

Vº. Bº
M. G. 1986

10
2ej



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA**

**"IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO
INTEGRAL DEL NIÑO PREESCOLAR"**

T E S I S A

Que para obtener el Título de
LICENCIADA EN PEDAGOGIA



ESTHER CIPATLI ARISTA JIMENEZ

FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA
COORDINACION

México, D. F.

1986



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

I N D I C E

Introducción	1
Capítulo I.- El Juego	3
1.1. Concepto de Juego	3
1.2. Características del Juego	7
1.3. Teorías del Juego	13
Capítulo II.- El Juego en la Afectividad	20
- Sentimientos de Placer	23
- Sentimientos de Displacer	25
Capítulo III.- Función del Juego en el Desarrollo Social	27
- El Juego Dramático	30
Capítulo IV.- El Juego en el Desarrollo Cognoscitivo	32
Atención	34
Memorización	35
Categorización y Clasificación	35
Comunicación del Lenguaje	37
Capítulo V.- El Juego y el Aprendizaje	40

Capítulo VI.- Características Generales de la Et <u>a</u>	47
pa de 3 a 6 años	47
Fase III Erikson	47
Fase del Pensamiento Preoperacional - --	
(Jean Piaget)	49
Fase del Pensamiento Intuitivo	51
 Capítulo VII.- Proposición	 54
Juego Tradicional, Movilidad y Canto	
Doña Blanca	56
Juego Popular Pscomotriz, Foot-Ball ...	62
Juego Dirigido Sociodramático. Represen-	
tación de una orquesta con instrumentos.	69
Juego de Mesa Popular. EL Juego de la -	
Moneda	76

INTRODUCCION

Las actividades lúdicas y su relación con la formación de la personalidad han sido objeto de varias investigaciones (Tesis), sin embargo la mayoría tienen un enfoque puramente psicológico. Esta investigación analiza además el aspecto pedagógico, logrando así un enfoque hacia el "desarrollo integral" del niño preescolar.

El tema se eligió a partir de la observación y del contacto directo con niños de edad preescolar que presentan problemas de aprendizaje y conducta, cuyas terapias se realizan fundamentalmente con juegos, y la inquietud personal de conocer cómo a través del juego se desarrollan y ejercitan los aspectos psicológicos y pedagógicos.

En la presente investigación se intenta elaborar primero un concepto de juego; se describen sus características para delimitar cómo se manejará a lo largo de todo el trabajo. También se mencionan las principales teorías que se han formulado con respecto al juego.

Una vez ubicado el significado del juego se procede a describir su función en el desarrollo de los aspectos afec-

tivo, social, cognoscitivo y del aprendizaje.

Posteriormente, a partir de la teoría y la observación-directa de las actividades de juego en los niños de edad - - preescolar, se desarrollan a manera de ejercicios o ejemplos las actividades que personalmente se proponen para lograr -- el desarrollo integral del niño.

La investigación de este tema va dirigida a educadores, pedagogos y maestros que convengan utilizar una función que favorecerá y facilitará los aspectos formativos de los niños; el juego.

CAPITULO I

EL JUEGO

1.1.- CONCEPTO DE JUEGO

El concepto de juego ha sido la base para la elaboración de diferentes teorías, cada autor tiene su propia definición, pero el concepto es manejado en general en los mismos términos.

El juego es toda manifestación motora que parece perseguir inmediatamente una finalidad vital y tiene como objetivo la eliminación de los sentimientos hostiles y del miedo - (Karl Groos).

Es una actividad natural y espontánea del ser humano, - es una función propia de los seres vivientes que no requiere un aprendizaje previo y que brota de la vida misma. (1). - - Así el juego se convierte en una forma básica de vida porque es una experiencia siempre creadora que se desarrolla entre-

(1). FINGERMANN, GREGORIO. El juego y sus Proyecciones Sociales. Buenos Aires, El Ateneo, 1970. Pág. 2.

lo objetivo y lo que se percibe como subjetivo; es decir entre la realidad y el alejamiento que el niño tiene de ésta, caracterizándose por su preocupación en el juego y la no pertinencia de intrusos.

Esto lo explica claramente Huizinga: "Se puede definir el juego, en breves términos, como una acción libre, sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, capaz sin embargo de absorber totalmente al jugador; una acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad, que acontece en un tiempo y en un espacio expresamente determinados, se desarrolla con orden a unas reglas establecidas y suscita en la vida las relaciones entre grupos que, deliberadamente, se rodean de misterio o acentúan mediante el disfráz su extrañeza frente al mundo".(2)

El juego es también una actividad voluntaria que se realiza en límites determinados de lugar y tiempo con la finalidad de ser de otro modo que en la vida real y es acompañada de una sensación de tensión y de júbilo. Esta actividad --

(2). HUIZINGA, cit. pos; CAILLOIS ROGER. Teoría de los juegos. Barcelona, Seix Barral, 1958. Pág. 23.

constituye el tipo fundamental de ocupación del niño normal, ya que el juego es un sistema abierto de potencialidades y - cualidades que invocan la conducta y la imaginación del ni-- ño, es un "agente empleado para desarrollar potencialidades- congénitas y prepararlos para su ejercicio en la vida". (K.- Groos).

Jugar con "algo" es jugar con una reserva de posibilidades que cobran vida solamente por la fantasía y el impulso - creador del individuo que juega. Moverse libremente, mane-- jar materiales sin propósito, dejar que vague la imaginación, son actividades satisfactorias que en forma transitoria liberan al individuo de su rutina diaria. Biológicamente el juego es una actividad satisfactoria que constituye para el in- dividuo un instrumento de adaptación a la vida con sus demandas presentes y futuras. De esta forma se puede concebir el juego como un rodeo o un "pre-ejercicio" que conduce final-- mente a la vida seria. Por el juego el individuo adopta su- autonomía y personalidad que le serán características en la- vida adulta. "El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo en el adulto". (3)

(3). CHATEAU, JEAN. Psicología de los juegos infantiles. -- Buenos Aires, Kapelusz, 1971. Pág. 23.

El juego es un acto integral que debe satisfacer los - instintos naturales. De allí la necesidad de que se desarrolle como una ocupación principal en el jardín de niños, para darles una noción de la estructura de las cosas en forma de canto, relato, o bien como juego de movimiento en representaciones simbólicas. (4)

"Todo es juego durante los primeros (años) de vida, salvo algunas excepciones tales como la nutrición o emociones como el miedo y la cólera". (5)

La posibilidad del juego se deriva de una relativa libertad frente a los instintos y de una relajación del esfuerzo adaptativo, apoyados en la participación del medio ambiente.

Desde el punto de vista pedagógico el juego es una acción libre y una experiencia creadora y agradable que desarrolla la personalidad como un todo integral. Es decir que-

-
- (4). FROEBEL, cit. pos; NERY, ROBERTO. Juego y juguetes. -- Buenos Aires, Eudeba, 1963. Pág. 56.
- (5). PIAGET, JEAN. La formación del símbolo en el niño; imitación, juego y sueño, imagen y representación. México, - Fondo de Cultura Económica, 1973. Pág. 127.

contribuye a la salud física y mental del niño con sus interacciones sociales y afectivas.

1.2.- CARACTERISTICAS DEL JUEGO.

La esencia del juego está cerrada completamente en él mismo. No depende de la actividad ni del fin, sino del juego mismo. No está orientado a nada, pero se puede dirigir adecuadamente, ya que todo juego tiene repercusiones.

El juego humano es un producto cultural que puede revestir múltiples formas desde las más sencillas a las más complejas. Tiene la característica de desenvolverse en un espacio real o ficticio bien delimitado, por eso todo juego requiere de un sitio específico para su desarrollo.

Es siempre una actividad muy seria que implica todos los recursos de la personalidad, es trabajo de construcción y creación, de representación y comunicación. Representación del mundo externo del niño (mundo circundante) y representación de su mundo interior que proyecta en cada uno de sus juegos. Es comunicación porque aunque el niño juegue solo, hay juegos que permiten la intervención de otro niño o de un adulto.

1.2.1.- Características del juego desde el punto de vista Psicológico.

Contribuye a la salud mental del niño, ya que cumple -- una función terapéutica en las descargas emocionales que se realizan, es decir gritos, gestos, etc.

Winnicott señala las siguientes características del juego:

- a).- La zona de juego no es una realidad psíquica interna. - Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo - exterior.

- b).- En la zona de juegos el niño reúne objetos o fenómenos- de la realidad exterior y los usa al servicio de una -- muestra derivada de la realidad interna o personal. De muestra su capacidad potencial para soñar y vive con -- ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad - exterior. Esto es como se menciona arriba, la experien- cia que tiene el niño entre la realidad y el alejamien- to de la misma.

- c).- El juego implica confianza, y pertenece al espacio po--

tencial existente entre el niño y la figura materna y entre el niño con otros niños o adultos.

d).- El juego compromete al cuerpo a mantenerse activo:

i). Debido a la manipulación de objetos.

ii). Porque ciertos tipos de interés intenso se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal.

e).- En esencia el juego es satisfactorio. Ello es así cuando conduce a un alto grado de ansiedad.

f).- El juego es intrínsecamente excitante y precario.

g).- En el juego y sólo en él, pueden el niño o el adulto -- crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su personalidad sólo cuando se muestra creador.--

(6)

1.2.2.- Características del juego desde el punto de vista social.

(6). WINNICOTT, DONALD WOODS. Realidad y juego. Buenos Aires, Granica, 1972. Págs. 76, 77 y 80.

El juego da las pautas para una relación social satisfactoria, ya que el niño aprende a considerar lo que su grupo social estima correcto o incorrecto.

El juego tiene dos funciones: El primero, es individual, contribuye al perfeccionamiento de las actividades sensoriales y motrices del niño. El segundo es el de colectividad, adaptación social, que contribuye a la aceptación del niño por parte de su grupo social y viceversa.

Los primeros juegos de los niños son realizados en una forma sensitiva, mirar, tocar, oír; más tarde esta actividad se vuelve creadora y hace frente al mundo a través de la palabra. Así mismo el juego se hace más elaborado: implica esfuerzos físicos y mentales. Todo juego desprovisto de esfuerzo y de actividad creadora produce resultados negativos, ya que convierte al niño en un ser pasivo y lo habitúa a no participar en el trabajo.

