



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

UNIDAD 271



El Juego como Factor Afectivo



**Ana Luisa García Avalos
Juana Solís Hernández**

Villahermosa, Tab.,

1994

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Villahermosa , Tabasco , a 26 de Noviembre de 1994.

Profr. (a) ANA LUISA GARCIA AVALOS Y JUANA SOLIS HERNANDEZ

(Nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa: INVESTIGACION DOCUMENTAL
titulado: " EL JUEGO COMO FACTOR AFECTIVO "

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.



A T E N T A M E N T E
El Presidente de la Comisión

S. P. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD 271
VILLAHERMOSA, TAB.

Virginia Del C. Dominguez E.
LIC. VIRGINIA DEL C. DOMINGUEZ E.

INDICE

INTRODUCCION	1
--------------------	---

CAPITULO I

ANTECEDENTE HISTORICO	4
------------------------------------	----------

1.1. El juego como factor en el desarrollo motor	7
--	---

1.1.1. El origen del juego	9
----------------------------------	---

1.2. El juego según algunos autores	11
---	----

1.2.1. Definición del juego	13
-----------------------------------	----

1.3. Objetivos del juego	16
--------------------------------	----

1.3.1. Teorías del juego	17
--------------------------------	----

1.4. Características del juego	20
--------------------------------------	----

CAPITULO II

IMPORTANCIA DEL JUEGO

2.1. Importancia del juego en el jardín de niños	24
--	----

2.2. La función socializadora del juego	27
---	----

2.2.1. Etapas del juego	28
-------------------------------	----

2.3. El juego y su función biológica	31
--	----

2.3.1. El juego como liberador de emociones	34
---	----

2.4. La acción del juego y su finalidad	36
---	----

2.4.1. Funciones y significados del juego	37
---	----

CAPITULO III

JUEGOS EDUCATIVOS SENSORIALES

3.1. Diferentes tipos de juegos	41
3.1.1. Clasificación de los juegos infantiles	45
3.2. Juegos de coordinación motriz	47
3.2.1. El juego como actividad para el desarrollo motriz y psicomotriz	48

CAPITULO IV

4.1. Juegos con sentido	51
4.2. El proceso de los juegos	53
4.3. Cómo manejar los juegos participativos	56
4.4. Los juegos, una tradición	58

CONCLUSION	60
------------------	----

BIBLIOGRAFIA.....	62
-------------------	----

INTRODUCCION

Este trabajo de investigación tiene como finalidad fundamentar y profundizar más sobre el papel que desempeña el juego en el preescolar.

Tomando en cuenta que el juego es una actividad muy importante para el niño en esta edad, y que es posible convertirla en el principal medio educativo de que dispone el docente.

También se presenta una visión general de las posibilidades de utilización de los juegos en esta etapa evolutiva, se aportan experiencias de carácter práctico para hacer más atractivas y efectivas las actividades lúdicas, para que a través de su aplicación se estimule al educando, a que logre desarrollar su personalidad y sus capacidades perceptuales; brindándole la posibilidad de ejercitarse físicamente, manifestar su creatividad, posibilitar la estructuración del pensamiento lógico, e incrementar su entorno social.

Con este trabajo pretendemos demostrar hasta donde es posible por medio del juego hacer una clase muy motivada y dinámica basándonos y considerando que en nuestra práctica docente es indispensable integrar el juego como factor afectivo tomando en cuenta los beneficios que aportan al desarrollo integral del niño y los elementos a que dan lugar en el ámbito de lo social. Tenemos como propósito encontrar más elementos necesarios que faciliten esta acción, así como también que estos apoyos contribuyan a lograr un aprendizaje significativo y también se logre la vinculación entre lo que es la teoría y la práctica.

El presente trabajo que tratamos de desarrollar abarca los siguientes capítulos:

En el I capítulo presentamos una breve reseña histórica de la evolución del juego, abarcando los siguientes temas: el juego como factor en el desarrollo motor, origen del juego, el juego según algunos autores, definición del juego, objetivos del juego, teorías del juego.

Consideramos que el desarrollo de este capítulo tiene los fundamentos necesarios para conocer de manera más objetiva el proceso que tiene el juego en su origen.

En el II capítulo nos referimos a los contenidos sociológicos, biológicos, psicológicos del juego, características y la función socializadora del juego, un punto importante y por demás necesario son las etapas del juego y su función biológica.

Es importante mencionar lo indispensable que es el juego para el funcionamiento y control de un adecuado desarrollo del ser humano ya que conforma el eje emocional, cognoscitivo, intelectual y social. Un punto que consideramos importante y que es satisfactor de las necesidades emocionales es, el juego como liberador de emociones, la acción del juego y su finalidad, y significados del juego.

En el III capítulo no podíamos descuidar los juegos educativos sensoriales, porque a pesar de que cada una de las actividades reviste un carácter serio, formal todo en el jardín debe ser fácil, grato y ameno dentro de la actividad del juego.

Ya que la actividad sensoriomotriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida.

También hacemos referencia de los diferentes tipos de juego, clasificación de los juegos infantiles, juegos de coordinación motriz, y el juego como actividad para el desarrollo motriz y psicomotriz.

Finalmente se establecen conclusiones generales del trabajo y sugerencias didácticas.

CAPITULO I

ANTECEDENTE HISTORICO

En sus juegos el niño refleja la vida que le rodea. El reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego en los papeles que los pequeños interpretan, en el trato que dan a las cosas, en las relaciones entre los pequeños, en la forma en que caracterizan a los personajes y a sus actos, en las réplicas y en las conversaciones de los niños. En los más pequeños, esta actividad ofrece un carácter marcadamente imitativo. En sus acciones, conversaciones y réplicas el pequeño reproduce lo que está observando constantemente, es decir los actos palabras, un niño conduce un camión, una niña mece su muñeca y la alimenta tal como lo hacen los adultos, o las personas que le rodean.

El juego infantil es la vida de las personas que le rodean, los juegos de los niños varían, son distintos en cada pueblo y en diferentes épocas históricas.

Los juegos son distintos entre niños de pueblos diversos, pero en una misma época. Así los niños de los pueblos, juegan a la caza de focas, los niños montañeses llevan a pastar enormes rebaños, etc.

Por consiguiente, el contenido de los juegos reside en la vida que rodea al niño. Sin negar el papel biológico, por ejemplo el estado de salud del niño, que le permite una actuación dinámica, los especialistas tanto en el aspecto teórico como en el práctico, defienden resueltamente la tesis de que el contenido de los juegos infantiles viene determinado por

la vida que le rodea.

El juego tiene raíces de carácter histórico, se modifica de acuerdo con el cambio de vida de las personas adultas que entornan al pequeño, vida que los niños reflejan en sus juegos.

El juego es una forma de precisar y adquirir conocimientos, para llegar a conocer la naturaleza del juego es de una gran importancia el estudio de su desarrollo, su aparición y extinción en unos mismos niños.

La experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solo. Los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno u otro tipo de actividad laboral de las personas para que se inicie el juego de los niños.

Cuando los niños inventan un juego suelen repetirlo muchas veces, este juego se mantiene vivo en el grupo de pequeños un tiempo más o menos prolongado, al mismo tiempo la repetición nunca es una copia exacta, sino que, por el contrario, cada vez que se juega, el mismo tema ofrece diversas variantes, pasado un cierto tiempo, hasta el juego más atractivo, termina por perder su brillantez inicial. Se producen estancamientos en el juego, sus variantes son menores y finalmente se agotan por completo, el interés de los niños decae. El juego se extingue, ello ocurre cuando los pequeños han asimilado el contenido que representan.

Para dar nueva vida al juego, hay que hacer que los niños vean el mismo fenómeno bajo un aspecto hasta entonces desconocido, mostrar

facetas nuevas en lo ya conocido, descubrir nuevos detalles.

El juego infantil es universal, todos los niños de las diferentes razas, en todas las regiones y en todos los tiempos, han jugado, aprovechando todos los momentos que pueden para su divertimento, y a veces echando mano de lo que está a su alcance que pueda servirle de juguete, como semillas, piedras, caracoles, etc. El caso es ocupar y obtener lo que pueda distraerlos y sirva para dar variedad a sus juegos.

Sin duda alguna el juego es el aspecto básico de todas las actividades de los niños que le permiten que asimilen conocimiento, que acumulen experiencias, que desarrollen actividades, que formen hábitos, todo tan necesario para su desarrollo.

"El niño siente la necesidad de jugar y esta necesidad debe ser satisfecha" y no solo permitirle que lo haga sino que debe dársele la oportunidad de jugar acondicionando el medio y estimularlo a que lo haga, pues jugando será feliz y logrará mayores triunfos si lo hace con gusto. Se considera el juego de fundamental importancia para el desarrollo físico, intelectual y estético, y siendo una tendencia que constituye una poderosa fuente de desarrollo. Mediante el juego el niño aprende con alegría, desarrollando sus habilidades personales, y cuando ya asiste al jardín lo practica en concordia con el grupo.

