que atraviesa, y que no acaba de comprender. El juego sirve, sobre todo, para disipar los temores.

El personal de los hospitales recurre al juego como un medio directo para ayudar y orientar a los niños convalecientes ya que así pueden vigilarlos y controlarlos mejor.

Mediante el juego, el niño hace el ejercicio que requiere su organismo para prepararse a retornar a casa.

La importancia del juego se reconoce aún en los hospitales en cuyo programa no aparece regulado aquél. En ellos los niños juegan espontáneamente. Pero las unidades pediátricas que poseen un reglamento para el juego, llevan a su más alto grado de eficacia el programa de atenciones a los pequeños enfermos.

(10)

(9) Mussen, Conger, Kagan, op. cit. p. 350-357

(10) Mod. Enc. Salud del Niño. p. 548-549

VI

TEORIAS PSICOLOGICAS SOBRE EL JUEGO.

Algunas teorías tradicionales como la de K.Groos, que ve en el juego un valor adaptativo en tanto que preejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia del individuo y su especie. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia la propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin -- que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como R.Fagen (1981) ha señalado, habría una posible versión "simulada" no literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos serios. En realidad todos estos estudios se concentran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que estos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego. Por tanto sería el "principio del placer" quien, eludiendo la censura mediante la adopción de formas simbólicas, gobierna las actividades lúdicas infantiles.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene que ver también con experiencias reales, especialmente si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño.

Pero el interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos, los impulsos del inconsciente y la censura ejercida por el super-yo, y cuya importancia estriba precisamente en el -- acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico.

Para Piaget el juego consiste en una orientación del propio individuo hacia sus comportamientos, una preponderancia de los medios sobre los fines de la conducta; en definitiva, un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil, y más concretamente el juego del preescolar, hay que referirse necesariamente a la obra de I. Vygotsky (1982) y la de -- sus colaboradores y discípulos, especialmente a D.B. Elkonin -- (1980) que ha recogido una interesantísima muestra de estas -- investigaciones.(1)

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en sus componentes de ficción. Por esta misma razón cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

C. Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tienen una riqueza lingüística y una -- complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia.

(1) Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil, es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el "juego protagonizado", característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de papeles adultos y de sus interacciones sociales. Con anterioridad a dicho -- juego habría otro, también simbólico, pero centrado en los objetos. Pero este último, el exclusivamente motor, no en-

Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales y las que presumiblemente se producen en condiciones más experimentales, frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de Elkonin.

Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje, las situaciones de juego nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del niño preescolar. Es en este sentido en el que Vigotsky (1982) calificaba el juego como "guía del desarrollo".(2)

Las experiencias de la escuela soviética nos han convencido de que vale la pena explorar el conocimiento que los niños tienen de la realidad física, y sobre todo social, mediante la observación de sus juegos.

Bruner (1984) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje "las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados, aparecen en primer lugar en contextos de juego".

A una conclusión similar había llegado en cuanto a las condiciones idóneas para que un niño preescolar resuelva con éxito un problema práctico: ensartar dos palos de madera para llegar a un objeto que, de otro modo no podría alcanzar.

Son precisamente quienes "juegan" con los instrumentos los que resuelven más a menudo la tarea y los que más persisten en la búsqueda de la solución correcta, (Silva, Bruner, y Genova, 1976).

(1) traría en la categoría de juego, según los psicólogos soviéticos.

(2) Desarrollo del simbolismo en el juego.- Para los niños, algunos objetos pueden designar otros, sustituyéndolos y convirtiéndose en signos de los mismos; el grado de similitud entre un juguete y el objeto que designa carece de importancia. Lo que sí resulta importante es la utilización del ju

Un enfoque psicológico más, el conductista, en el que no cabe explicación científica del juego. Al postular unos princi--pios generales para toda forma de conducta, ya sea el organismo adulto o inmaduro, y pertenezca a la especie humana, o sea rata o paloma, en esta concepción del comportamiento humano no tienen cabida los factores organizativos del propio individuo y reduce su investigación a buscar relaciones funcionales en--tre factores del medio externo y datos de la conducta directa-mente observables.