Durante el proceso del juego, el niño debe gozar de libertad mientras las cosas se desenvuelven normalmente. Esto provoca que los juegos se realicen en un ambiente de confianza y disciplina, el niño tiene oportunidad de elegir sus ocupaciones colaborando activamente en el trabajo.

Si bien el niño debe gozar de libertad en el juego, es necesario tratar de ejercer por medio de los juegos una influencia, ya que las impresiones que se obtienen en esta edad son las que más recuerdan los niños, ayudándoles así a adquirir una disciplina dentro y fuera del aula.

1.2.3.- Características Generales del Juego.

El juego es una actividad:

- 1.- Libre: Es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- 2.- Separada: Circunscrita en límites de espacio y tiempo -- precisos y fijados de antemano.
- 3.- Incierta: Cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado, pues hay cierta necesidad de inventar de acuerdo a la iniciativa del jugador.
- 4.- Improductiva: No crea bienes, ni riqueza y casi siempre acaba en una situación idéntica a la del comienzo de la partida.

- 5.- Reglamentada: Sometida a convenciones que deshechan las leyes reglamentadas ordinariamente e instauran una legislación momentánea y conveniente que es la única que cuenta.
- 6.- Ficticia: Acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación a la vida corriente. (7)
- 7.- El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- 8.- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador. (8)
- 9.- Para que el niño pueda jugar, el juego debe caer dentro de su capacidad.
- 10.- El juego es esencialmente reiterativo, los niños, peque

(7). CAILLOIS, ROGER. Op. cit. Págs. 21-22.

(8). GARVEY, CATHERINE. El juego infantil. Madrid, Morata, 1978. Págs. 14-15.

ños y mayores, "ejercitan" espontáneamente toda nueva habilidad cuando aparece. (9)

1.3.- TEORIAS DEL JUEGO

TEORIA DE LA RECREACION

EDOUARD CLAPAREDE

Claparéde considera el juego como un descanso, como un-recreo. En su teoría el juego es esencialmente una repara--ción o una restitución de las fuerzas físicas y mentales agotadas en el trabajo. La razón del juego es la necesidad de-reparar las fuerzas gastadas. Es una explicación causal, --ya que busca el por qué de la actividad lúdica.

Esta teoría explica fundamentalmente el juego del ser humano adulto, que es el que trabaja y después busca un momento de descanso en la recreación. No da una explicación,--por lo tanto, del juego infantil.

TEORIA DEL EXCEDENTE DE ENERGIA

(9). MILLAR, SUSANA. Psicología del juego infantil. Barcelona, Fontanella, 1972. Págs. 113-117.

HERBART SPENCER.

El juego se explica por el gasto de energía sobrante. - La sobrecarga de energía no utilizada para satisfacer las necesidades inmediatas, da lugar a la aparición del juego en - todas sus formas.

Spencer ve en el juego una similitud a la vida seria en la que se emplea la energía sobrante. Encontramos así dos - clases de actividades: la primera seria y útil que va dirigida a un fin práctico, es el trabajo; en ella se descarga la energía necesaria: La segunda es la actividad desinteresada, - sin utilidad, que tiene un fin en sí misma, es el juego; en ella se descarga la energía sobrante.

TEORIA DEL ATAVISMO

GUSTAVO STANLEY HALL.

Según esta teoría el niño realiza por atavismo los ac--tos que realizaron nuestros antepasados. Los juegos se suce--den según etapas de edades relativamente definidas por el -- contenido de las actividades lúdicas, estos contenidos corres--ponden a actividades ancestrales cuya sucesión ha sido la - misma que en el curso de la historia. El juego de los ni---

ñics no tiene por función debilitar o hacer desaparecer la actividad rudimentaria, sino liberar esta etapa a través del -desenvolvimiento de otras funciones y favorecer así el desarrollo de etapas superiores.

Así el juego tiene un caracter creador y no eliminatorio.

TEORIA DE LA "DINAMICA INFANTIL"

F.J.J. BUYTENDIJK.

Buytendijk reduce el juego no a su función como tal, si no a las características generales de la dinámica infantil.- Un niño juega por el solo hecho de ser niño, ésto es porque los caracteres de su dinámica le impiden hacer otra cosa que jugar.

Afirma que el juego se deriva estrictamente de la estructura mental del niño y que no puede tener explicación si no en ella misma.

El carácter del juego entonces, es una manifestación interior y personal de acuerdo a la edad en que se vive.

TEORIA DEL PRE-EJERCICIO

KARL GROOS.

Según Groos el juego es un rodeo o un preludio de la vida seria.

El juego ejercita las disposiciones naturales, los instintos que el hombre y los animales superiores en el momento de nacer no tienen desarrollados aún. A través del juego se logra desarrollar y educar estas aptitudes innatas.

Las tres ideas principales de esta teoría son:

- 1). El juego tiene como objetivo desarrollar instintos-útiles para la vida.
- 2). Tiene como objeto también, el desarrollo de los - -
órganos.
- 3). Los instintos se deben a la selección natural. (10)

TEORIA PSICOANALITICA DEL JUEGO.

(10). FINGERMANN, GREGORIO. Op. cit. Págs. 16-17.

Según esta teoría, el niño distingue entre realidad y juego pero emplea objetos y situaciones de la vida real para repetir experiencias agradables que le satisfacen, así como cambiar y ordenar los hechos como le resulten convenientes.- El niño quiere ser mayor y hacer todo lo que hacen los adultos, ésto se logra a través del juego. La autoridad que ejercen los adultos sobre los niños, éstos la ejercen sobre sus juguetes.

Los sucesos desagradables y los conflictos se reproducen en el juego como una fantasía, porque la reproducción de tales hechos reduce la excitación que se originó. Esta reproducción capacita o habitúa al niño a hacer frente a una situación perturbadora o excitante con mayor facilidad que si fuera sólo un espectador receptivo y pasivo. Así mismo la reproducción presupone una tendencia al placer y una evitación al dolor; reduciéndose así la perturbación desagradable. Por esto el juego es la consecuencia de un impulso dirigido a dominar situaciones.

TEORIA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET

Piaget postula su teoría del juego estrechamente relacionada con su teoría del desarrollo de la inteligencia.

Son dos los procesos que postula como fundamentales en todo desarrollo orgánico: asimilación y acomodación. El Término asimilación se refiere a cualquier proceso que utiliza el organismo para transformar la información que recibe, de manera que esta información pasa a formar parte del conocimiento del organismo. Es decir, se digiere la información.

El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación y cuando ambos están en equilibrio. De otro modo la acomodación puede predominar sobre la asimilación. Es entonces cuando encontramos la imitación. O por el contrario, predomina la asimilación, es -- cuando el niño relaciona lo que percibe con su experiencia:-- esto es el juego. Es decir la realidad se adapta a las propias necesidades del niño.

El juego entonces, es la asimilación que cambia la información recibida de acuerdo con las necesidades del individuo.

El juego empieza, según Piaget en el periodo sensoriomotor. Este periodo abarca desde el nacimiento hasta los 18 meses.-- El niño recibe primero impresiones no coordinadas a través -- de los sentidos, y es incapáz de darles respuesta. En este-

periodo alcanza las condiciones sensomotoras y las cualidades necesarias para percibir y manipular objetos y encontrar conexiones entre ellos. En este momento el niño supera la etapa refleja. Incorpora nuevos elementos, pero sus actividades son sólo la repetición de lo que ha realizado. Es lo que Piaget llama "asimilación reproductiva" o repetir lo que se ha hecho antes, según la capacidad del niño. Esta repetición por la repetición en sí es la actitud que precede al juego.

Una vez que el niño aprende una acción, será repetida una y otra vez. Esto es lo que se llama juego. Al cual le atribuye una función biológica como repetición y experiencia activa que "recopila mentalmente" nuevas situaciones y experiencias. (11)

Según Piaget cualquier factor que determine el desarrollo intelectual, va a determinar también el desarrollo del juego.

(11). MILLAR, SUSANA. op. cit. Pág. 50

CAPITULO II

EL JUEGO EN LA AFECTIVIDAD

El afecto es un sentimiento que alcanza una intensidad extraordinaria y tiene como consecuencia una perturbación -- del proceso de la representación y del pensar. Le acompa-- ñan fenómenos internos (los cambios en la respiración, del - pulso, de la presión sanguínea). Así como los movimientos - de su expresión (mímica, gestos, conductas).

La esencia propia del afecto son las formas típicas de sus procesos, que consisten en la tendencia manifiesta hacia la expresión y hacia la reacción.

Según sea la causa del afecto un excitante positivo o - negativamente vivido, se puede hablar de afectos de placer - (gozo, júbilo, entusiasmo), o de dolor (cólera).

La emoción es el transtorno intenso de la afectividad.- Puede ser agradable en la alegría, la sorpresa, la simpatía, o desagradable en el miedo, la vergüenza, la cólera. Sus -- manifestaciones físicas son numerosas: detención o acelera-- ción de la respiración y de los latidos del corazón...

Cuando una emoción se prolonga y pierde el carácter - - anárquico, la palabra emoción puede ser sinónimo de afectivi-- dad. (12)

(12). LA PSICOLOGIA MODERNA DE LA A a la Z. 2da. edición. - Bilbao, Ediciones Mensajero, 1976.

En este caso el juego va a suscitar en el niño la afectividad y no la emoción porque ésta es la exageración de los afectos. También una emoción leve puede ser análoga a los sentimientos de afecto. Por lo tanto nos referimos al afecto y no a la emoción.

La afectividad es el conjunto de sentimientos que rigen el comportamiento del niño en primera instancia, y la personalidad del adulto posteriormente. Al hablar de afectividad nos estamos refiriendo a una conducta básica del hombre, que influye en su conducta individual, social, y en su adaptación al medio.

El juego es un aspecto determinante de la afectividad, porque según sea encauzado, traerá como consecuencia en el niño, los sentimientos de placer o de displacer, que será -- la conducta que desarrollará su comportamiento individual -- (personalidad) y social.

Las primeras relaciones afectivas del niño son con sus padres que, generalmente provocan sentimientos de placer en el niño. Winnicott, refiriéndose al juego señala las relaciones afectivas vinculadas con el proceso de desarrollo infantil.:

A.- El niño y el juguete se encuentran fusionados. La visión que el primero tiene del juguete es subjetiva, y la madre se orienta a hacer real (objetivo) lo que el niño está dispuesto a encontrar.