La manera de jugar y los juegos ofrecen mucha variedad, pero todos y cada uno proporcionan al niño un adiestramiento para la consecución de sus propósitos.

Desde mediados del siglo XIX, Froebel señaló la importancia de los juegos para la educación, pues demostró que así el

niño aprende en forma natural. Desde entonces, se viene considerando el juego como un factor decisivo en el desarrollo integral del niño.

1.1. El juego como factor en el desarrollo motor

Probablemente, no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades del juego.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuro-muscular que resulta de las actividades de juego, los periodos de la niñez primera y media, son años en los que el desarrollo mental aumenta enormemente. Los músculos pueden tornarse y el cerebro para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas.

Para un niño que juega con cubos, el mundo en ese instante ha disminuido de tamaño hasta abarcar solamente la torre, y hasta el último final de su atención se halla absorbido por esa actividad. Así mismo la niña que cuida su muñeca con el cuidado y la ansiedad de una madrecita.

Sus juegos futuros serán más completos pero tendrán el mismo efecto evolutivo que los anteriores.

A medida que pasa el tiempo, el niño combina y completa el juego.

De acuerdo a la edad, complica y añade objetos, mezcla y combina arena con agua. Así jugando se forman y se combinan las estructuras mentales que posibilitarán el desarrollo de una inteligencia fecunda.

A través de estas actividades encontramos un sentido común de seriedad y absorción concentrada, aún en las actividades de juegos menos serias, la mente de los niños se desarrolla tan inevitablemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales. Es difícil concebir cómo la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara y aprovechara todos estos fondos dramáticos de juegos sobre los cuales se desenvuelve.

Si observamos con atención el comportamiento espontáneo de un niño preescolar, comprobaremos que ellos permanentemente están ocupados.

"Ya que el juego cumple una función biológica en el sentido que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usadas. Los niños en esta edad tienden a actuar permanentemente sobre el mundo, sobre los hechos y los objetos que lo rodean en la realidad, ellos constantemente tienen su atención puesta en algo, a través del juego, realizando transformaciones simbólicas o de hechos sobre la realidad."(2)

Mediante el juego, el niño descubre las características que

(2) *Barcena Andrea. Ideología y Pedagogía en el J. N. Página 66.*

identifican a los objetos de su realidad, aprenden a usarlos, a adaptarlos, expresa sus conceptos, manifiesta su creatividad, incrementa su capacidad cultural, así pone en práctica todas y cada una de las funciones mentales.

1.1.1. Origen del juego

Cuando se piensa en niños, se piensa muchas veces en juego, invade el patrón de vida de los niños desde la primera infancia hasta el final de la niñez, el juego puede ser serlo acaparante, agotador, pero puede ser también aburrido, algunos están directamente relacionados con la observación que los niños hacen de la conducta de los adultos, como lavar platos, jugar al doctor, otros juegos nacen de la fantasía y gustos de los niños, algunos están estructurados y son un rito, que se realiza de manera semejante por muchos niños y a través de generaciones. Otros juegos son creaciones personales de un solo niño.

El juego puede ser una actividad de grupo o una actividad personal, puede desarrollar las capacidades intelectuales, sociales o emocionales. Puede ser fuente de placer o de disgusto el hecho de que actividades tan diversas como manejar lodo, caminar en un pie y hacer pompas de jabón, se pueden clasificar como juego.

Es poco probable que el juego como una forma de conducta cumpla únicamente funciones intelectuales. Es una actividad como el lenguaje o el trabajo, que tiene mucho sentido y que sin embargo, sigue ciertos patrones de organización y de expresión que le dan su significado.

El descanso, la preparación para la vida adulta, el reforzamiento del ego, la asimilación cognoscitiva, la solución de conflictos, son objetivos que se intentan lograr con distintos tipos de juegos.

Se puede dar en forma solitaria o con compañeros. Se han escrito varios aspectos en que el juego con compañeros beneficia al niño, estos son entre otros, la oportunidad de aprender, de explorar, de aprender a tomar papeles y de formar vínculos profundos de afecto. Solos o acompañados, los niños al jugar ejercen un cierto control sobre los aspectos complejos y los retos que implica el desarrollo.

"Si nos mantenemos en un concepto de juego, claro para el pensamiento espontáneo, necesitamos algo más que un campo de juego, para poder calificar esta actividad. El juego se halla vinculado al tiempo, se consume y no tiene fin de sí mismo, como realidad comprende el mundo animal y humano. La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de la vida."⁽³⁾

Si nos detuviéramos a observar la vida de los niños en cualquiera de sus escenarios, la casa, la calle, el jardín de niños, el club, advertiríamos la importancia del juego, que éste por cierto no se circunscribe tan sólo a la extensión, en cuanto ocupa la mayor parte de su

⁽³⁾ Barbara M. Newman. Manual de Psicología Infantil. Página 319.

tiempo, sino en lo relativo a su significación, ya que es la única actividad posible del niño, que le permite aprender la realidad y manejarla durante largo tiempo de su vida, facilitando en consecuencia el desarrollo integral de la personalidad.

1.2. El juego según algunos autores

Jean Piaget: Por medio del juego, el niño expresa y enriquece los sentimientos, las tensiones, disminuyen, la agresión se controla, las violaciones y deseos encuentran un campo propicio para su realización, la esfera intelectual se ejercita: fantasea, crea, anticipa, proyecta y planifica. Las relaciones sociales que ponen al niño en contacto con el mundo. Es evidente que el juego es la manifestación viva de todos los aspectos de la personalidad, afectivos, intelectuales y sociales, que se interrelacionan entre sí sólidamente, y que se realizan sobre una base biológica a la que el juego también beneficia determinando el crecimiento orgánico a través del ejercicio placentero.

Todo esto nos muestra el juego como una conducta natural espontánea de la niñez o un proceso que supone a la vez la asimilación de la realidad y la acomodación de ella.

Decimos que es una actividad principal que se realiza por sí misma, por el simple placer de funcionar, es decir, la nota que define el juego: el placer funcional. Cuando el sujeto está frente a la realidad trata de aprehenderla, está en actitud de conocimiento, la acepta en sus esquemas

al mismo tiempo que se tiene a ella a respeta sus cualidades; toda ésta, demanda esfuerzo por parte de el sujeto. En cambio, cuando el niño juega, incorpora la realidad a sus esquemas sin acomodarse mayormente al objeto, la actividad resulta entonces placentera; no hay casi esfuerzos de acomodación. Llegamos a decir que el juego es la conducta que predomina y es placentera.

Más que un aprendizaje, el juego es una disposición innata en el niño, la función de la actividad lúdica en la edad preescolar, está en que por medio de ella el niño puede dar rienda suelta a las negociaciones que le impone el mundo adulto, descargar sus impulsos, sus pensamientos, imitar a los demás, explorar y descubrir aspectos del mundo, lo cual es importante capital para la evolución de su desarrollo, tanto intelectual como efectivo.

Ch. Buhler: Los juegos de niños son repartidos por ella en 5 grupos: uno, juegos funcionales (o sensorio motores); dos, juegos de ficción o de ilusión; tres, juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos); cuatro, los juegos de construcción; y cinco, los juegos colectivos, pero es claro que la categoría tercera no pertenece al mismo plano que las otras, Buhler reúne los juegos receptivos con los de ilusión en su cuadro estadístico de la evolución de los juegos de un niño. En cuanto a los colectivos, limitémonos a repetir que la sola presencia de reglas, permite

distinguirlos desde el punto de vista estructural, de los juegos individuales.

"En el niño hay continuidad entre el juego y el trabajo mismo, pero no habrá un punto en el que el juego de construcción constituya una categoría particular, intermediaria entre el juego sensorio motor y el juego simbólico, y entre ambos y la actividad adaptada."⁽⁴⁾

1.2.1. Definición del juego

a) Principal actividad del niño preescolar.

Es una actividad innata que permite al niño recrear, construir, experimentar, transformar, representar a su mundo exterior para expresar sus sentimientos, emociones y estados de ánimo.

Es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntariamente y espontáneamente, además que le resulta placentero al mismo tiempo en el juego, crea y recrea las situaciones que ha vivido.

En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él, reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual

⁽⁴⁾ *Jean Piaget. Formación del símbolo en el niño. Página 21.*

construye una de sus actividades primordiales.

Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

b) El juego en la etapa preescolar.

En la etapa preescolar no solo es un entretenimiento, sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con sus demás compañeros del jardín, con las personas que lo rodean, con su entorno y su espacio temporal en la estructuración de su pensamiento.

En el jardín de niños podemos apreciar que el juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender, tomar acuerdos, interrelacionarse, integrarse a un grupo, compartir sentimientos, ideas, opiniones, es decir, forma el sentido social.