Vemos por tanto, que éstas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

Sin embargo, psicólogos de orientaciones tan distintas como son: Piaget, Erikson o Brunner coinciden en señalar el componen-te lúdico que tiene todo trabajo creador. Porque cuando se trabaja en algo que nos gusta, que moviliza nuestros verdaderos -recursos, puede llegar a disfrutarse de un modo parecido a como los niños disfrutaban del juego.(3)

guete y la posibilidad de ejecutar con él un gesto repre--sentativo. Esta es la clave de toda la función simbólica del juego de los niños.

El juego simbólico de los niños puede comprenderse como un complejo sistema de "lenguaje" a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. Dichos juguetes adquieren gradualmente su significado en base a estos gestos indicativos. El objeto adopta una función de signo con una historia evolutiva propia, que ahora es independiente del gesto del niño. Este es el simbolismo llamado de se-gundo orden, y puesto que se desarrolla en el juego, vemos que el juego de fingir contribuye considerablemente al desarrollo del lenguaje escrito; un sistema de simbolismo de --segundo orden. El juego, así como el dibujo, la representa--ción del significado surge inicialmente como un simbolismo de primer orden. La representación simbólica en el juego es, esencialmente, una determinada forma de lenguaje en un estadio temprano, una forma que nos conduce directamente al len

En los métodos de la psicología infantil, por supuesto, queda descartado en los primeros años de la infancia el método introspectivo; el niño durante su fase motórica es como un pueblo que se halla en la prehistoria, por carecer de lenguaje correcto. Solo es, por tanto, accesible a la observación externa realizada generalmente en cámaras de Skinner, que consisten en un compartimiento dividido en dos por un tabique; desde una de las habitaciones podemos observar cómo se comporta el niño en situación natural (juegos, charla, comidas, etc.) o experimental (esto es, en una situación creada deliberadamente por el observador). La observación se realiza mediante un falso espejo que actúa de cristal transparente para el psicólogo, pero de espejo opaco para el niño.

Generalmente, el observador se limita a anotar la conducta desplegada por el niño, pero otras veces se llega a una cuantificación más precisa, registrando, por ejemplo, exactamente lo que ocurre cada tres minutos (método de las muestras). También son de uso corriente en psicología infantil la cámara fotográfica y la grabadora.

guaje escrito. (tomado de: Metodología de la Investigación I Vol. I, U.P.N.)

- (3) Enciclopedia de la Educación Preescolar, tomo III, México, 1937, Ed. Santillana, pp. 320-329.

DESAJUSTE EMOCIONAL Y PSICOTERAPIA EN EL JUEGO.

Casi todos los niños pequeños manifiestan algunas conductas "problema" pero la mayoría de los problemas desaparecen al cabo de un tiempo sin que se necesite tratamiento especial.

Los traumas severos y los problemas de la conducta perdurables tal vez exijan un tratamiento especializado. Las técnicas de la terapia de conducta han demostrado su utilidad para resolver muchos problemas de conducta de no muy severa gravedad, y también se han utilizado con éxito para el tratamiento de algunos desajustes graves entre los que figuran casos de autismo - infantil precoz.

En su tratamiento de los problemas emocionales graves, la mayoría los psicoterapeutas tratan de establecer relaciones estrechas, afectuosas de aceptación, tranquilas y reposadas con los pacientes. El juego se usa comúnmente en el diagnóstico y la terapia, aunque "escuelas" diferentes de psicoterapia lo utilizan e interpretan a diferentes maneras.

TECNICAS DE TERAPIA.

El juego se utiliza como recurso terapéutico, el niño trastornado utiliza muñecos y juguetes para expresar sus ansiedades problemas y emociones libremente y para "irrupir a través de sus defensas contra la ansiedad".

Esto permite tanto al niño como al terapeuta llegar a la comprensión profunda de la persona y de las fuentes de sus problemas. Esto a su vez, tiene alguna utilidad para tratar sus problemas de manera más constructiva. Erikson dice que "el juego del niño es una forma infantil de la capacidad humana de realizar experiencias creando situaciones modelo y de llegar a

dominar la realidad mediante el experimento y la planeación... representarlo en el juego es la manera más natural de autocuración que se puede utilizar en la infancia".

TERAPIA DE JUEGO QUE NO ES DIRECTIVA.