B.- El juguete es repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva. Este complejo proceso depende en gran medida de que exista una madre o figura materna dispuesta a participar y a devolver lo que se ofrece.

C.- La etapa siguiente consiste en encontrarse solo en presencia de alguien. El niño juega entonces sobre la base del supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de confianza se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se le recuerda. Se siente que dicha persona refleja lo que ocurre en el juego.

D.- El niño se prepara ahora para la etapa que sigue, consistente en permitir una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ella. Primero es la madre quien juega con el niño, pero cuida de encajar en sus actividades de juego. Más tarde introduce su propio modo de jugar, y descubre que los niños varían según su capacidad para aceptar o rechazar

zar la introducción de ideas. (13)

Los niños usan los juguetes principalmente para proyectar y reflexionar. Por esto traspasan sus sentimientos a los juguetes con que juegan. Si un niño es agresivo transmitirá sus sentimientos al juguete.

Con esta expresión sentimental en el juego descubre el niño las conexiones sociales de su conducta y observa el resultado de su comportamiento, deduciendo ciertas reglas a seguir. Con esto se ve claramente la vinculación de la afectividad con la socialización.

El niño comienza a organizar su proceso sentimental sólo por medio del juego. Dicho proceso se desarrollará óptimamente obteniendo sentimientos de placer o negativamente,--obteniendo sentimientos de displacer.

SENTIMIENTOS DE PLACER.

El niño en el juego obtiene placer. Toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, aparecen signos de ale

(13). WINNICOTT, DONALD WOODS. Op. cit. Págs. 71-72

gria acompañados de carcajadas. Este placer está ligado tanto a la actividad mental como a la actividad física empleada por el niño.

El juego obedece a dos principios: al de placer y al -- principio de realidad en tanto que constituye un modo elaborado de satisfacción. Es decir una evitación de displacer -- y una búsqueda del placer.

En la medida en que el niño logra su objetivo en el juego y en la actividad creadora, le proporcionan la alegría -- del triunfo y del placer estético. "La misma alegría que -- produce al adulto un buen trabajo". (14)

Lógicamente el niño obtiene más placer cuando es solamente dirigido por sus padres o maestros que cuando se entrometen demasiado en sus juegos o actividades creadoras. Cuando los padres en lugar de dirigir adecuadamente el juego, se entrometen explicando, mostrando y planteándoles problemas a los niños, resolviéndoselos ellos mismos, los niños se acostumbran a la idea de que sólo los adultos saben hacer bien las cosas, lo cual trae como consecuencia la falta de con---

(14) MAKARENCO, S.A. Conferencias sobre educación infantil. México, Cártago, 1982. Pág. 39

fianza en sí mismos y el temor al fracaso.

SENTIMIENTOS DE DISPLACER

Tanto el juego como las actividades creadoras sirven -- al niño para expresar sus sentimientos, fantasías y algunos de sus problemas, que sirven como indicadores del desarrollo de la personalidad infantil. Así el niño utiliza el juego para compensar las derrotas, los sufrimientos y las frustraciones, ya que el juego le ofrece modos de comunicación directos. Por esto, gracias al juego algunos niños sobreviven a situaciones neuróticas.

El niño también utiliza el juego para disfrazar los conflictos y dificultades, o también para reducir la tensión y la ansiedad. El juego actúa como mecanismo regulador cuando el niño libera agresión y trata de superar las ansiedades a través del juego. Así el juego tiene un papel importante -- cuando se buscan salidas aceptables para los impulsos primarios.

Los maestros que tratan de comprender el juego de sus alumnos y pretenden utilizarlo para una reeducación afectiva deben familiarizarse con los aspectos afectivos del desarro-

llo y conocer a cada niño individualmente en el marco del -- grupo. Porque es necesario introducir medios de expresión -- que no están al alcance de los niños, y que los maestros deben aprovecharlos al máximo. También se debe aprender a liberar al niño de sus conflictos mientras es todavía un niño. Sin pretender obligarlo a negarlos o llevarlos a la clandestinidad. Para ésto es necesario utilizar cada juego como -- una oportunidad para que el niño exprese todos sus temores, -- sus anhelos y conflictos penosos.

Los niños pueden encontrar en el juego la ayuda que necesitan para superar sus problemas y liberar sus sentimientos, sobre todo si los adultos les proporcionan los materiales y el apoyo necesarios.

CAPITULO III

FUNCION DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL

La "adaptación social" es la habilidad del individuo de tener buenas relaciones con los demás. Las bases de este -- comportamiento social se forman en la infancia a través del juego, ya que éste es una de las fuerzas socializadoras más grandes. Podemos decir entonces, que el juego es un comportamiento social.

Los juguetes y los juegos estimulan en el niño el desenvolvimiento social, porque en cada juego hay cooperación y -- se establece una relación con los demás de dar y recibir. -- Esta relación es la que permitirá por medio de juegos seleccionados y dirigidos adecuadamente, la adaptación a la vida.

La participación social de los niños se desarrolla gradualmente. A los 5 meses el niño juega solo, con sus juguetes o cualquier objeto que tenga cerca, o con su mismo cuerpo. A los 6 meses el niño empieza con el proceso de socialización, le gustan los juegos que implican la participación de un compañero y trata de incluir en su juego a toda persona presente tomando o dando los juguetes. En este momento -- la socialización se establece sólo con los adultos, apare---

ciendo la relación con niños en una edad posterior.

En el jardín de niños, hacia la edad de 3 ó 4 años, no se manifiesta en su juego un carácter social, los niños juegan solos ya que consideran el juguete como de su propiedad.

Es alrededor de los 5 años cuando sienten la necesidad de jugar en compañía de alguien, ya no quieren jugar solos y empieza el juego de conjunto más bien que de sociabilidad, pero es precisamente el juego de conjunto el que dá la pauta para la imitación de los compañeros y la socialización. En esta etapa los grupos que se constituyen son muy pequeños ya que lo forman dos o tres niños, jugando uno a lado del otro.

Alrededor de los 6 años los niños juegan en un grupo -- segmentario, pero ahora si juntos en cooperación, es cuando los juegos de competencia reemplazan a los juegos solitarios. En los juegos de competencia encuentran su primer experiencia como grupo organizado, ya que van a entrar en juego la organización y las reglas a seguir. Dando lugar al verdadero grupo cooperativo.

En esta edad cuando el niño llega a la escuela, busca un compañero para jugar, ya no es necesario persuadirlo de -

que lo haga, porque él lo necesita y lo busca solo.

Una vez lograda la socialización con niños de su edad, éstos mismos buscan la compañía y aceptación de los niños mayores, esto se logra a través de los juegos de competencia, en donde, si bien no compiten niños pequeños contra mayores, ambos pueden estar entre el público observador. En este momento se empiezan a entablar relaciones y se crea la sociedad infantil construida por el juego.

La participación del niño dentro del grupo es de suma importancia porque en él se establecen reglas que todos deben acatar si quieren librarse del castigo. Así la función del juego consiste en lograr el desenvolvimiento social del individuo.

Mediante el juego se mantiene también la solidaridad y la cohesión del grupo, que una vez integrado se trata de conservar con reuniones, fiestas y muchos actos de carácter social y cooperativo.

"El juego así, sirve también de vehículo para transmitir ideas, costumbres, mitos, leyendas y canciones de una generación a otra, y el conjunto constituye el for

klore de cada pueblo." (15)

Si bien el juego es la fuerza socializadora por excelencia, en la edad preescolar se debe dirigir adecuadamente para que cumpla su función satisfactoriamente. Es decir proporcionar los juguetes adecuados en la edad precisa y enfocarlo el juego socialmente sin consentir las actitudes egoístas que deformarán el desarrollo de la socialización del niño e irán en detrimento de su personalidad.

Esto ocurre con el juego dirigido, el que se fomenta -- dentro de la escuela con la supervisión del profesor, ya sea educador, pedagogo, etc.. Se pensaría que no ocurre lo mismo con el juego libre, el que se vive en el tiempo de descanso dentro o fuera de la escuela. Pero la edad preescolar -- (hasta los 6 años) como se ha visto arriba, es la básica para el desarrollo de la socialización, si esta etapa se ha -- superado favorablemente, el juego del niño en cualquier parte será adecuado. El niño podrá jugar libremente y su juego tendrá las características sociales que se han mencionado.

El juego Dramático.

(15). FINGERMAN, GREGORIO. Op. cit. Pág. 38.

El juego dramático es el juego recomendado por los grandes educadores para reforzar la adaptación social.

El juego dramático es una forma de entrar en comunicación con los demás niños, como lo señala Hartley:

"el juego dramático ofrece un medio íntimo y personal de comunicación y cooperación; a una edad en que el crecimiento social sólo comienza a acelerar su ritmo. Esta "primera educación social efectiva (...) es fundamentada no sólo por la necesidad de reconocer a los otros niños y sus fantasías, sino también por la cooperación activa en el juego dramático" (...) el juego dramático ayuda al niño a desarrollarse, desde un ser puramente egocéntrico, hasta una persona capaz de compartir y de dar y recibir." (16)

En el juego dramático el niño refuerza los elementos sociales ya obtenidos y adquiere otros, porque en cada contacto que tiene con sus compañeros se generan nuevas experiencias de socialización que serán la base de su personalidad.

Podemos decir entonces que los juegos son una preparación para la vida. Porque en ellos el niño aprende a considerar lo que su grupo social estima correcto o incorrecto. Así la función del juego es contribuir a la aceptación del niño por parte de su grupo social.

(16). HARTLEY, RUTH EDITH. Cómo comprender los juegos infantiles. Buenos Aires, Horme, 1965. Pág. 27

CAPITULO IV

FUNCION DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNOSCITIVO

Según los diccionarios de Psicología la cognición "es - la facultad para adquirir informaciones, conocimientos. La cognición se refiere tanto a la percepción como al lenguaje, el pensamiento, el razonamiento." (17)

La inteligencia "es la capacidad de adaptar el pensa-- miento a nuevos requerimientos, como la capacidad psíquica - general de adaptación a nuevas tareas y a nuevas condiciones de vida. De un modo más general, puede considerarse que la inteligencia es la capacidad para actividades que consisten-- inmediatamente en procesos de pensamiento (comprensión de -- las relaciones) o están en estrecha relación con ellos." (18)

El niño en edad preescolar (0 a 6 años) está en pleno -- desarrollo físico y mental, en esta etapa se produce la ejer-- citación sensorial y el desarrollo de sus aptitudes, ayudado por las actividades de juego. Es por esto que no podemos -- hablar de un desarrollo intelectual sino cognoscitivo, por-- que lo que el juego va a desarrollar en esta edad son las -- facultades para adquirir informaciones, conocimientos, len-- guaje, pensamiento y razonamiento. Una vez que el niño tie-- ne integrados estos aspectos, tendrá la capacidad de adaptar los mismos a nuevas situaciones.