En la etapa preescolar, el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social, ya que a través de éste, el niño desarrolla la capacidad de sustituir el objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones efectivas.

c) El juego y su función biológica.

Se considera que el juego es una función biológica del niño,

porque además de proporcionarle distracción y alegría, le permite desarrollar sus cualidades orgánicas y psíquicas.

Mediante el juego, el niño satisfará sus necesidades de movimiento, lo que estimulará sus distintas actividades psicomotrices, ya que al aprovechar la movilidad natural, pone en movimiento todos sus músculos y ejerce una acción tónica sobre su sistema nervioso; así pues, los torpes esfuerzos de coordinación y equilibrio del preescolar, suelen estar terminados por el juego.

El juego también le sirve para ayudarse a aceptar o adaptarse a situaciones que le dejan confuso, así como a manejar sus propios sentimientos, por ejemplo, el osito de felpa puede servirle de sustituto de algún ser querido y expresarle sus sentimientos sin inhibición alguna.

"Por medio del juego el niño aprende a conocer la realidad del mundo que lo rodea, para los niños pequeños es algo tan importante y serio como puede serlo el trabajo para el adulto; sin embargo, el juego infantil no persigue un provecho inmediato, sino que es una preparación para la vida."⁽⁵⁾

Así al jugar con distintos objetos, el niño aprende a conocer sus distintas propiedades de forma, tamaño, textura, peso, color,

(5) P. Gullame. Hechos Psicológicos. Página 70.

semejanzas y diferencias.

Adquiere la habilidad de manipularse y la destreza para combinar elementos e intentar construir cosas tales como casas, torres, barcos, etc., más adelante, a medida que el niño va creciendo, cuando juega olvida todo lo que le rodea, como si los objetos que él toca de repente son los que él se imagina y no realmente lo que es, una mesa puede ser una casa.

Por otra parte, para los niños más grandes el juego en grupo es más importante, ya que los lleva a la convivencia con los demás niños. Es importante que el niño juegue en grupo, ya que así no tiene la idea del juego como un todo y podrá manejar mucho mejor los sentimientos que surgen mientras juega.

1.3. Objetivos del juego

El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre capaz de conducir activa y conscientemente, con mayores capacidades de productividad.

Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de su propiedad y cualidad físicas con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverante.

Crear una sólida base de partida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

Formar hábitos de trabajo colectivo.

Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad, el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.

Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear, todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

Desarrollar las actividades o equipos para incrementar las relaciones sociales y el espíritu colectivo.

Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible.

1.3.1. Teorías del juego

Existe una serie de teorías que explica qué funciones desempeña el juego para el niño, cada una de estas teorías hace énfasis en grupo determinado de actividades de juego.

Teoría de expresión socioemocional

La tradición psicoanalítica, ofrece dos explicaciones del juego. Primero, el juego es una expresión simbólica de deseos; segundo, el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión, ambos tipos de juego son un desahogo para las emociones. El psicoanálisis considera el juego como la creación de oportunidades específicas, para dominar que todavía no se han conquistado en la realidad, pero esto no explica por qué algunos conflictos se transforman en juego y otros no.

Desafortunadamente, las distintas teorías sobre el juego no se han acompañado de investigaciones empíricas que pudieran confirmar o invalidar su invalidez. La perspectiva con que se estudia el juego.

Teoría de ejercicio preparatorio

Esta teoría ve al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria, que tiene por objeto desarrollar los instintos heredados todavía no formados y que por eso no pueden realizar su misión debidamente.

De esta forma resulta que el juego es un agente natural

de educación, es decir, de desarrollo de los instintos del niño.

De aquí que haya tantas clases de juegos como instintos y que cada especie de animales tenga determinada clase de juegos según sus instintos. En este caso podemos decir que esta teoría podría en todo caso referirse a los juegos funcionales exclusivamente cuando el niño predomina el instinto animal en los primeros 2 años de vida, pero no las manifestaciones del juego infantil que desarrolla después de esta edad.

Teoría Psicoanalítica

Según esta teoría, las tendencias reprimidas no son anuladas en absoluto, sobreviven en nuestro inconsciente y tratan de expresarse por medio de actividades como el juego y el sueño.

El niño, dicen, cuando juega se revela con toda su frescura y espontaneidad, no sabe esconder los sentimientos que lo animaron.

El juego expresa en consecuencia más o menos una tendencia oculta, no se puede negar la intervención en juegos de tendencias que a primera vista no tienen que ver con ellas.

Teoría reestructuración cognocitiva

Piaget afirma que el juego es sobre todo, una forma de asimilación, empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos como el objeto o la situación nueva, se asemejan a conceptos ya conocidos, Piaget considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

1.4. Características del juego

En el juego normal del niño en esta etapa, están representadas algunas de las fantasías propias del periodo y de los mecanismos psicológicos que se desencadenan para afrontar. El juego es el estilo espontáneo y el pequeño recurre a gran variedad

de sentimientos y temas fantásticos. La clase de juego es característica con empleo abundante de muñecas, juguetes de pedales, ropas, el orden y la duración, en cambio, varían muchos las fantasías, se comparten en cierto grado, al menos de manera implícita en las actividades comunes de los niños que participan.

Buena parte del juego en esta etapa es con claridad un intento de imitar a los adultos, a veces con ira o miedo. En ocasiones el juego parece un intento por obtener confianza conforme el pequeño ejecuta papeles grandes y poderosos, o expresa con claridad un romance familiar.

De todas maneras, el juego lleva a la ampliación del conocimiento del mundo, y como tal diluye el sentimiento de urgencia sexual de niño en las relaciones que sostiene con sus padres.

Al mismo tiempo, brinda medios para que el pequeño vaya preparándose para el desarrollo de habilidades propias del adulto.

Se puede decir que todo juego durante los primeros meses de existencia, solo hay algunas excepciones, acciones como la nutrición o emociones como el miedo o cuando se encuentra éste enojado. El niño en esta etapa vive pendiente del funcionamiento de sus órganos, es absorbido completamente por estas vivencias y disfruta su existencia en este juego de función. Es entonces cuando vemos a los niños jugando con voz, no solamente por interés tónico sino por placer, los vemos jugar riendo para sí mismo o los vemos sonreír a sus manos y observar objetos

con profunda seriedad. Se ha dicho que la actividad, particularmente propia del niño, es el juego, por lo tanto, el juego sería una etapa de la evolución total del niño y que podría descomponerse en periodos sucesivos.

Se confunde efectivamente con toda su actividad y mientras permanece espontáneo no recibe su substancia en las disciplinas educativas.

"El juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño. El desarrollo pleno de todo potencial del niño en cuanto a sus esferas orgánicas y espirituales que lo conduzcan a planos superiores de ajuste a su medio con una dinámica proyectiva hacia la vida adulta, es función básica del juego."(7)

En el jardín de niños tiene una máxima expresión cuando cumple con la bonita teoría de enseñar divirtiéndose.

El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el jardín de niños.

El juego proporciona al niño un caudal extraordinario de alegría y de experiencias que comparte con sus compañeros.

El juego ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

En el jardín de niños no solo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea, aunque siempre ante

(7) Gilb. S. Estela. Juegos para escolares. 10ma. ed. Página 6.

la discreta vigilancia de la educadora.

Nosotras como educadoras debemos tener gran atención durante el recreo ya que cumple éste con una finalidad de proporcionar sano esparcimiento y sociabilizar al niño, nosotras podemos aprovechar para observar su anatomía.

Otra de las funciones que cumple el juego podríamos decir, que es la ayuda que proporciona al niño para librarse de sus traumas.

En el jardín de niños, la actividad lúdica llena finalidades higiénicas físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas.

En el primer estado se manifiestan los juegos estrictamente funcionales, luego aparecen juegos de ficción, de adquisición y de elaboración, además otros tipos de juegos se ven más adelante y que constituyen la actividad lúdica del preescolar.

CAPITULO II

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

2.1. Importancia del juego en el jardín de niños

En la edad preescolar, el interés del juego tiene funciones muy importantes para la educación, uno de ellos, es que es una actividad exteriorizadora del pensamiento, que nos es tan necesario conocer, es además un agente de desarrollo social y de transmisión de ideas.

El juego dentro del jardín de niños es una actividad variada y de un especial atractivo para los niños "EL JUEGO ES FUNDAMENTO DE TODAS LAS ACTIVIDADES".

Al respecto de la importancia que tiene el juego en el jardín de niños, se han hecho aportes acertados y muy importantes, por lo que a continuación se transcriben los siguientes párrafos, en donde de una manera concluyente se puede apreciar dicha importancia.