Le concede al niño una gran libertad para hacer o decir lo que quiere. En las sesiones el terapeuta se muestra cordial e interesado, pero no hace sugerencias directas. Se mantiene alerta a lo que el niño está expresando en el juego y en la conversación, pero le concede al niño una libertad completa -- "para exhibir" en el juego sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, miedo asombro y confusión.

Al exhibir en el juego estos sentimientos, los saca a la superficie, los pone al descubierto, se enfrenta a ellos, aprende a controlarlos o los abandona. Cuando ha alcanzado la relación emocional, comienza a advertir la capacidad que tiene de convertirse en individuo por derecho propio, de pensar por sí mismo, de tomar sus propias decisiones, de volverse más maduro psicológicamente y, de ese modo, de realizarse a sí mismo y percatarse del propio yo.

La habitación en donde se lleva a cabo la terapia de juego es un buen campo de crecimiento. En la seguridad de esta habitación, en la que el niño es la persona más importante, en la que es dueño de la situación y de sí mismo, donde nadie le dice lo que debe hacer, ni nadie le critica, ni lo hostiga, ni le hace sugerencias, ni lo incita a nada ni se entromete en su mundo privado, siente de pronto que puede extender sus alas; se puede mirar con toda franqueza a sí mismo, puesto que es completamente aceptado ; puede poner a prueba sus ideas, expresarse plenamente a sí mismo, pues este es su mundo, y ya no tiene

que competir con otras fuerzas tales como la autoridad de los adultos, o con los contemporáneos rivales, o las situaciones - en las que es un peón humano en un juego entre padres que disputan, o donde es el blanco de las frustraciones y agresiones de alguna otra persona. Es un individuo por derecho propio.

Para el niño es una experiencia excepcional descubrir que, de pronto, todas las sugerencias, mandatos, regaños, restricciones, críticas, censuras, apoyos e intrusiones de los adultos han desaparecido. Han sido sustituidas por una aceptación y un permiso totales para que sea él mismo.

TERAPIA DE JUEGO DIRECTIVA.

Técnicas psicoanalíticas. El uso del juego como recurso terapéutico tuvo su origen en los primeros intentos de aplicación de las técnicas psicoanalíticas a niños, tiene un valor ilimitado para el tratamiento de niños.

Anna Freud, hija de Sigmund Freud, fue una de las primeras personas que se dió cuenta del valor terapéutico potencial que tiene el juego como sustituto parcial de los métodos de tratamiento más verbales.

Para comprender al niño y sus conflictos, utiliza la observación sistemática del juego, la cual combina, siempre que puede, con informes de sueños y de ensoñaciones "diurnas", asociaciones libres y discusiones directas.

TERAPIA DE JUEGO DIRECTIVA, PERO NO PSICOANALITICA.

Está demás decir que no todos los terapeutas están de acuerdo en que el proceso largo e intensivo y caro del psicoanálisis se necesita para el alivio de tales síntomas. David Levy, aboga por el uso de una técnica a la que llama "terapia de liberación".

El terapeuta suministra al niño, muñecos y otros materiales de juego y le cuenta una trama que tiene que ver con lo que considera que es el problema principal del niño, por ejemplo, la separación de la madre.

La técnica es especialmente útil para aliviar la ansiedad - grave, la reacción de miedo o los terrores nocturnos provocados por experiencias traumáticas.(1)

(1) M.L.Bigge y M.P.Hunt, Bases Psicológicas de la educación, Mex. Ed. Trillas, 1973pp.128-131.

CONCLUSIONES.

La segunda infancia comprende de los tres a los siete -- años de la vida del niño y se caracteriza por un despliegue de energías y una continua actividad, centrada fundamentalmente - en el proceso de crecimiento.

El niño de esta etapa comienza a tomar contacto y establecer enlaces con el mundo exterior, personal y real, estableciendo - poco a poco su propia posición. Aunque el egocentrismo es su - rasgo dominante, ya se apuntan ahora los primeros rasgos de so- ciabilidad y de un acentuado interés por las cosas; es la típi- ca edad de los "por qué".

Paulatinamente emerge la conciencia del "yo" como una especie de energía que se sitúa frente al medio, sobre todo cuando le - ofrece resistencia. Como reacción a esta serie de obstáculos, fo- menta un sistema de defensas que determinan la aparición de cier- tos fenómenos, como la "testarudez", que no tiene más sentido - que el de ensayar un aprendizaje de lo que será el ejercicio de la propia autonomía.