(17). DICCIONARIO DE PSICOLOGIA. Enciclopedia de la Psicolo-- gía y la Pedagogía. Tomo VII. Madrid, Sedmay-Lidis, - 1978.

(18). DORSCH, FRIEDRICH. Diccionario de Psicología. Barcelo-- na, ed. Herder, 1978.

Ya establecida la diferencia entre los conceptos, en -- este trabajo para efectos de redacción se manejarán como si--
nónimos los términos cognoscitivo e intelectual.

El desempeño de tareas de movimiento (juegos) permite -- un avance cognoscitivo manifiesto, que de ser reforzado por--
padres y maestros se reflejará en una personalidad más inte--
grada y en un conjunto de actividades más estables.

Para desarrollar las funciones cognoscitivas con la ayuda de juegos se deben conectar estrechamente las actividades sugeridas con las cualidades intelectuales específicas que -- se pretenden cambiar; es decir que para cada función cognos--
citiva que se desee perfeccionar, debe hacer actividades --
adecuadas.

En ocasiones los instructores aplican tareas motrices -- sin objetivo, estas son aceptadas y ejecutadas con negligencia por los niños, por lo que no hay un funcionamiento de -- las mismas y no transforman o perfeccionan ni la motricidad. Por esto es necesario que de manera específica se incorpo---
ren en los programas a base de juegos las varias clases de -- tareas perceptuales, cognoscitivas y académicas que se de---
sea cambiar, con sus respectivos objetivos a cumplir.

ATENCIÓN

La atención se desprende a partir del contacto del niño con los juguetes, estos son interesantes porque están elaborados inspirados en la realidad que se vive. Esto hace posible la percepción sincrética, que se caracteriza por una visión global, pero aún imprecisa de la realidad, mediante la cual lo relaciona todo por impresiones subjetivas y no -- por razones lógicas. Obligándolo así a un esfuerzo de atención en sus intereses fundamentales. Estos centros de atención incitan a la observación, y aparecen también, las percepciones asociadas.

Así el juego se presta a que el niño realice a través -- de la atención, comparaciones y asociaciones. Esto lo hace posible traer a su mente recuerdos y abstracciones. Con los mismos se desarrolla la atención voluntaria partiendo de la espontánea, facilitando medios de expresión.

Tenemos entonces que la atención da lugar a la observación, la asociación y la expresión, las cuales constituyen -- los tres momentos del desarrollo de la adquisición del conocimiento.

MEMORIZACION

La memorización es una operación intelectual básica para la adquisición de conocimientos.

La capacidad de memorización está vinculada con la capacidad de atención del niño. Se desarrolla con la memorización serial, ya sea visual o auditiva. Por eso los programas de educación por el juego, incluyen la imitación de movimiento o sonidos de parte del niño al maestro.

Las actividades de juego en la edad infantil facilitan la capacidad para recordar durante un periodo a largo plazo la información, formas de letras, figuras, etc.

La memorización se manifiesta a partir de los cuatro años, el niño va haciéndose más capaz de presentar secuencias ordenadas cuando repite varios sucesos y relata anécdotas. Los juegos de fantasía también se hacen más coherentes.

CATEGORIZACION Y CLASIFICACION

A través del juego de movimiento el niño es capaz de categorizar y clasificar. Para esto se utiliza material adecuado a cada contenido.

Cratty nos señala varias actividades que se realizan para el desarrollo de estos aspectos:

- 1.- La práctica de reconocimiento de patrones constituye la primera categoría y su finalidad es estimular varios juegos de movimiento y respuestas motrices, mediante el uso de grandes figuras geométricas colocadas en el área de juegos. (...) Estas actividades están planeadas para promover la clasificación y la categorización de "contenido figural".
- 2.- Las actividades de reconocimiento de letras descritas en otras publicaciones, particularmente para transferir un amplio campo de conocimiento (identificación de letras mayúsculas, minúsculas, escritas, habladas o sus sonidos específicos), representa otro intento de ayudar a través del movimiento a que el niño forme categorías con letras y combinaciones de ellas.
- 3.- En los programas de educación por juegos de movimiento se puede pedir al niño que realice uno que quepa en alguna categoría dada, y al mismo tiempo dejarle algún margen para que haga una selección exacta del movimiento. (...) Estos ejercicios están diseñados para ampliar la clasificación del "contenido conductual".

4.- Los varios conceptos especiales pueden aprenderse con -- experiencias de juego de movimiento que se lleven en diversos programas. Ej. arriba, abajo, izquierda, derecha.

5.- Casi todos los juegos de lectura se consideran prácticas en categorización. (19)

Las clasificaciones generales y las categorizaciones -- que se realizan en los juegos implican la clasificación de -- los movimientos del cuerpo mismo, o bien de símbolos visua-- les incorporados a las acciones motrices.

También se puede desarrollar la clasificación con actividades de juego de percepción auditiva. Se puede pedir al niño que clasifique los sonidos que se le presentan con diferentes instrumentos musicales (guitarra, pandero, claves, -- etc.) o bien con sonidos imitados de animales.

COMUNICACION DEL LENGUAJE

(19). CRATTY, BRYANT J. Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. México, Pax-México, 1977. Págs. 65-66.

Se ha descrito el desarrollo de las funciones cognoscitivas que empiezan con la atención, de la cual se desprende la memorización y consecuentemente la categorización y la clasificación. Estas funciones al aparejarse entre sí traen como resultado general el progreso de la comunicación verbal.

Es decir que la comunicación verbal es la expresión de las manifestaciones cognoscitivas cuando se desarrollan normalmente. Por ello con los juegos activos se tratan de inculcar nuevos conceptos de lenguaje a niños normales.

También las capacidades antecedentes a la lecto-escritura se han asociado con actividades de juego que impliquen movimiento; brincar, saltar, etc., las capacidades básicas como el reconocimiento de las letras por su sonido e imagen. O bien ejercicios para la lectura visual con juegos en constante movimiento como correr de un lugar a otro.

La comunicación del lenguaje se logra porque la percepción que tiene el niño mientras está en constante movimiento y mientras aprende varios ejercicios de lenguaje, le refuerza la formación de conceptos de lectura y por lo tanto de comunicación. En este momento el niño fortalece su capaci-

dad de lenguaje y adiestra su comunicación verbal.

Con las actividades de movimiento los niños aprenden -- lenguas extranjeras al aparejarse las órdenes en el idioma -- con la respuesta física total. Es decir con los movimientos del cuerpo, se representan las órdenes del instructor.

En los programas educacionales basados en actividades - de juego con movimiento también, se incluyen actividades que refuerzan los siguientes procesos cognoscitivos:

- 1.- Comparación.- De pequeñas diferencias antes de clasifi-- car las combinaciones de letras, números, etc.
- 2.- Decidir si hay consistencia lógica en afirmaciones verbales y/o escenas representadas visualmente.
- 3.- Detectar imperfecciones o ~~im~~propiedades dentro de diver-- sos contextos.
- 4.- Decidir entre varios tipos de información, cuál satisfa-- ce mayormente un criterio específico. (20).

(20). CRATTY, BRYANT. Op. cit. Pág. 112

CAPITULO V

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

La condición fundamental para lograr el aprendizaje es- que el niño tenga cierta maduración física y cognoscitiva. - Esta maduración consiste en tener la capacidad o habilidad - suficiente para que el niño aprenda los conocimientos y re- tenga la información; así como la maduración de sus movimien- tos motrices para que pueda tomar el lápiz, manejar los obje- tos, etc.

La maduración está ligada estrechamente -y a menudo es- confundida- con el aprendizaje.

El aprendizaje es el proceso por el cual el individuo - introduce cosas nuevas a su conducta. Generalmente, se ha- dicho que todo aprendizaje puede ser observado, más no medi- do.

El proceso de Enseñanza-Aprendizaje, es el proceso en - el cual el niño explorando y descubriendo las cosas, adque- re los conocimientos, o hace suya la información que se le - presenta. Y en la etapa preescolar es imposible deslindar -

este proceso del juego. Ya sea como Técnica utilizada en la metodología del profesor (enseñanza) o bien como técnica individual del niño para asimilar sus conocimientos (aprendizaje).

Ya los filósofos antiguos como Platón, Locke y otros -- comprendieron el valor educativo del juego, pero en la práctica, el primero que lo empleó como parte esencial de la actividad escolar fué FEDERICO FROEBEL. Este utilizó el juego como una tendencia innata del niño sin hacer a un lado su -- espontaneidad, (concepto biológico). Todos los sistemas de la escuela activa que utilizan los juegos, están basados en su concepto del juego como procedimiento educativo.

El rol de la educación preescolar es el de proporcionar un agradable ambiente de aprendizaje en donde el niño encuentre una amplia gama de experiencias relacionadas con objetos y otras personas. Una gran parte de este rol dinámico es la función que cumple el juego. Ya que a través de los grandes movimientos corporales del niño se logra el aprendizaje, teniendo así, más de goce que de trabajo, porque el niño va -- adquiriendo gradualmente un sentimiento de poder.

El juego es un elemento insustituible en el aprendizaje. Todo niño que juega no pierde el tiempo, sino que se ha lla ocupado en su educación. Aprende a hacer las cosas haciéndolas, experimentando y cometiendo errores. Explora las cosas, las maneja, las descubre, y su mayor interés es saber lo que debe esperar de ellos. Durante este proceso elabora también los hábitos de sentir, pensar y actuar que son los que van a definir su personalidad.

Generalmente el proceso de aprendizaje se lleva a cabo en los primeros cinco años, entre otras cosas, los nombres de los colores se aprenderán gradualmente, por lo que es muy importante proporcionar a los niños juguetes de colores brillantes con lo cual se les facilitará el aprendizaje de los mismos.

También en el aprendizaje de la lectura y ejercicios semejantes, los juegos son sumamente motivadores y al conectarse con diversos ejercicios de lenguaje difunden sus efectos motivadores al tan frecuentemente opresivo aprendizaje de estos aspectos.