- La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad, se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia.
- La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad.
- El juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional, no solo para el niño, sino también indispensable para el adulto.
- La actividad lúdica cumple un rol importante, en tanto le permite al niño

ir tomando posesión del medio en forma placentera.

El juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño.

El desarrollo pleno de todo potencial del niño en cuanto a sus esferas orgánicas y espiritual, que lo conduzca hacia planos superiores de ajuste a su medio, con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta. Es función básica para el juego.

La pedagogía atractiva tiene en el jardín de niños su máxima expresión, ya que éste cumple con el postulado de enseñar divirtiéndose.

El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el jardín de niños, proporciona al niño un caudal extraordinario de alegría y experiencias, ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

En el jardín de niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas.

En el jardín de niños no solo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea, aunque siempre ante la discreta vigilancia de la educadora.

En sus juegos el niño se manifiesta con toda espontaneidad, lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor, cumple una función importante, ayuda al niño a liberarse de una serie de traumas.

El recreo debe de ser motivo de gran atención por parte de las educadoras, para que cumpla con su finalidad de proporcionar sano esparcimiento y socializar al párvulo.

El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando en él sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad.

Enriquece la imaginación del niño y la canaliza en un sentido positivo.⁽⁸⁾

Es necesario vigilar discretamente los juegos para evitar que degeneren en peligrosos e inconvenientes.

Los juguetes cumplen una finalidad no sólo en los juegos del niño sino en las variadas circunstancias de su vida diaria, por eso debe ser motivo de especial cuidado.

El chico debe poseer juguetes que llenen la finalidad educativa.

Es importante aprovechar el material de la región, sobre todo en los medios rurales, para la confección de una variedad de juguetes, por el propio chico.

Se debe prestar especial atención a los niños que no juegan y con cariño infundirles confianza hasta lograr que jueguen. Es imprescindible que la educadora tenga un repertorio variado y selecto de juegos.

⁽⁸⁾ Andrea Barcena. Ideología y Pedagogía en el Jardín de Niños. Edit. Oceáno. Página 32-33.

2.2. La función socializadora del juego

El juego para la mayoría de los niños, no es una actividad solitaria, sino decididamente social y comunitaria.

Un niño expresa mejor su "yo" y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay presentes otros de su edad. En el proceso del juego, en grupo, los niños sufren una profunda socialización, cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones que le servirán de mucho.

Las grandes lecciones que el niño aprendió en el fondo de la casa, en la escuela y más tarde la pista de atletismo, sin duda son transferidas en grados considerables a la oficina, fábrica, al palacio legislativo y en todas las demás empresas adultas que emprenden los hombres. Los juegos socializados y juegos con reglas los niños participan cada vez más en los juegos socializados con compañía real.

Estos surgen de aquellos juegos paralelos en los que juegan y racionan juntos ocasionalmente, eventualmente escogen papeles y los actúan con cierto reconocimiento de unos y otros. Este tipo de juego proporciona una forma de adaptarse a las reglas sociales corriendo riesgos mínimos, juegos como el de las canicas y el aeroplano, tienen reglas que se pasan de niño a niño, cada niño juega al lado del otro, apuntando y tirando en forma independiente, cada niño juega por sí mismo, siempre gana. Los juegos sociales están limitando a su incapacidad de aceptar el punto de vista de otro.

"El juego es divertido, en buena parte por brindar oportunidad de relacionarse con compañeros. Esta interacción con compañeros, tiene una característica especial, los compañeros se parecen más al niño en sus habilidades, en su situación y en la historia de sus experiencias; en general, las relaciones que se establecen no crean compromisos, se puede jugar por muchas horas con un amigo sin tener que hacer promesas."^()*

Los niños aprenden de otros niños habilidades motrices, juegos, información, lenguaje, aportan al juego sus capacidades, experiencias y apreciaciones personales, relacionarse con varios compañeros para jugar puede enseñar al niño una serie de habilidades e ideas que probablemente no aprendería en su casa, aunque a veces no sea aceptada por los padres.

En circunstancias normales, contando con la estabilidad de una familia y con el contexto de un ambiente de hogar, los niños crean lazos afectivos muy fuertes entre ellos. Forman amistades muy intensas, les duele la pérdida de estas amistades y sienten gran placer en establecer nuevas relaciones de este tipo.

2.2.1. Etapas del juego

¿Desde cuándo se puede considerar que comienza el juego?

^(*) Jean Piaget. Formación del Símbolo en el Niño. Página 21.

Se puede decir que todo es juego durante los primeros meses de existencia; sólo hay algunas excepciones, acciones como la nutrición o emociones como el miedo o la cólera; el niño en esta etapa vive pendiente del funcionamiento de sus órganos, es absorbido completamente por estas vivencias y disfruta su existencia en este juego de función.

"Es entonces cuando vemos a los niños jugando con su voz, no solamente por interés fónico, sino por placer los vemos jugar riendo para sí mismo, o los vemos sonreír a sus manos y observar objetos con profunda seriedad."⁽¹⁰⁾

En el segundo año de vida al juego de función se une el de ficción o de papeles. En este ejemplo, el niño imita con su acción alguna cosa dando una nueva interpretación arbitraria. El juego de ficción se diferencia del juego en función en que el estímulo para la acción viene de fuera, es decir, hay estímulo externo. En esta etapa el niño presencia una acción o una escena extraña, la imita y se preocupa porque su imitación sea veraz. Es lógico que se valga de la imitación, porque el niño se identifica con otros personajes, pero el niño no se limita a copiar a otro permaneciendo él mismo, él en el juego cree que es el otro. Desde el punto de vista de la estructura hay otro, hay imitación exacta, pero con el fin de subordinar el modelo imitado, y no de someterse a él. En esta etapa, por ejemplo, los niños comienzan a

⁽¹⁰⁾ Newman y Newman. *"Desarrollo del Niño"*. Editorial Limusa. México 1993. Página 93.

interrogar constantemente, muchas veces la primera pregunta es seria, pero las siguientes son solo planteadas por el placer de interrogar por juego y ver hasta dónde irá la respuesta, juegan también a atarse y desatarse los cordones de los zapatos con una expresión de satisfacción, empiezan a jugar a hacer moldes o pasteles de arena y a imitar a los animales, por ejemplo, se ponen en cuatro patas y hacen "miau" o juegan a ser elefantes con alas, comienzan a aparecer los juegos con muñecas, la consuelan porque va a ir al doctor y le van a sacar una muela, cuando la madre ha advertido de llevar a la niña al médico previamente.

El juego de imaginación

Reproduce todo lo vivido, pero por representaciones simbólicas y en ambos casos, esta reproducción es ante todo afirmación del niño por placer de ejercer sus poderes y revivir la experiencia fugitiva. En particular, los personajes ficticios que el juego permite al niño, no adquiere existencia sino en la medida en que sirven de auditores benévolo o de espectadores, su invención suple lo que en el adulto será posteriormente el poder de imaginación, lo mismo que el monólogo de los niños equivale a lo que más tarde será el lenguaje interior. Sin duda, estos compañeros míticos heredan la actitud moralizada de los padres, pero tratando de incorporar la realidad lo más agradablemente posible.

El juego creador

Este ocupa un lugar especial en la vida del pequeño, ya que todos los niños sanos, juegan y les gusta jugar, a ellos les proporciona una enorme alegría jugar esto.

Es ahí donde el educador participa con el niño al incorporarse a la colectividad amplia, y precisa sus conocimientos y forma las más precisadas cualidades morales y volitivas del individuo que crece.

De los 4 a los 7 años, más o menos, los juegos simbólicos comienzan a desaparecer, pues al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una simple representación imitativa de la realidad; los juegos comienzan a ser más lógicos y hay una preocupación creciente por la veracidad de la imitación, solo que el tema general de las escenas sigue siendo el símbolo. Comienza una adaptación propiamente inteligente, otra característica de esta edad es que comienza el simbolismo colectivo, pero por el contrario, después de los 4 años ocurre cada vez más que los papeles se diferencian y se hacen complementarios. En esta etapa es cuando los niños comienzan a jugar a la casita copiando las escenas de familia.

2.3. El juego y su función biológica

El niño juega porque es niño, es decir, porque los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Son diversas las aportaciones teóricas hechas por diferentes investigadores, biólogos, psicólogos y sociólogos. Estas vienen a asentar la importancia que el juego desempeña, siendo este fundamento indispensable para que se promueva un adecuado desarrollo del ser humano.

El hombre se conforma de esferas básicas, la psicomotriz, la emocional, la cognoscitiva o intelectual y la social.

La psicomotriz está determinada por la maduración del sistema nervioso y por el ejercicio, este como juego propicia el desarrollo de habilidades de coordinación, brindando además, información valiosa sobre el funcionamiento y control del cuerpo; con la consecuente formación de una representación positiva y valorada del propio cuerpo.

En lo afectivo, el juego viene a ser un mediador que compensa y equilibra las exigencias de la realidad y las propias necesidades.