El despliegue de energías ha de encontrar un cauce altamente constructivo con la aparición del juego. Mediante la actividad lúdica el niño comienza a hacerse más social, entra a formar - parte de grupos y se halla estimulado a la manifestación de su dinamismo, encontrando, al mismo tiempo, un cauce para su fanta- sía, ya que con esta actividad nace su tendencia a dar vida a - objetos y seres inanimados, los cuales utiliza como instrumentos de juego hasta convertirlos en recursos necesarios para su enri- quecimiento.

El niño que estaba encerrado en su pequeño mundo de la segun- da infancia, va pasando paulatinamente a un mayor conocimiento de cuanto le rodea. El período preescolar amplía enormemente sus

intereses y la participación en la vida de los demás se hace - más compleja. Su inteligencia y su voluntad se desarrollan al aumentar el interés por su medio ambiente. El juego le confiere una acusada actividad social y la actividad lúdica permite nuevas formas de comportamiento mediante la integración en las tareas escolares. Su crecimiento sigue, la evolución del niño se va afianzando hasta dar la impresión de una madurez progresiva.

El niño se pone en comunicación con el ambiente que le rodea por medio del lenguaje y la acción. Esta última se centra en el juego, pero desde el juego solitario del sujeto que manipula y se entretiene con los pies y manos de su propio cuerpo, hasta las formas más perfectas de colaboración con otros, hay toda -- una gama de aprendizaje social de gran trascendencia.

El niño busca la afirmación del "yo", desea destacar en los juegos en grupo, y el carácter social de la actividad lúdica le va empujando por el camino que le permite una perfecta integración en grupos más amplios de comportamiento.

Su personalidad se manifiesta paulatinamente, en relación -- con los otros, a través de la simpatía, la timidez hacia los - desconocidos, la anulación ante las personas autoritarias; por consiguiente, que un niño sea agresivo, malhumorado, amistoso, seguro o inseguro, depende no sólo de sus tendencias naturales, sino, sobre todo, del ambiente en el que se desarrolla su vida.

Hay que insistir en la necesidad y conveniencia de utilizar el juego como medio de encauzar debidamente las energías del niño y conseguir una mayor realización de sus posibilidades dentro del cuadro de la madurez psicomotriz. El juego para el niño no debe concebirse exclusivamente como algo que le sirva de distracción; puede afirmarse perfectamente que la actividad lúdica es una "preparación para la vida" o, como dice Spencer, "el desgaste de un exceso de energías".

BIBLIOGRAFIA

BEE, Helen. El desarrollo del niño, México, Harla, 1978. 300pp.

CRATTY, Bryant J., Juegos didácticos activos, México, Pax-Méx. 1974. 200pp.

JACOB, Esther. Tus hijos de uno a seis años, México, D.F. Editores Mexicanos Unidos, 1983. 180pp.

KOLLE, Oswalt. Tu hijo ese desconocido. Barcelona, Esp. 1971, Bruguera. 250pp.

Enciclopedia Barsa, Tomo IX, E.U. 1976.

Enciclopedia de la Educación Preescolar, Tomo III, Madrid, Esp. 1986, Santillana, la. Edición en México, 1987, 460pp.

M.L. BIGGE y M. HUNT, Bases Psicológicas de la Educación, México, Trillas, 1973. 420pp.

MEREDITH Co., Su niño, Méx. Novaro (Manual para los padres por los Editores de Better Homes & Gardens). 1976. 350 pp.

Moderna Enciclopedia de la salud del niño, México, Novaro,
1968. tomos 6, 7, 8 y 9.

MUSSEN, CONGER y KAGAN, Desarrollo de la personalidad del
niño, México, Trillas, 1979. 878 pp.

STONE L.J. y CHURCH J., El preescolar de dos a cinco años,
Argentina, Paidós, Colección del Educador Contemporá-
neo, 1977. 144 pp.

UNICEF, Mi niño de cero a seis años, Ejercicios y juegos
para mi niño, Programa de Estimulación Precoz para
Centroamérica y Panamá. Carmen Naranjo, Piedra Santa,
Guatemala, 1982. 150 pp.

VOGT, Willi, El mundo del jardín de infantes, Buenos Aires,
Argentina, Kapelusz, 1976. 120 pp.