A medida que el niño crece, especialmente en la edad escolar, aprende cosas que elige deliberadamente, es decir la-

mayor parte de sus conocimientos los adquiere por medio de la enseñanza intencionada. En estos tipos de aprendizaje el juego desempeña un papel sumamente importante.

Cratty señala varios factores relacionados con el juego para ayudar al adelanto académico:

- 1.- Los juegos son divertidos. La práctica motivadora, en sustitución de ejercicios escolares opresivos, propicia un mejor aprendizaje ya que en la aplicación de los programas académicos a los niños se les considera pasivos.
- 2.- Un enfoque activo para adquirir capacidad académica muchas veces propicia una armonía natural entre el contenido del programa y las necesidades de actividad de algunos niños.
- 3.- Cuando todo el cuerpo está en acción, participando en juegos que miden capacidades académicas, es difícil atender a condiciones o estímulos externos.
- 4.- Al utilizar juegos activos como metodología para el aprendizaje se puede unir una actividad agradable y valiosa con otra que no estime tanto, pero que ofrezca ma-

por placer a la práctica de una habilidad académica.

- 5.- Los niños se sienten más cómodos en situaciones concretas que en otras que parecen abstractas. Las actividades de movimiento proporcionan actos concretos a la experiencia, observación y reflexión.
- 6.- Las actividades de movimiento que reflejan actividad mental al aparejarse con tareas académicas de varias clases proporcionan al maestro una evidencia observable de la calidad de los procesos del pensamiento infantil. Las operaciones de aprendizaje sutiles que ocurren mientras el niño está sentado no se observan ni se identifican, ni modifican, ni evalúan fácilmente. (21)

Con esto vemos que los juegos son de tal naturaleza que sirven para desarrollar un programa de ideas asociadas, basadas en los intereses comunes a todos los niños, primero en sus características actuales y presentes, después, si es posible, en sus aspectos lejanos.

Así el juego por medio de un material adecuado, se ha--

(21). CRATTY, BRYANT. Op. cit. Pág. 26-27.

ce eminentemente educativo ya que:

- a).- Toma en cuenta el estado dinámico del sujeto, su temperamento, su capacidad de actividad.
- b).- Explora las tendencias favorables y, en un sentido útil, los instintos inferiores para encauzar las fuerzas de atención disponibles.
- c).- Favorece la observación y la representación por medios vivos, objetivos, que necesitan una adaptación real y comparable.
- d).- Combaten los automatismos inútiles y los tics, dando -- ocasión de adquirir hábitos útiles y en relación con el medio y las diversas capacidades de los sujetos.
- e).- Adapta el trabajo a las capacidades mentales, sensorio-motoras y lingüísticas.
- f).- Acostumbra al niño, mediante el ejemplo, a la actividad, al orden, a la regularidad, a la puntualidad, a la limpieza..

g).- Es variado y mantiene el interés. (22)

Como se ha observado, el aprendizaje no es autónomo, -- está siempre ligado a la enseñanza, ya sea en el hogar o en el aula. No se puede hablar por lo tanto de un proceso de aprendizaje sino de un proceso de Enseñanza-Aprendizaje, en el cual el niño encuentra alegría y satisfacción a través -- del juego.

También a través del juego el niño cuenta con una oportunidad de aprender a:

- Imitar a los adultos.
- Reflejar relaciones y experiencias.
- Expresar necesidades apremiantes.
- Encarnar roles de la vida real en forma intensa.
- Liberar impulsos inaceptables.
- Invertir roles habitualmente asumidos.
- Elaborar problemas y experimentar con soluciones. (23)

(22). GUILLEN DE REZZANO, CLOTILDE. Los Jardines de infantes, origen, desarrollo, difusión, organización y métodos. Buenos Aires, Kapelusz, 1972. Págs. 64-65.

(23). HARTLEY, RUTH EDITH. Op. cit. Pág. 34.

CAPITULO VI

CARACTERISTICAS GENERALES DE LA ETAPA DE 3 A 6 AÑOS

A la edad de 3 años el niño pierde la mayor parte de -- sus caracterfsticas de la primera infancia y se encuentra -- listo para ingresar en las experiencias escolares.

FASE III.- ERIK ERIKSON (REALIZACION DE LA FINALIDAD)

En esta edad el niño inicia formas de conducta cuyas -- implicaciones trascienden los límites de su persona: incur-- siona en las esferas de otros y logra que éstos se vean im-- plicados en su propia conducta.

Desde el punto de vista de la maduración, el niño ha -- asimilado la capacidad de alcanzar, tomar, retener; ahora -- está asimilando la de caminar, correr, brincar, etc. Luego -- podrá desarrollar estas adquisiciones, desplazándose con más -- libertad, conocimiento y energía en un medio cada vez más -- amplio.

Durante esta fase ha mejorado su uso del lenguaje, aho-- ra formula preguntas que le permiten comenzar a comprender -- muchos antiguos y nuevos misterios. Esta extensión del len--

guaje y la locomoción hace que el niño ensanche su campo de actividad e imaginación.

El niño se preocupa mucho de refinar sus actividades -- musculares, la exactitud de su percepción, su evaluación de los otros y sus cualidades de comunicación.

El desarrollo psicológico en esta fase gira en torno de dos tareas fundamentales. Primero el individuo comienza a convertirse en una unidad psicológica integrada, una personalidad por derecho propio. Su desarrollo se centra en su relación con los padres, los pares y otros seres humanos. Segundo, el individuo comienza a advertir diferencias sexuales entre las personas de su medio, y estas diferencias afectan tanto sus propios sentimientos, como el curso que él debe seguir en concordancia con los reclamos sociales de su sociedad.

El niño entra en una etapa de intenso aprendizaje en -- donde se asocia con otros de su propia edad. Entra activamente en la vida de otros, y por lo tanto inicia una multitud de nuevas experiencias. (24)

(24). MAIER, HENRY W. Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Buenos Aires, Amorrortu editores, 1979. Págs. 52-60.

FASE DEL PENSAMIENTO PREOPERACIONAL: JEAN PIAGET.

Fase preconceptual 2 a 4 años.

Este es un período de transición entre las pautas de vida propias de la conducta dedicada a la autosatisfacción del niño, y la conducta rudimentariamente socializada.

La vida del niño en este período es de permanente investigación. Investiga su ambiente y las posibilidades de actividad en él. Todos los días descubre nuevos símbolos que -- utiliza en la comunicación consigo mismo y con otros. Pero aunque el niño y el adulto emplean más o menos el mismo lenguaje, no siempre poseen un marco común para comunicarse ya que el contenido del pensamiento en el niño es fundamentalmente preconceptual.

El conocimiento que el niño tiene del mundo se limita a lo que percibe de él; no sabe de alternativas. Además, percibe sus mundos físico y social según la experiencia previa que ha tenido de ellos.

El juego ocupa la mayoría de las horas de vigilia del niño, pues esta actividad sirve para consolidar y ampliar --

sus adquisiciones anteriores. El juego, con su énfasis en el cómo y el porqué se convierte en el instrumento primario de adaptación. Así, para el niño, el juego posee todos los elementos de la realidad y además el juego simbólico y la repetición lúdica de los hechos reales ponen al niño en contacto con los problemas y los objetos de la vida cotidiana.

Como el juego, el lenguaje también es vehículo del desarrollo. El niño repite palabras y las vincula con objetos visibles o acciones percibidas. Gracias a su reciente adquisición de la fonación adecuada y al uso más o menos correcto de las palabras, el niño de 2 ó 3 años utiliza el lenguaje para expresar su propia experiencia.

La imitación de otros y la imitación simbólica son en general procesos espontáneos en los niños de esa edad.

El pensamiento y la razón en el niño de 2 años son totalmente egocéntricos, con predominio de la autorreferencia.

Piaget señala dos fenómenos esenciales característicos de esta edad. Primero, se razonan y juzgan los hechos por su apariencia exterior, al margen de su lógica objetiva. Segundo, en el pensamiento preconceptual un niño tiende a rea-

lizar la experiencia del aspecto cualitativo o del aspecto -
cuantitativo, no percibe simultáneamente las dos, o una rela
ción conectiva entre las nociones de cantidad y calidad.

El niño de esta edad interpreta literalmente las órde--
nes, como si las palabras fueran objetos o actos. Para él -
aún no existe el concepto generalizado de "lo bueno". El ni
ño aplica su deseo de obedecer a su conducta de juego.

FASE DEL PENSAMIENTO INTUITIVO 4 a 7 AÑOS.

Para los niños de 4 a 7 años el hecho más importante es
la ampliación del interés social en el mundo que los rodea.-
El contacto repetido con otras personas inevitablemente redu
ce la egocentricidad y aumenta la participación social.

En este segundo período de transición, el niño comienza
a utilizar palabras para expresar su pensamiento.

Durante esta fase, actúa cada vez más según una pauta -
consecuente de razonamiento. Tiende a comportarse de un mo-
do similar al de sus mayores; exhibe los primeros indicios -
reales de cognición.

Su pensamiento consiste sobre todo en la verbalización de sus procesos mentales. Así como antes utilizara su aparato motor para expresar su pensamiento, ahora emplea el lenguaje.

La organización de su conocimiento en expansión ayuda al niño a obtener capacidad de generalizar su experiencia mental.

En este punto el niño es aún incapaz de pensar en términos del todo; le preocupan las partes. Si intentara pensar en términos del todo, perdería de vista las partes y sus relaciones, precisamente lo que está comenzando a aprender.

El niño emplea cada vez más un lenguaje apropiado sin comprender totalmente su significado.

También es importante señalar que un niño de esta edad puede contar, aunque no tenga el concepto del número.

En esta edad, la familia consiste en todas las cosas vivas que se hallan inmediatamente y físicamente próximas, y a menudo incluye a los animales domésticos; la familia aún no está separada en tiempo y espacio.

En los primeros años de esta fase, el lenguaje implica un "monólogo colectivo" análogo al juego paralelo. El lenguaje sirve como excitación mutua para la acción, más que como medio de intercambio de mensajes e ideas.

El juego refleja gran parte del desarrollo intelectual-evolutivo de estos primeros años de la niñez. En la superficie, el juego adquiere un carácter visiblemente social, pero los procesos de pensamiento subyacentes todavía conservan su tono egocéntrico.