En el desarrollo intelectual, el juego facilita y es determinante para la comprensión de los principios cognoscitivos, que permite la adquisición del conocimiento preciso del mundo que nos rodea.

En el desarrollo social, el juego interviene al hacer que el niño descubra aquellos elementos esenciales para ir comprendiendo la realidad social, sobrepasando así los límites de su individualidad.

A través del juego se experimentan las principales formas de relaciones interpersonales, con lo que se aprenden derechos y obligaciones, y se desarrolla un sistema de normas.

Estaremos, por lo tanto, definiendo al juego como "aquella actividad que normalmente aparece cuando las demás necesidades básicas están satisfechas y en medio de tal

protección y estímulo, permite al individuo aventurarse sin riesgo a ensayar nuevas posibilidades o ejercitar ciertos repertorios de conductas que, por estar recién adquiridas y aún inestables, requieren de ejercicio."⁽¹⁾

Además, el juego es un factor que permite un adecuado comportamiento, es un elemento esencial para desarrollar la imaginación y con ello la capacidad de descubrir y crear; por medio del juego se construye la libertad, tolerancia y cooperación.

La importancia del juego en la vida del niño, es análoga a la que tienen la actividad, el trabajo o el empleo para el adulto, la actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De ahí que la educación del futuro se desarrolle ante todo a través del juego.

Estos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de deseos algo que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad, puesto que jugar es la esencia de la vida de un niño. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar.

⁽¹⁾ *Cajita de Sorpresas, Vol. 4. El Niño y su Mundo. Página 32.*

2.3.1. El juego como liberador de emociones

Apenas toca la hora de la pausa después de una clase, se puede ver a los niños salir en tropel del aula del patio de juegos. Los juegos, los deportes y el atletismo brindan un campo rico e incitante, en que los niños pueden expresar sus emociones en ese momento las energías contenidas en el hogar y en la escuela su diaria labor única busca de esa forma su gran liberación.

El mundo está lleno de niños y parecería necesario que alguno de ellos tuviera que crearse un compañero de juegos imaginario, un niño que no tenga hermanos con quienes jugar durante el periodo preescolar, recurrirá a menudo a este sustituto de compañeros de carne y hueso. Un niño cuyo hogar está aislado geográficamente o culturalmente de otros hogares o niños, puede por ello crearse una compañía.

Los niños inválidos o enfermos hospitalizados, con frecuencia tienen a crearse compañeros imaginarios, cualquiera que sea el motivo que lo anime, un niño que como por arte de magia se acerca y crea un compañero imaginario, tiene la enorme satisfacción de forjarlo de acuerdo con su imagen predilecta.

En todo esto también hay un aspecto negativo, los compañeros imaginarios suelen ser saludables, hasta cierto punto, más allá del cual existe cierto peligro de que el niño creador pueda desviarse demasiado del mundo que lo rodea, uno de los medios de que se valen los introvertidos para evitar las tormentas y los obstáculos de la existencia, es retirarse a un interior de triunfos y éxitos imaginarios. Si un niño inventa un compañero

imaginario por un motivo de esta índole, es probable que encuentre grandes dificultades de ambientación cuando sea mayor.

Los juegos a los que se dedican los niños de corta edad, son por lo general imaginarios, esto surge claramente de la conversación que un niño de 4 ó 5 años sostiene consigo mismo o con sus compañeros.

Es un niño de edad preescolar que se encuentra asombrado ante un mundo fascinante, busca dramatizar en su juego todo lo que ve a su alrededor, las actividades imitativas le ocupan todo el tiempo, desde la mañana hasta la noche, mientras maneja a su modo las versiones que obtiene del mundo y sus contenidos. También es hallar, considerablemente influido por cuentos, relatos de hadas, rimas infantiles que oye y repite infatigablemente a sus padres, origina situaciones imaginativas, inherentes a estos cuentos o sugeridas por ellos.⁽¹²⁾

Los padres y maestros deben hacer todo lo que está a su alcance para proporcionarle una compañía juvenil, satisfactoria a todos los niños, por lo menos en parte para contrarrestar los daños inherentes a los compañeros imaginarios.

⁽¹²⁾ Cajita Sorpresa. El Niño y su Mundo, Vol. 4. Página 37.

2.4. La acción del juego y su finalidad

Desde la lactancia hasta la adolescencia, el niño se construye y se desarrolla mediante el juego. Durante casi la cuarta parte de su existencia, el crecimiento del ser humano, la expansión de su personalidad están condicionados por actividades lúdicas, en el transcurso de este periodo de su vida, el juego está ahí en el desenvolvimiento de su personalidad.

Los primeros juegos del bebé no son otra cosa que juegos de crecimiento, en cuanto aparece una función, aparecen juegos nuevos, todos los juegos no tienen otra finalidad que ayudarlo a explorar ese nuevo poder de tocar, de tomar, que pronto lo va a conducir a conquistar mucho más importantes.

El juego responde así a una imperiosa necesidad de la naturaleza, es por el juego que el niño se adapta al mundo que le rodea, que le enseña a vivir en sociedad, fortalece sus músculos, perfecciona sus sentidos.

Los juegos de los niños, sin comparación con los de los adultos, son manifestaciones de una actividad seria en los años de la infancia, ya que entretenerse jugando es una necesidad para el desarrollo y la salud del niño.

El niño entre los 3 y los 6 años de edad, se encuentra en el verdadero periodo del juego y vive su propio mundo al que está estrechamente unido. Un niño alegremente activo ha de llegar a ser un hombre alegremente laborioso, y un niño que a su debido tiempo a

aprendido a trabajar con aplicación, esmero, paciencia, imaginación e inteligencia, lleva consigo un tesoro de facultades que durante el resto de su vida serán de imponderable importancia para desempeñarse en el trabajo, lo más esencial no es que el niño aprenda un cierto número de técnicas o procedimientos en ciertos juegos y actividades, sino que lo fundamentalmente importante es que el niño sea activo y creador.

"El juego de un niño aparece espontáneamente de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución, es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez."⁽¹³⁾

En ninguna circunstancia el juego deberá de ser la ocupación más importante del niño, para satisfacer las necesidades básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones al juego en todo niño que se manifiesta normal. Los niños capaces del juego intenso, entretenido, interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando aprendan su vida de adulto.

2.4.1. Funciones y significados del juego

¿Por qué juega el niño?, interrogarse sobre el juego es

⁽¹³⁾ Johana Huber. Ocupaciones Infantiles. Página 28.

interrogarse sobre la mayor parte de las formas de actividad del niño.

Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes, por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con los otros. Todas estas razones, dadas por sabidas, nos parecen de suficiente importancia para merecer ser examinadas una a una.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas. Pero los componentes de este placer no se deducen a una sola descarga de pulsiones parciales que pueden representarse en el juego, está tan ligado a la actividad mental como a la actividad física empleada por el niño, dicho de otra manera, el juego no solo obedece como podría pensarse, al principio de placer, queda sometido al principio de la realidad en la medida en que se constituye un modo de satisfacción elaborado y diferido.

Muchas personas se preguntan qué puede tener el juego para que el niño disfrute tanto de él, llegando a olvidarse de la comida y del tiempo. La explicación es sencilla, el juego no es algo marginal en la vida del chico, sino que constituye una expresión fundamental de su manera de ser.

El niño toma el juego en serio, según la edad representa su verdadero trabajo. A través de él puede expresar sus sentimientos y sus preocupaciones. En el juego, el niño se autoafirma, se convierte en una

persona importante. Le sirve para liberarse de la sensación de ser el más débil de la familia. Incluso sus impulsos prohibidos encuentran salida mediante el juego. Los órganos de su propio cuerpo son los primeros objetos que el niño encuentra y que le servirán de juguete, después vendrán los sonajeros, muñecas, pelotas, etc.

El juego social aparecerá de una manera clara sobre los cinco años, pero se esboza mucho antes en los juguetes del niño y su madre y sus cuidadores.

Los juegos de ésta tienen valores simbólicos, los niños juegan a soldados o a representar la verdad (mamá o papá). Esto hace que aparezcan las reglas de juego, ese intento de representación real requiere una ambientación auténtica, por lo que el material será imprescindible.

A partir de los cinco años el juego se socializa, los niños comienzan a buscarse mutuamente y a realizar actividades conjuntas, luego, al acercarse la pubertad el juego se intelectualiza.

"El juego no es sólo un modo de relajar las tensiones infantiles sino que puede suponer un modo de representarlas."⁽¹⁴⁾

Vemos a los niños reproducir en sus juegos todo lo que le ha impresionado en la vida, mediante una especie de reacción contra la intensidad de la impresión, a la que tratan, digamos, de dominar, pero por

⁽¹⁴⁾ Leibnitz 13. Programa de Formación de Padres. Printed en Spain.
Desarrollo del niño No. 6. Página 116.

otra parte resulta evidente que todos sus juegos están condicionados por un deseo que, a su edad, juega un papel predominante, el deseo de ser mayores y poder comportarse como los mayores.

CAPITULO III

JUEGOS EDUCATIVOS SENSORIALES

3.1. Diferentes tipos de juegos

a).- La primera forma de juego es la manipulación sensoriomotriz, tan pronto como las actividades de movimiento caen bajo el control del niño, las comienzan a usar y a explorar en forma de juego.

La actividad sensoriomotriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y a través de toda la vida. El placer de la actividad física y el deporte, viene tanto de gozar experiencias sensoriales, como de las reglas del juego o de la competencia, andar en bicicleta, correr, patinar, etc., son formas complejas del juego sensoriomotriz, exigen en desarrollo de respuestas motrices coordinadas que dan como resultado una retroalimentación sensorial única. Una de las funciones del juego sensoriomotriz a la que se le ha prestado mayor atención en su uso como método de exploración de las cosas nuevas.

El juego sensoriomotriz no solamente recibe la influencia de las características de los juguetes; también cuenta la comodidad que el niño siente en la situación en que está. En el ambiente familiar en el que el bebé se siente seguro por la presencia de los objetos y personas conocidas hace más juegos sensoriomotrices que en otras partes. Como ya se vio, muchos estudios sobre el desarrollo del apego utilizan este

hecho para medir la intensidad del apego del niño.

b).- Juego simbólico.

El juego simbólico le ofrece al niño un medio para asimilar a los esquemas ya conocidos experiencias nuevas o discrepantes, el juego simbólico permite la expresión de emociones hechas bajo control, en él, la emoción, el objeto de la emoción o la persona que lo está sintiendo, se disfrazan con el simbolismo.

El juego simbólico es un modo integral de resolver problemas, de sentir, de aprender a dominar o de experimentar nuevos papeles del mismo modo que el juego sensoriomotriz, el juego simbólico es un fenómeno que se puede identificar a través de las generaciones y a través de las culturas.

En el centro del juego simbólico está el símbolo, la razón por la que ciertos juegos simbólicos se gozan tanto y se juegan tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contiene.

Los símbolos son objetos o imágenes que tienen varias capas de significado, cuando un objeto inanimado como una muñeca se toma por la imaginación del niño, es un símbolo.

Hay varios estudios que prueban que el juego simbólico puede mejorar otros aspectos de la operatividad del niño y ayudar a un mejor funcionamiento social y cognoscitivo.

c).- Juegos con reglas.

Se puede decir que las reglas del juego son las coacciones de la realidad que el jugador acepta tener, los juegos de reglas son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta, las mismas reglas dan a los juegos

una dimensión social, proporcionan límites convencionales, consecuencias y premios para la acción. Las reglas dan la estructura al juego y aumentan al reto. Resaltan cinco aspectos del juego formal que son importantes para la involucración psicológica del niño que juega:

Primero: el juego es voluntario.

Segundo: hay una confrontación de fuerzas, esto significa que todos los jugadores tienen ciertas posibilidades y que el resultado es impredecible.

Tercero: el juego se determina por reglas, aunque los niños pequeños juegan muchas veces sin que les importen las reglas, en el momento en que éstas se entienden, comienzan a ser parte fundamental del juego.

Cuarto: los juegos formales tienen ganadores y perdedores, la competencia y las reglas crean una situación en la que un jugador o un grupo de jugadores tienen la experiencia de derrotar a los otros.

Quinto: se supone que el jugador juega para provocar ese desequilibrio, una parte de la energía gastada en el juego es por la posibilidad de ser el vencedor, hay cierto número de juegos infantiles como: "Doña Blanca", "A la víbora víbora de la mar", son juegos simbólicos casi ritualizados, tienen reglas, papeles que van jugando los participantes y una secuencia de acciones, pero no tienen confrontación de fuerzas, no habiendo competencia, no existe la sensación de ganador o perdedor; probablemente estos juegos de segunda infancia son la forma más transitoria del juego.

El juego es un modo muy cómodo de establecer relaciones sociales, los niños y los adultos usan el juego para reunirse con otras personas, y aunque la reunión social no forma parte de las reglas del juego, en sí es uno de los motivos por lo que se juega, en muchas ocasiones es el juego lo que resulta secundario y lo más importante es la ocasión de reunirse que el juego da.⁽¹⁵⁾

a).- Juego de ejercicio, es el que no extraña ningún simbolismo ni técnica específicamente lúdica, sino que consiste en repetir por placer, actividades adquiridas con un fin de adaptación, por ejemplo: un niño que ha descubierto al azar, la posibilidad de balancer un objeto suspendido, reproduce enseguida el resultado de la acción para adaptarse a él, para comprenderlo, es como un simple "placer funcional" no propiamente un juego.

Enseguida de este tipo de juego de ejercicio aparece el ya mencionado juego simbólico, aproximadamente entre los 2 y 3 años de edad, luego vienen los juegos de reglas (canicas, rayuelas, lotería, etc.) que se transmiten socialmente de un niño a otro y aumenta su importancia en función del progreso de la vida social del pequeño.

La etapa de transición entre el juego simbólico y el juego de reglas, en la que el niño desarrolla juegos de construcción, que tienden a constituir verdaderas adaptaciones o soluciones de problemas y

⁽¹⁵⁾ *Bárbara M. Newman. Manual de Psicología Infantil. Página 319.*

creaciones inteligentes. Está aún impregnada por cierto simbolismo lúdico.

3.1.1. Clasificación de los juegos infantiles

El empleo de esta clasificación estriba en que es casi imposible situar en un solo casillero no solamente la multitud de casos intermediarios que son revelados por la observación cotidiana, sino también, y a la vez, algunos clásicos.

El juego de canicas por ejemplo, es sensorio-motor, puesto que se trata de tirar y lanzar, pero a partir de los 7 años es también un juego de competencia y de luchas canalizadas, puesto que a partir de esta edad, hay una competencia entre los jugadores (mientras que los pequeños juegan cada uno para sí).

"El instinto de lucha interviene en la mayor parte de los juegos, si no como móvil principal, por lo menos como móvil adicional."⁽¹⁶⁾

El juego de canicas y el de persecución, por ejemplo: son vecinos, en los dos casos el simbolismo es inexistente o permanece en un segundo plano, y en ambos hay reglas transmitidas por la tradición social infantil, que se aplican en el juego sensorio-motor que canalizan

⁽¹⁶⁾ Jean Piaget. La Formación del Simbolismo en el Niño. Página 84.

para transformarla en competencia organizada.

El niño como el adulto, es la existencia de reglas, y si se quieren reunir en una categoría especial los juegos infantiles exclusivamente sociales, se debe pensar antes en el juego de reglas que en el simbolismo.

"Ch. Buhler clasifica los juegos en cinco grupos:"

- 1.- Los juegos funcionales (o sensorio-motores).
- 2.- Los juegos de ficción o de ilusión.
- 3.- Los juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos, etc.)
- 4.- Los juegos de construcción.
- 5.- Los juegos colectivos.

Algunos juegos son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación actual.

La primera forma de juego es la manipulación sensoriomotriz. Las actividades de movimiento caen bajo el control del niño, las comienza a usar y a explorar en forma de juego, el juego sensoriomotriz de los primeros 6 meses pueden ser chuparse el dedo, poner primero una mano y luego la otra frente a los ojos o pateando con energía los costados del corral o de la cuna. Algunos juegos sensorio-motrices tienen una función clara del juego, son juegos ritualizados que tienen un formato específico. Los niños saben anticiparse al ritual y comienzan a gorgorear o a sonreír.

La actividad sensoriomotriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y a través de toda la vida. El placer de la actividad física y del deporte,

viene tanto de gozar de las experiencias sensoriales, como de las reglas.

3.2. Juegos de coordinación motriz

Al jugar el niño se desplaza, controla sus movimientos, ejercita su coordinación visomotora, practica sus coordinaciones finas, fortalece su tonicidad muscular; de esta forma trabaja de una manera placentera e intuitiva, sus nociones corporales y espacio temporal.

En las actividades de juego, el maestro es guía y debe apartar los obstáculos que interfieren con la actividad creativa e imaginativa, proveer espacio, materiales y oportunidad para que los niños ejerzan su propia iniciativa.

Corre suavemente aumentando y disminuyendo la velocidad fácilmente, da vueltas cerradas, domina las frenadas bruscas. Da pasos de marcha o carrera sobre la punta de los pies.

Es capaz de mantener el equilibrio fácilmente con los talones juntos, así como momentáneamente sobre la punta de los pies.

Coordinación motriz fina en el nivel de madurez del niño de 3 años son las siguientes:

- Guarda el equilibrio al sentarse, puede inclinarse sin doblar la cintura ni el cuello, persiste una marcada flexión del tronco y extensión del brazo.