En su juego y en su lenguaje puede reflejarse un sentido de cooperación mutua y de responsabilidad social, pero -- ello no existe en su pauta de pensamiento. Por consiguiente, para un niño de esta edad tiene escaso sentido adjudicar al grupo la responsabilidad por la conducta de unos pocos. - La responsabilidad mutua y la solidaridad grupal exceden aún sus posibilidades de comprensión. (25)

(25). MAIER, HENRY. Op. cit. Págs. 126-145

En los primeros años de esta fase, el lenguaje implica un "monólogo colectivo" análogo al juego paralelo. El lenguaje sirve como excitación mutua para la acción, más que como medio de intercambio de mensajes e ideas.

El juego refleja gran parte del desarrollo intelectual-evolutivo de estos primeros años de la niñez. En la superficie, el juego adquiere un carácter visiblemente social, pero los procesos de pensamiento subyacentes todavía conservan su tono egocéntrico.

En su juego y en su lenguaje puede reflejarse un sentido de cooperación mutua y de responsabilidad social, pero ello no existe en su pauta de pensamiento. Por consiguiente, para un niño de esta edad tiene escaso sentido adjudicar al grupo la responsabilidad por la conducta de unos pocos. La responsabilidad mutua y la solidaridad grupal exceden aún sus posibilidades de comprensión. (25)

(25). MAIER, HENRY. Op. cit. Págs. 126-145

CAPITULO VII

PROPOSICION

Como se ha observado, la etapa preescolar de los cero a los seis años es el periodo básico de la formación de la personalidad del ser humano; este periodo se caracteriza por una intensa actividad lúdica que se considera como uno de los factores determinantes en el desarrollo de la personalidad, conformada por los aspectos afectivo, social, cognoscitivo y del aprendizaje. El desenvolvimiento saludable de cuerpo y mente depende, en su mayor parte, de las actividades de juego del niño.

A través del juego el niño preescolar desarrolla su memoria, lenguaje, la actividad motriz y muchas otras capacidades y cualidades de la personalidad. Por ésto, en la educación y aprendizaje de los niños es importante crear oportunamente condiciones óptimas para formar una u otras habilidades y dirigir adecuadamente las actividades de juego. Es por ésto que los sistemas educativos actuales están basados en actividades creativas y lúdicas para la adquisición de conocimientos en particular y para el desarrollo integral del niño en general.

Así, encontramos la necesidad de proponer las actividades de juego como medio didáctico auxiliar que el docente -- aprovechará en su trabajo con niños de edad preescolar. Es decir que las actividades de juego ya sea libres o dirigidas se organicen o aprovechen de un modo pedagógicamente correcto. Que el docente incluya actividades lúdicas en cualquier actividad además de preocuparse porque los niños reciban diferentes impresiones. Garantizando así el desenvolvimiento social, afectivo, cognoscitivo. Así como un aprendizaje en cada juego.

Las actividades de juego que se analizan a continuación son un ejemplo de como el juego desarrolla la personalidad - en el niño y que más tarde estos aspectos serán aprovechados por el profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este análisis (como se observará) algunos elementos se repiten y otros se excluyen según el tipo de juego. También se pone de manifiesto que no se agotan la totalidad de elementos que conforman el desarrollo integral del individuo.

JUEGO TRADICIONAL MOVILIDAD Y CANTO

"DOÑA BLANCA"

DESCRIPCION.

Los niños tomados de la mano forman un círculo, una niña permanece dentro del círculo y un niño fuera del mismo. - El grupo de niños dá vueltas en círculo al tiempo que entona la siguiente canción:

Grupo: "Doña Blanca está cubierta de pilares de oro y plata, romperemos un pilar para ver a doña Blanca.

¿Quién es ese jicotillo que anda en pos de doña Blanca?"

Niño fuera del círculo: "Yo soy ese jicotillo que anda en -- pos de doña Blanca."

En ese momento el "jicotillo" se acerca al círculo y -- haciendo presión en donde se unen las manos de los niños pregunta de qué está hecho el pilar que representan. Los niños contestan: de fierro, madera, papel, etc., y así sucesivamente hasta encontrar uno que es débil y presionando fuerte logra entrar dentro del círculo, en ese momento doña Blanca se

sale del mismo y comienza la persecución hasta que el "jicotillo" la alcanza o bien doña Blanca logra penetrar otra vez dentro del círculo. Mientras se lleva a cabo la persecución el grupo del círculo alienta a gritos al jicotillo para que alcance a doña Blanca, o bien a doña Blanca para que no se deje atrapar.

ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN EN EL NIÑO.

PSICOLOGICO.

- a).- Este juego contribuye a la salud mental del niño, ya -- que cumple una función terapéutica en las descargas emocionales que se realizan, es decir gritos, gestos, etc. Momento en que el "jicotillo" persigue a doña Blanca.
- b).- Este juego compromete al cuerpo a mantenerse activo: en el caso del grupo: al momento de moverse en círculo y - en el caso individual: la carrera de doña Blanca y el "jicotillo".
- c).- El juego es satisfactorio porque conduce a un alto grado de ansiedad manifestado, que baja cuando el "jicotillo" logra alcanzar a doña Blanca.

AFFECTIVO.

- a).- En el desarrollo del juego el niño organiza su proceso sentimental, obteniendo sentimientos de placer o de displacer, en el momento en que se logran los objetivos: - cuando el "jicotillo" rompe el pilar y penetra dentro - del círculo, cuando logra alcanzar a doña Blanca, cuando doña Blanca logra escapar del "jicotillo". Cuando - eligen quien representará al "jicotillo" y a doña Blanca.
- b).- Este juego suscita excitación, cuando aparecen signos - de alegría acompañados de carcajadas. Sentimientos de - placer cuando se logra algún objetivo. El placer del - "jicotillo" de atrapar a doña Blanca. El placer de doña Blanca de escapar del "jicotillo".
- c).- El juego constituye un modo elaborado de satisfacción.- Evita el displacer y hay una búsqueda del placer por -- parte del grupo durante todo el juego.
- d).- Este juego sirve a los niños para expresar sus senti--- mientos y fantasías y ofrece modos de comunicación di-- rectos. Ponerse de acuerdo por parejas sobre la consti

tución del pilar que forman con sus manos.

e).- El juego actúa como mecanismo regulador cuando el niño libera agresión y trata de superar las ansiedades. Cuando algunos niños alientan al "jicotillo" para que atrape a doña Blanca.

SOCIAL.

a).- Este juego da las pautas para una relación social satisfactoria, ya que los niños aprenden a organizarse en el momento de elegir al "jicotillo" y a doña Blanca aprendiendo así a comportarse correctamente según lo considera su grupo social.

b).- El juego se realiza en un ambiente de confianza y disciplina (regida por las leyes tradicionales del juego), - en la que cada niño tiene oportunidad de elegir sus ocupaciones ("jicotillo", doña Blanca, o miembro del círculo) colaborando activamente en el juego.

c).- Este juego ayuda a la "adaptación social" de cada niño, ya que tienen buenas relaciones con los demás.

d).- El juego también ayuda al desenvolvimiento social de cada participante ya que en la medida en que participa -- dentro del grupo debe acatar las reglas establecidas -- tradicionalmente (o momentáneamente) si quiere librarse del castigo, o bien no participar en el juego.

COGNOSCITIVO.

a).- En este juego se desarrolla la atención, que debe tener cada participante según sus intereses fundamentales. -- Estos centros de atención incitan a la observación, realizando a través de la misma comparaciones y asociaciones. La atención que deben tener para seguir la canción que entona el grupo, para observar la persecución y finalmente realizar la comparación de varias cosas: -- quien es más veloz de el "jicotillo" y doña Blanca en ese momento, que pareja lo hizo mejor, a quien alentaba más el grupo que forma el círculo, etc. Estas comparaciones las hacen individualmente todos y cada uno de los participantes.

b).- También se desarrolla en este juego la memorización, ya que al repetir varias veces la misma situación que provoca el juego, el niño memoriza cada paso del mismo y --

también memoriza la canción, nombre del juego, etc.

c).- En el desarrollo de este juego los niños también pueden aprenderse los conceptos espaciales, cuando se organizan para formar el círculo, de quién deberá estar a la derecha, izquierda, enfrente, y cuando en la persecución alientan a los participantes de la misma a subir, bajar, etc.

d).- Con las funciones cognoscitivas descritas anteriormente se desprende el progreso de la comunicación verbal en el desarrollo de este juego. Es decir que el niño va aprendiendo nuevos conceptos que fortalecen su capacidad de lenguaje y adiestra su comunicación verbal, ya que el lenguaje constante es parte del juego mismo: cantar, hablar, gritar.

e).- En este juego también los niños aprenden a detectar si hay imperfecciones en la sucesión de las escenas del juego. Si el "jicotillo" se adelanta a contestar, si doña Blanca no sale a tiempo del círculo y se deja atrapar dentro del mismo, si hay una equivocación cuando se entona la canción, etc.

JUEGO POPULAR PSICOMOTRIZ

FOOT-BALL

DESCRIPCION:

En una cancha apropiada compiten dos equipos de once -- jugadores cada uno, encontrándose a menudo algunos jugadores de reserva por parte de ambos equipos por si existiera la necesidad de cambiar a algún jugador.

Cada equipo está formado por un portero, que se hace -- cargo de la portería, defensas, centros delanteros.

El objetivo del juego y hacia donde todas las actitudes están encaminadas, es lograr que un equipo logre meter el ba-- lón en la portería del equipo contrario. Así nos encontra-- mos con que el juego es un ir y venir corriendo tras el ba-- lón para dos cosas: lograr meter un gol, o bien evitar que-- lo metan a su portería.

ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN EN EL NIÑO.

PSICOLOGICO

a).- Este juego contribuye a la salud mental del niño, ya --

que cumple una función terapéutica en las descargas emocionales que se realizan, es decir, gritos, gestos, etc. cuando un jugador le pide el balón a su compañero o le indica hacia donde lo mande.

- b).- Este juego implica confianza, y pertenece al espacio -- potencial existente entre el niño con otros niños. La confianza manifestada cuando un jugador pide el balón - y su compañero se lo manda.
- c).- El juego compromete al cuerpo a mantenerse activo debido a la manipulación o dominio del balón.
- d).- El juego es satisfactorio, porque logra que disminuya la ansiedad en el momento en que se anota el gol al equipo contrario. Y cuando aumenta la ansiedad en los niños - en cuya portería penetró el balón.

AFECTIVO.