- Ataja una pelota grande con los brazos completamente extendidos, aunque la acomodación realizada por los brazos al recibir la

pelota es escasa, sino nula. Carece de equilibrio al tomar.

- Ayudado de ambas manos puede verter agua de una jarra al vaso, sin derramarla, no estando muy llena. Se alimenta por sí mismo sin derramar la comida.

- Al desvestirse puede sacarse los pantalones.

3.2.1. El juego como actividad para el desarrollo motriz y psicomotriz

Para que el conocimiento de alto nivel o estructural se de en el niño, éste debe poner un cuerpo sano y un control motor general y discriminatorio; sólo cuando el niño sea capaz de controlar sus movimientos con facilidad, se sentirá libre para concentrarse y lograr actividades de alto nivel. Nos referimos no a una ejercitación física, sino a las acciones físicas o motrices que dan lugar a estructuras mentales, que permitan a su vez que el niño utilice la motricidad para resolver varias tareas sin relación entre ellas. Así por ejemplo, un niño que realmente de la mano y el brazo, podrá aplicar este conocimiento a las situaciones que lo requieran (tallado, ensayado, escritura).

A pesar de que todos los movimientos físicos están interrelacionados, es conveniente hacer una distinción entre aquellas

actividades que requieren el uso de los músculos "grandes" o "gruesos" y las que requieren el uso de los músculos "pequeños" o "finos".

Los movimientos motores "grandes" o "gruesos" utilizan grupos de músculos como los troncos, piernas, brazos y cuello, por ejemplo: caminar, correr, lanzar, nadar, etc. Los movimientos motores finos son minúsculos y controlados, utilizar los músculos que controlan los ojos, dedos y lengua. Manejar herramientas, coser, abotonar una chaqueta, atar los cordones de los zapatos, hablar, leer, escribir, tocar un instrumento musical, etc.

Los movimientos generales y finos están íntimamente relacionados. Las partes del cuerpo utilizadas en los movimientos finos son conducidos por el espacio, a través de los movimientos gruesos a la posición adecuada para su funcionamiento. Dichas posiciones específicas del cuerpo clasificadas como posturas, implican siempre una coordinación especial también consideradas por parte del niño, del espacio que lo rodea en un momento dado.

El desarrollo motor incluye la coordinación del sentido kinestésico y de la sensibilidad propioceptiva, sistemas sensoriales interrelacionados. El primero permite al sujeto el conocimiento de los movimientos visibles o incubiertos de huesos y articulaciones, músculos y tendones. La sensibilidad propioceptiva proporciona al individuo la intuición o conciencia interna no sólo de la ubicación del cuerpo en el presente, sino también en el pasado y futuro, por medio de este sentido nos damos cuenta de dónde estamos, dónde hemos estado y dónde estaremos, así como las diversas partes del cuerpo relacionadas con una actividad continua, por ejemplo: al lanzar una pelota el individuo toma

conciencia de la posición de su brazo con respecto al cuerpo, y entiende dónde debe colocar el brazo la próxima vez que lance la pelota.

La visión desempeña un papel concomitante en la relación con el sentido kinestésico y la sensibilidad propioceptiva, se puede decir que son inseparables. La visión incluye:

- La percepción profunda.
- La posición especial.
- Todos los juicios que se realizan con base en la información que se recibe a través de la vista.

"El desarrollo motor depende en gran parte de la perfección con que la vista se integra al movimiento. Si un niño llega a los 6 años sin dominar aún los movimientos generales y finos, le será difícil recorrer con la vista una hoja de papel, mirar del pizarrón al cuaderno o viceversa, sostener un lápiz y competir con sus compañeros en juegos diversos."⁽¹⁸⁾

En cambio, si el niño controla ya sus movimientos motores, gastará el mínimo de energía en el aspecto mecánico de la tarea y podrá dedicar su atención al pensamiento que se relaciona con la solución de problemas.

El desarrollo motor depende de la maduración neurológica a medida que ésta se va sucediendo, el niño puede ser capaz de enfrentarse con los estímulos del ambiente de manera cada vez más perfecta.

⁽¹⁸⁾ Lucita María de Díaz. Psicología del Niño. Página 144.

CAPITULO IV

4.1. Juegos con sentido

Para poder explicarle a los padres que el juego en el nivel preescolar en un aspecto determinado de aprendizaje; una profesora debe ser capaz de definir la naturaleza de un juego del niño y hacerse las preguntas ¿qué es el juego? ¿por qué juega un niño? ¿cómo juega un niño?

"El juego es la actividad por medio de la cual el niño se familiariza con sus alrededores, incluso se ha definido como el trabajo de un niño, pero a diferencia del trabajo de un adulto que es un medio para alcanzar un fin, el juego por sí mismo es una meta".⁽¹⁹⁾

Un pequeño simplemente juega por placer intrínseco, no obstante que a medida un niño crece, su juego se dirige más hacia un objetivo.

En el juego, un niño en edad preescolar pasa por egocentrismo

⁽¹⁹⁾ *Jeanne Mack. Primera y Segunda Infancia, Desarrollo y Educación. Edif. Diana. Páginas 67-70.*

a la interacción social aumenta con la edad, un niño en edad preescolar como carece de habilidad verbal no interactúa correctamente con sus compañeros de juego, no puede comunicar sus sentimientos a otros, se distrae fácilmente y no sabe reconocer sus necesidades y disposiciones de sus compañeros de juego. Sin embargo, un pequeño disfruta teniendo a otros niños jugando con él de cerca.

Aunque el patrón de juego de la niñez varía, el de la mayoría de los niños sigue su desarrollo uniforme. Las formas siguientes de juego social existen en ciertos grados, entre pequeños en edad preescolar: conducta desocupada, juegos solitarios, comportamientos de espectador, juego paralelo, juego asociativo, juego suplementario cooperativo o no organizado.

Conducta desocupada. - El niño se une a otros en el juego, en el sentido usual, en vez de eso pasa su tiempo observando objetos o actividades en sus alrededores inmediatos y que son de interés momentáneo.

Comportamiento espectador. - Observa atentamente mientras otros pequeños juegan, pero no se ofrece a participar en el juego.

Juego solitario. - Un niño juega sólo con juguetes que pueden ser diferentes a los de sus compañeros de juego.

Juego paralelo. - Un pequeño elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean, más no hace ningún esfuerzo por interferir con los otros niños, juega siempre cerca de los demás.

Juego asociativo. - Describe una forma libre de juego en grupo y es un intento inicial de actividad colectiva.

Juego cooperativo. - Es una actividad colectiva organizada, los niños participan en grupo para alcanzar una meta específica. Mediante el juego, un pequeño se enseña a hacer algo cuando no hay alguien quien lo instruya.

En el juego, los párvulos también aprenden con respecto a la naturaleza de los objetos en el ambiente, peso, forma, tamaño, textura y aprenden a describirlos.

4.2. El proceso de los juegos

Muchos de los juegos deben realizarse al aire libre para que los pequeños disfruten de los beneficios del sol, y se muevan naturalmente para que su circulación y respiración se favorezcan y ejerciten sus músculos gruesos, yendo progresivamente a los fines:

Al jugar, es importante alternar los juegos, unas veces serán tranquilos, otras muy movidas y otras con movimientos libres procurando no fatigarlos y fastidiarlos.

Un niño de 3 a 4 años puede permanecer interesado en un juego de 10 a 15 minutos, por lo tanto, los periodos de actividades que se tengan con él deben ser cortos, y conforme vaya creciendo podrá ser más el tiempo que dure el juego.

A los 4 años afirman las habilidades logradas, a los 5 años tienen mayor facilidad y soltura en los movimientos. Juega a mantenerse en equilibrio en un pie, hace alarde de caminar por tabloncillos sin caerse,

puede saltar con los pies juntos. Sin embargo, todavía serán cortos los periodos de juego para no cansarlos y que pierdan el interés.

Hay la necesidad de conocer los diversos niveles de crecimiento y tener en cuenta los factores de comportamiento que la sociedad espera, para estimular, fomentar los juegos de los niños, sin perder el punto de vista de que el juego es la actividad normal de su vida.

"El niño que juega se sumerge en una actividad fecunda para su formación que no hay nada que la supla".⁽²⁰⁾

Es que el juego es lo mejor que podemos ofrecerle las educadoras, por las muchas ventajas que tenemos, pues lo divierte, es motivo para desarrollarse y evolucionar, lograr desenvolvimiento, adquiere experiencia, mejora su lenguaje, establece relaciones, pierde la timidez y se relaciona con otros niños, iguales a él venciendo el temor de no ser gratamente aceptado. Para el niño jugar es hacer real lo que el mundo de los mayores es irrealizable, esta actividad fundamental de la infancia consiste en que el niño aprende a soportar ciertas frustraciones y que es a su vez un verdadero mecanismo contra ellas, además, el juego tiene una función de descarga que presenta la espontaneidad infantil, fortalece la función de captación y representación del mundo exterior, con él se da cauce a la energía de los pequeños; en resumen, el juego es esencial

⁽²⁰⁾ Osorio Bolio de Saldivar, Elisa. Ritmo, Cantos y Juegos. 2ª edición, México 1979. Página 82.

para el desarrollo integral considerando la enorme importancia que tiene el juego, la educadora debe planear la actividad teniendo en cuenta la edad de los pequeños y el grado de madurez.

En los juegos es fácil advertir que revelan las impresiones que han recibido de la vida en el ambiente en que viven y manifiestan con sinceridad sus pensamientos. La educadora observadora puede hacer buena labor educativa aprovechando las manifestaciones espontáneas de comportamiento.

La educadora debe fomentar actitud de placer al jugar, reducir los juegos que requieran obediencia o mando, debe percatarse de que aquello a que juegan favorece al crecimiento físico y el desarrollo intelectual, la madurez social y emocional y algo muy importante, el desenvolvimiento de sentimientos de seguridad, debemos cuidar de que los juegos no produzcan superagresividad, las disputas bien orientadas son buenas, pero mientras los pequeños no sean responsables es preferible fomentar la amistad.

En el juego se divierten los niños, pero la educadora también y debe procurar mantener la alegría todo el tiempo, debe prevalecer el espíritu amistoso, espontáneo, con libertad de acción y alegría, cosa que falta en otras actividades debe seleccionar aquellos juegos que satisfacen las necesidades del niño y del grupo, y que sean adecuados al espacio y tiempo, si se necesita material que esté disponible y hacer adaptaciones si el juego lo requiere. Con poca imaginación se realizan infinidad de juegos.

4.3. Cómo manejar los juegos participativos

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar. Se denomina juego a la actividad placentera que realiza una persona durante un periodo indeterminado con el fin de entretenerse. En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Ocupa largos periodos en el juego, permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Es decir, que el juego, en la etapa preescolar, no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas.

A través del juego, el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales ya que disciplina a los que lo comparten.

Le permite al niño familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionarse con el adulto. Las relaciones reales con sus compañeros le enseñan a comportarse en diferentes situaciones, conocer diversas exigencias grupales y elegir entre diferentes conductas, dependiendo de las características individuales.

Mediante el juego, el niño se va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto. En este proceso pasa de la manipulación objetual al pensamiento con representaciones.

"De las acciones reales con objetos, a los que da nuevas denominaciones y, por lo tanto nuevas funciones, el niño pasa poco a poco a las acciones interiores, verdaderamente mentales".⁽²¹⁾

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general, tienen una tendencia lúdica. La razón es que por este medio el niño se interesa más y se involucra, tanto física como emocionalmente, en las diversas situaciones educativas propuestas. El resultado de esta pauta metodológica es que el niño preescolar participa de manera íntegra y favorece los diversos aspectos de su desarrollo.

El problema que puede presentarse en ciertas ocasiones es que el juego, empleado de manera didáctica, pierda su carácter placentero, al ocultar tras de sí objetivos muy precisos o al centrarse sólo en favorecer algunos aspectos del desarrollo.

El reto para la educadora estriba en estudiar y planear con detenimiento el tiempo que el niño pasa en el jardín de forma que puedan integrarse en este lapso juegos con finalidades educativas, pero también juegos como pura diversión, juegos con objetos, o bien, sin ellos, juegos

⁽²¹⁾ S.E.P. Desarrollo del Niño en el Nivel Preescolar. SEP. 1992, Fernández Cueto editor. Página 16.

para reír, para convivir con los compañeros y encontrar satisfacción.

4.4. Los juegos, una tradición

Donde hay niños hay juegos, y donde los niños juegan hay alegría y felicidad, sus risas infantiles nos transportan a épocas que todos hemos vivido y que añoramos con emoción.

Fueron sin duda alguna los juegos infantiles los que nos hicieron pasar los momentos más felices de nuestra niñez, momentos que llevamos grabados más hondamente en nuestras almas y que perfuman los recuerdos de nuestra infancia con el aroma de la virtud y la inocencia.

Los juegos infantiles que forman una de las ramas más ricas en todos los pueblos, jamás se perderán, porque su fuente de inspiración y de conservación está en los niños, quienes lejos de extinguir, cada día la enriquecen con nuevos juegos y sobre todo, con nuevas variantes, pues aunque los niños de hoy ejercitan los mismos juegos que nosotros practicamos en nuestros primeros años, ya no son iguales; ahora también modificada su letra, su música, o bien, han cambiado sus evoluciones o reglas.

Los niños ejecutan los juegos sin importarles su texto, sus evoluciones, su música original, y menos aún, el significado que en el fondo tiene cada juego.

Ellos los cantan si tienen música y ejecutan con un entusiasmo

indescriptible y único, y agregando muchas veces nuevos elementos que los hacen más interesantes. Para eso tienen los niños ingenio y fantasía tan poco comprendidos, por las gentes adultas, no obstante que también ellos pasaron por esa edad feliz.

"Cuando los niños saben a qué jugar y lo hacen con gusto, con entusiasmo e interés en sus horas de recreo y descanso, podemos estar seguros que jamás estarán expuestos a los ratos de ocio y fastidio en que se desarrollan innumerables vicios".⁽²²⁾

Por eso debemos fomentar hasta el máximo los juegos infantiles, no solamente permitiéndole que el niño juegue sino haciendo que juegue, enseñándole los juegos y dirigiéndoselos.

Convencidas de la necesidad de hacer que los niños jueguen, he notado, después de haberlos observado durante algunos años, que muchos juegos no los practican en la actualidad, posiblemente porque no se los han enseñado y porque se está perdiendo la tradición.

⁽²²⁾ Román Bayona Ricardo López Matteo. Enciclopedia de la Psicología. Ed. Océano, Volumen III, Página 39.

CONCLUSION

Después de haber analizado la importancia que tiene el juego como factor afectivo en el nivel preescolar, en forma amplia en las diferentes etapas del juego.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego, ya que estas actividades a la vez que entretienen, sirven para descargar sus energía. Atienden y perfeccionan las condiciones neuromuscular, así como educan las manos y la vista. El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otro grupo.

Los juegos son un instrumento, de poderosas sugerencias, las convivencias y las normales relaciones entre los niños, el juego es su actividad, su trabajo; el niño no juega por compulsión exterior, sino impulsado por una necesidad interior.

El juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez..

Mediante el juego, el niño descubre las características que identifican a los objetos, aprovecharlos, expresan sus conceptos, manifiestan su creatividad, incrementa su capacidad cultural, así pone en práctica todas y cada una de las funciones mentales.

Para el niño, el juego es una actividad seria que cumple a conciencia. Es tan importante para él como lo es para el adulto su trabajo.

Por eso es que la maestra debe aprovechar en el jardín esa característica para ayudar a adquirir, los conocimientos que requiere su formación humana e integral.

Exceptuando los primeros años, el juego para la mayoría de los niños, no es una actividad solitaria, sino decididamente social y comunitaria.

Un niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otro de su edad presente. En el proceso del juego en grupo, los niños sufren una profunda socialización, cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones que le servirán de mucho.

El mundo está lleno de niños y parecería innecesario que alguno de ellos tuviera que crearse un compañero de juego imaginario.

Considero que el juego es la actividad particularmente propia del niño, ya que su organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí.

BIBLIOGRAFIA

Barcena Andrea. Ideología y pedagogía en el jardín de niños. Primera edición, Editorial Océano, 135 páginas.

Leibnitz 13. Programa de formación de padres, desarrollo del niño. Volumen 6, Editorial Océano, 186 páginas.

Lublianskaia. A. A. Alberto L. Mereni. Psicología y pedagogía desarrollo psíquico del niño. Editorial Grijalva, 273 páginas.

Newman Barbara M. Russell Sage College Philip R. Newman. Manual de psicología infantil. Volumen 2, Editorial Limusa, 259 páginas.

Osorio Bolio De Saldivar Elisa. Ritmo, cantos y juegos. 2ª edición 1979, 270 páginas.

Piaget, Jean. Formación del símbolo en el niño. Primera edición 1961, Fondo de Cultura Económica, 190 páginas.

S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Primera edición, mayo 1993, 152 páginas.

S.E.P. Bloques de juegos y actividades. Educación preescolar - primera edición, mayo 1993, 125 páginas.

S.E.P. Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas. Tomo II, Ediciones Oasis, S.A. Méx. 1967, 372 páginas.

S.E.P. O.M.E.P. Guía de consulta para la maestra de jardín de niños. Edición 1976, México, D.F., 130 páginas.