- a).- En el desarrollo del juego el niño organiza su proceso sentimental, obteniendo sentimientos de placer o de displacer en el momento en que se logran los objetivos: el placer que obtienen los niños pertenecientes al equipo-

ganador. El displacer de los niños pertenecientes al -
equipo perdedor.

- b).- Este juego suscita excitación, cuando aparecen signos -
de alegría acompañados de carcajadas en el momento en -
que los compañeros celebran al jugador que anotó el ---
gol.
- c).- Este juego constituye un modo elaborado de satisfacción.
Es decir una evitación del displacer de perder y una --
búsqueda del placer: el tratar de ganar, durante todo -
el juego.
- d).- Este juego le proporciona al niño la alegría del triun-
fo, en la medida en que logra su objetivo en el juego -
y en la actividad creadora: meter goles.
- e).- El juego sirve al niño para expresar sus sentimientos, -
fantasías y algunos de sus problemas. Cuando en el jue
go expresa sus sentimientos de camaradería con los con-
trarios, su agresión hacia los mismos o incluso con sus
mismos compañeros. Actitudes tales como no querer pa--
sar el balón y agredir a los contrarios.

f).- El juego actúa como mecanismo regulador cuando el niño libera agresión y trata de superar las ansiedades a través del juego. Cuando un jugador alienta a su compañero a meter gol o cuando el portero pide ayuda para cubrir la portería.

g).- Este juego proporciona la alegría de participar, ya que a esta edad interesa más al niño la participación que cumplir con las reglas ya establecidas.

SOCIAL.

a).- Este juego da las pautas para una relación social satisfactoria, ya que el niño aprende a considerar lo que su equipo estima correcto o incorrecto.

b).- Este juego tiene dos funciones: es individual, contribuye al perfeccionamiento de las actividades sensoriales y motrices del niño, tales como correr, dominar el balón, detectar al compañero a través de escucharlo o verlo de lejos, etc. Y el de colectividad, adaptación social, que contribuye a la aceptación del niño por parte de su grupo social. La aceptación de los miembros del equipo hacia el niño que contribuye en el juego para --

ganar.

- c).- Este juego provoca un ambiente de confianza y disciplina entre los jugadores, ya que cada niño tiene oportunidad de elegir su posición: portero, defensa, etc., colaborando activamente en el juego.

- d).- Este juego da lugar al verdadero grupo cooperativo, ya que como es un juego de competencia, los niños se van a enfrentar con la organización y las reglas a seguir, -- aún cuando no las acepten o respeten totalmente.

- e).- Este juego ayuda a la "adaptación social" de cada niño, ya que tienen buenas relaciones con sus compañeros.

COGNOSCITIVO.

- a).- En este juego se desarrolla la atención a partir del -- contacto con el balón. Haciendo posible la percepción-sincrética que se debe tener en este tipo de juegos. - Así el niño realiza a través de la atención, compara--- ciones y asociaciones. Comparaciones de quien es más - velóz para pasar el balón, quien juega mejor, etc.

- b).- En este juego los niños aprenden varios conceptos especiales: arriba, abajo, izquierda, derecha. Cuando le indican al compañero hacia que lugar mande el balón.
- c).- Con las funciones cognoscitivas se desprende el progreso de la comunicación verbal en el desarrollo de este juego. El niño ejercita su lenguaje y adiestra su comunicación verbal durante todo el juego, ya que en cada jugada hay comunicación entre los compañeros.
- d).- En este juego los niños también tienen la oportunidad de decidir si hay consistencia lógica en el desarrollo del juego. Es decir si hubo un pase equivocado del balón, si existe una falta por parte de sus compañeros o contrarios, etc.
- e).- También cuentan con la oportunidad de detectar imperfecciones en el desarrollo del juego. Si el balón realmente no entró en la portería y lo toman como gol.
- f).- En este juego también pueden decidirse entre varios tipos de información, cual satisface mayormente un criterio específico, que en este caso es meter el gol. Es decir, cuando un niño tiene el balón y sus compañeros -

le indican hacia donde lo debe mandar, él debe decidir-
según su criterio, hacia donde hay más posibilidades de
meter gol, y mandar el balón.

JUEGO DIRIGIDO SOCIODRAMATICO.

REPRESENTACION DE UNA ORQUESTA CON INSTRUMENTOS.

COMBINACION: CANTO E INSTRUMENTOS.

DESCRIPCION:

En un salón que se ha designado para la educación artística, el docente de grupo, con ayuda de un maestro de educación musical que toca el piano, organiza al grupo de niños - para que éstos representen una orquesta y les reparte a cada uno algún instrumento: clave, triángulo, flauta, crótalos, - pandero, etc.

Así, la persona que toca el piano entona la melodía y - el grupo junto con la educadora cantan.

Posteriormente se inicia la representación de la orquesta, comienza a entonar el piano, y con el mismo ritmo empiezan a tocar los niños su instrumento conforme lo vaya señalando la educadora. Una vez que cada niño ejercita el ritmo de la canción con su instrumento proceden a tocar todos - juntos oyendo la entonación del piano. Los niños combinan - así el canto con la representación de la orquesta.

Al final la educadora sólo observa. Los niños, junto -

con el piano, primero cantan la melodía y posteriormente sin que les indiquen van tocando parcialmente sus instrumentos - (por turno) como ya lo hicieron, y finalmente toca toda la orquesta.

ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN EN EL NIÑO.

PSICOLOGICO.

- a).- Este juego contribuye a la salud mental del niño, ya -- que cumple una función terapéutica en las descargas emocionales que se realizan: gritos, gestos, etc., que emiten los niños cuando concluyen con alegría la representación de la orquesta.

- b).- Este juego compromete al sistema muscular y auditivo a--mantenerse activos, debido a la manipulación y ejecu---ción de instrumentos musicales.

- c).- El juego es satisfactorio porque conduce a un alto gra--do de ansiedad, en el momento en que va a llega su tur--no para seguir el ritmo con el instrumento, y por la satisfacción de haberlo ejecutado bien.

AFECTIVO.

- a).- Los niños utilizan los instrumentos musicales para proyectar y reflexionar. Por ésto traspasan sus sentimientos. Si los niños son agresivos tratarán de agredir al instrumento que les corresponde. O bien si no lo es, lo utilizará con delicadeza.
- b).- En este juego el niño comienza a organizar su proceso sentimental positivamente obteniendo sentimientos de placer: cuando se logra ejecutar el instrumento con precisión. O negativamente, obteniendo sentimientos de displacer: cuando no se logra llevar el ritmo con el instrumento correspondiente.
- c).- El niño en este juego obtiene placer, ya que en él se suscita la excitación con signos de alegría acompañados de carcajadas, cuando la representación de la orquesta es exitosamente lograda.
- d).- El juego constituye un modo elaborado de satisfacción.- Es decir una evitación del displacer y una búsqueda del placer. El displacer de no lograr la representación y el placer de lograr la representación (sucesión por tur

no, ritmo, conjuntamente).

- e).- En la medida en que el niño logra ejecutar adecuadamente su instrumento, le proporciona la alegría del triunfo y del placer estético.

SOCIAL.

- a).- Este juego da las pautas para una relación social satisfactoria, ya que el niño aprende a considerar lo que su grupo social estima correcto o incorrecto en la ejecución de su instrumento correspondiente.
- b).- Este juego tiene dos funciones: la primera, es individual, contribuye al perfeccionamiento de las actividades sensoriales y motrices del niño al ejecutar su instrumento. La segunda es la de colectividad, adaptación social, que contribuye a la aceptación del niño por parte de su grupo social. Representación de la orquesta.
- c).- El juego se realiza en un ambiente de confianza y disciplina, ya que el niño tiene oportunidad de elegir el instrumento que desea ejecutar, colaborando activamente en la orquesta.

- d).- El juego logra el desenvolvimiento social del individuo, ya que al participar el niño en la orquesta debe seguir las reglas establecidas por la educadora, si no quiere ser excluido.
- e).- Este juego es una forma de entrar en comunicación con los demás niños, ya que ofrece un medio íntimo y personal de comunicación y cooperación durante toda la representación.

COGNOSCITIVO.

- a).- En este juego de representación, la atención se desprende a partir del contacto del niño con los instrumentos musicales, estos son interesantes porque son verdaderos.
- b).- Este juego se presta a que el niño realice a través de la atención, comparaciones y asociaciones de los sonidos emitidos por los instrumentos, con lo cual se desarrolla la atención voluntaria, facilitando medios de expresión.
- c).- En este juego y vinculada con la capacidad de atención del niño se desarrolla la memorización serial auditiva.

Es decir, el niño memoriza la secuencia de sonidos que emiten los instrumentos y sabe en que momento le corresponde ejecutar el propio.

d).- En este juego la clasificación se desarrolla con la - - práctica de reconocimiento de patrones: cuando el niño escucha un sonido reconoce el instrumento que lo emite. Es decir, se desarrolla la clasificación de los instrumentos según el sonido.

e).- En el juego se desarrolla la categorización de varios - elementos: el niño aprende a categorizar los instrumentos según sus características físicas, su sonido y su nombre.

f).- Las funciones cognoscitivas mencionadas en este juego, - aparejadas entre si traen como resultado el progreso de la comunicación verbal en el niño. Los niños mencionan el nombre de cada instrumento.

g).- En este juego el niño fortalece su capacidad de lenguaje y adiestra su comunicación verbal, al utilizar en su lenguaje los nuevos elementos verbales que aprende durante la representación de la orquesta. Tales como: ---

orquesta, instrumento, melodía, ritmo, alto, suave, - -
etc.

h).- El juego refuerza la comparación que hace el niño, de -
pequeñas diferencias antes de clasificar las combinacion
es de sonidos.

i).- En el juego el niño también cuenta con la oportunidad -
de detectar imperfecciones en la ejecución del instru--
mento propio o de los compañeros de orquesta.

JUEGO DE MESA POPULAR

"EL JUEGO DE LA MONEDA"

DESCRIPCION:

Todos los niños se colocan a un lado de una mesa, menos uno, que se coloca al lado contrario. Se pasa una moneda de mano en mano por debajo de la mesa entre los jugadores. El que está al otro lado ordena:

¡Arriba las manos!

Todos los jugadores levantan las manos con los puños -- cerrados y el compañero puede examinar estos puños uno a uno, pero sin abrirlos. Después ordena:

¡Abajo las manos!

y las manos caen sobre la mesa al mismo tiempo y con la palma abierta hacia abajo. Esto se hace con mucho estrépito, - para impedir que el compañero oiga el ruido de la moneda y - conozca de ese modo en qué mano está; después, tiene que adivinar quién tiene la moneda. Si lo consigue, el que tenía - la moneda toma su lugar al otro lado de la mesa, y el que ha acertado va a sentarse en la fila de sus compañeros.

ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN EN EL NIÑO.

PSICOLOGICO

- a).- Este juego de mesa contribuye a la salud mental del niño, ya que cumple una función terapéutica en las descargas emocionales que se realizan, gritos, gestos, etc., - cuando los niños dejan caer las manos sobre la mesa haciendo un gran estrépito.

- b).- Este juego implica confianza, y pertenece al espacio potencial existente entre el niño con otros niños. Cuando un niño posee la moneda y tiene confianza de que sus compañeros no lo delatarán.

- c).- El juego compromete al cuerpo a mantenerse activo debido a la manipulación de la moneda y al movimiento continuo de los brazos.

- d).- El juego en esencia es satisfactorio porque conduce a un alto grado de ansiedad en el momento en que el niño busca la moneda en los puños de los demás jugadores, y se reduce la ansiedad cuando el niño señala a otro que no la tiene.

AFECTIVO.

a).- En este juego el niño aprende a organizar su proceso -- sentimental óptimamente, obteniendo sentimientos de - - placer: en el caso del niño que busca la moneda, cuando la encuentra; en el caso del niño que la posee, cuando el otro niño no lo señala. O negativamente, obteniendo sentimientos de displacer: en el caso de quien tiene la moneda, cuando lo señalan; en el caso del niño que busca la moneda, cuando no descubre la mano que la posee.

b).- En este juego el niño obtiene placer. Porque esta actividad suscita excitación y aparecen signos de alegría - acompañados de carcajadas cuando el niño que busca la moneda se equivoca y señala a otro que no la tiene.

COGNOSCITIVO.

a).- En este juego la atención se desprende a partir del contacto del primer niño con la moneda, para observar donde quedó, en el momento que se ordene i arriba las manos!.

b).- El juego se presta a que el niño que busca la moneda -- realice a través de la atención, comparaciones y asocia

ciones del movimiento de sus compañeros y le sea más fácil deducir quien tiene la moneda.

c).- En este juego se desarrolla la memorización en el niño, ya que al repetir varias veces el mismo juego, memoriza la secuencia, el nombre, las frases ¡arriba las manos!- ¡abajo las manos!, etc.

d).- En este juego el niño aprende con experiencias de movimiento los conceptos espaciales: arriba y abajo. Cuando tienen que ejecutar con las manos las órdenes del niño que se encuentra al otro lado de la mesa.

e).- En este juego el niño fortalece su capacidad de lenguaje y adiestra su comunicación verbal cuando es su turno de adivinar quien tiene la moneda y cuando dá las órdenes en voz alta. También emplea el lenguaje mientras-- se pasan la moneda por debajo de la mesa para distraer-- al jugador que se encuentra del otro lado.

f).- En este juego el niño tiene la oportunidad de decidir - si hay consistencia lógica entre lo que observó (movi-- mientos de manos) y, quién posee la moneda verdaderamente.

g).- En el juego el niño también aprende a detectar imperfecciones o impropiedades. Si por ejemplo el grupo de niños tira la moneda al suelo y el que está al otro lado la busca en vano. O si el niño que está al otro lado de la mesa mira por debajo de la misma y descubre sin buscar quien tiene la moneda.

APRENDIZAJE.

En general, en cada uno de los juegos mencionados y ligado con otros elementos, se da el aprendizaje. El niño aprende varios conceptos sin contar con la ayuda de un docente. Ya que cada actividad de juego provoca un aprendizaje de cualquier índole en el sujeto. Así el niño aprende conceptos académicos (números, letras), conceptos aislados de espacio y de tiempo, etc.; porque el juego es una oportunidad para aprender, y así por el desarrollo mismo del niño y a través del juego, al finalizar la edad preescolar (6 años) entre otras consecuencias el niño está preparado para la lecto-escritura. Ya que una vez desarrollada la atención, memorización, clasificación, comparación, la comunicación verbal y coordinaciones motrices se desprende la lecto-escritura que es uno de los elementos que el docente aprovecha para la enseñanza-aprendizaje.

Así nos encontramos con que estos juegos tradicionales- que se desarrollan libremente o con la supervisión de un - - profesor pueden convertirse en una técnica basada en actividades de juego. A través de la cual se desarrollan las funciones que conforman la personalidad del niño preescolar y - que logran su integridad cuando las mismas son aprovechadas- para el aprendizaje.

CONCLUSIONES

A menudo al juego se le ha considerado como simple juego, como una distracción o un descanso que tiene el niño entre una y otra actividad o como un premio a su comportamiento, y algunos profesionales de la educación no lo incluyen en sus actividades. Pero en el desarrollo del tema y el análisis de los varios tipos de juego se ha destacado la importancia que el juego tiene para el desarrollo "normal" del individuo. Esta importancia radica en el caso del proceso de Enseñanza - Aprendizaje en que a través del juego y los juguetes, un niño aprende sin la rigidez educativa impuesta tradicionalmente y con la excitación y goce, en cambio, del descubrimiento infantil. Y también en que el juego no puede ser sustituido por cualquier otra actividad que resulte verdaderamente enriquecedora.

Por otra parte la mayoría de los educadores consideran el juego como una actividad para el futuro y no le dan importancia al presente. Es decir que el juego traerá como consecuencias que el adulto tenga una personalidad integrada, una condición física óptima, etc. Pero se deben tomar en cuenta las ventajas y consecuencias presentes del juego, que actúa como un mecanismo regulador tanto social como afectivamente. Ya-

que libera al niño de sus presentes inquietudes, traumas, etc.

Así, concedida la importancia al juego como tal, observaremos que todo juego en cualquier parte que se desarrolle y - cualesquiera que sean sus condiciones va a tener consecuencias pedagógicas. Estas consecuencias son las que hemos señalado en el análisis anterior como un ejemplo de las muchas que existen.

Los elementos que el juego desarrolla en el niño, ya sea juego libre o dirigido son aprovechados por el pedagogo o - profesor de tal manera que resulta una actividad alegre y - siempre creadora. Esto es que el profesionalista de la educación toma los elementos sociales, afectivos, cognoscitivos y - del aprendizaje que el niño desarrolla por sí solo a través del juego y los aprovecha para hacer menos difícil la convivencia entre los niños, el trato entre los mismos y los conceptos académicos que, de otra forma, resultarían desagradables y bastante difíciles. Con esto vemos claramente la dialéctica que produce el juego: por una parte el niño en sus actividades enriquece y desarrolla los elementos que integran su personalidad; y por otra parte el pedagogo toma estos elementos para acelerar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, y elaborar sistemas educativos basados en la experiencia de los niños.

He aquí la importancia que tiene el juego para el pedagogo, el saber manejar y dirigir adecuadamente las actividades de juego, y aprovechar las consecuencias del mismo para lograr el desarrollo integral del niño preescolar. Es decir - el conocimiento del por qué y para qué del juego.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- CAILLOIS, ROGER. Teoría de los juegos. tr. Ramón Gil -- Morales. Barcelona, Seix Barral, 1958. 193 págs.
(Biblioteca breve, Núm. 130).
- 2.- CHATEAU, JEAN. Psicología de los juegos infantiles. tr. Helena Voldán. Buenos Aires, Kapelusz, 1971. 149- págs.
(Biblioteca de Cultura Pedagógica. Núm. 48)
- 3.- CRATTY, BRYANT J. Desarrollo intelectual: Juegos acti- - vos que lo fomentan. México, Pax-México. 1977.
- 4.- DORSCH, FRIEDRICH. Diccionario de Psicología. tr. - - - Ismael Antich. Barcelona, ed. Herder, 1978. 1070 págs.
- 5.- ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGIA Y LA PEDAGOGIA. tr. Profe- - sor Doctor Francisco Alonso Fernández. Madrid, -- Sedmay Lidis, 1978, VII Tomos. Tomo VII.
Diccionario de la Psicología.
- 6.- FINGERMAN, GREGORIO. El juego y sus proyecciones socia- - les. Buenos Aires, El Ateneo, 1970. 161 págs.
(Colección de estudios humanísticos; secc. Socie- - dad y Cultura).

- 7.- GARVEY, CATHERINE. El juego infantil. tr. Alfredo Guera Miralles. Madrid, Morata, 1978. 199 págs.
- 8.- GUILLEN DE REZZANO, CLOTILDE. Los jardines de infantes; origen, desarrollo, difusión, organización y métodos. Buenos Aires, Kapelusz, 1972. 133 págs.
(Biblioteca de Cultura Pedagógica. Núm. 97)
- 9.- HARTLEY, RUTH EDITH. Como comprender los juegos infantiles. Buenos Aires, Horme, 1965. 298 págs.
- 10.- LA PSICOLOGIA MODERNA DE LA A a la Z. 2ª edición. Bilbao, Ediciones Mensajeros, 1976. (Comprender-Saber-Actuar)
- 11.- MAIER, HENRY W. Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Buenos Aires, Amorrortu editores, 1979. 358 págs.
- 12.- MAKARENKO, A.S. Conferencias sobre educación infantil. México, Cártago, 1982. 3ª edición. 91 págs.
- 13.- MILLAR, SUSANA. Psicología del juego infantil. tr. P. Odena. Barcelona, Fontanella, 1972. 252 págs.
- 14.- MUSSEN, PAUL HENRY, JOHN Janeway Conger y Jerome Kagan. Desarrollo de la personalidad en el niño. tr. Francisco González Aramburo. México, Trillas, 1979. - 878 págs.
(Biblioteca Técnica de Psicología)

- 15.- NERI, ROBERTO. Juego y juguetes. tr. Lil Marfa Godea.-
Buenos Aires, Eudeba, 1963. 138 págs.
(Eudeba; La escuela en el tiempo, Temas).
- 16.- PIAGET, JEAN. La formación del símbolo en el niño; imi-
tación, juego y sueño, imagen y representación. tr.
José Gutiérrez. México, Fondo de Cultura Económi-
ca, 1973. 401 págs.
(Biblioteca de psicología y Psicoanálisis)
- 17.- WINNICOTT, DONALD WOODS. Realidad y juego. Buenos Aires,
Granica. 1972.