



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA

SEMINARIO PERMANENTE DE APOYO A LA TITULACION

“EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS
CIEGOS PREESCOLARES”

T E S I S

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A

CHAVEZ MOSQUEDA ROSA MA. RAQUEL

ASESOR: DR. AGUSTIN G. LEMUS TALAVERA

2^a Ed.
Firma # 53.
Julio 1991

MEXICO, D. F.

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS



COLEGIO DE PEDAGOGIA

FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

INDICE

INTRODUCCION	1
I. EL JUEGO	3
1.- El problema del concepto del juego	
2.- El problema de la explicación del juego	
3.- El problema de la clasificación del juego	
II. EL NIÑO PREESCOLAR CIEGO	21
1.- Características generales	
2.- Desarrollo cognoscitivo en el niño ciego	
3.- La importancia del juego para el desarrollo del niño ciego	
III. INTEGRACION DEL NIÑO CIEGO PREESCOLAR AL AMBITO EDUCATIVO A TRAVES DEL JUEGO	39
1.- Concepto e importancia de la integración del niño ciego preescolar en el desarrollo humano	
2.- Revisión de diversos puntos de vista	
3.- Integración del niño ciego en el ámbito familiar y esco- lar	
IV. SUGERENCIA DE ACTIVIDADES LUDICAS EDUCATIVAS PARA NIÑOS CIE- GOS DE NIVEL PREESCOLAR	48
SUMARIO CONCLUSIVO	63
ANEXO	66 A
GLOSARIO	67
FUENTES CONSULTADAS	71

INTRODUCCION

La presente tesina se ubica dentro del ámbito de la psicopedagogía y de la educación especial, que es la encargada de la atención a personas con problemas visuales, entre estas encontramos a los niños ciegos pre-escolares, que serán objeto de este trabajo.

No existen en México estudios que aborden la importancia del juego para los niños ciegos, por lo tanto, surge la necesidad de proporcionar sugerencias a los educadores que señalen lo fundamental del juego como apoyo pedagógico, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños ciegos congénitos.

Esto no es nuevo, sin embargo, en nuestro país no se le ha dedicado el tiempo, ni la atención necesaria, lo que se puede deber, a que, el enseñar "técnicas de ciego", demanda mayor tiempo y esfuerzo, tanto para el educador como para la persona ciega.

Es función del Pedagogo sugerir, el juego como recurso educativo, ya que posee los conocimientos para el diseño curricular pre-escolar, así como la visión global del problema educativo, - tanto normal como especial.

La teoría en la cual me apoyaré, será la de Arnold Gesell - quién afirma que el desarrollo del crecimiento humano se divide en cuatro etapas, de seis años cada una:

1a. Los años pre-escolares; 2a. Los escolares; 3a. La de los años de la escuela secundaria y 4a. La que precede al estado adulto.

Pero me ubicaré en la primera etapa de cero a seis años, ya que son los años fundamentales.

El tema que hoy me ocupa, requiere de una base teórica metodológica desde la cual pueda abordar el objeto de estudio "El juego como proceso de aprendizaje", para tal efecto he de apoyarme en autores como Emilio Durkheim y T. Parsons; quienes han tra

bajado dentro del Funcionalismo Estructural.

Cabe señalar que lo fundamental de este trabajo es abordar - "el juego en el aprendizaje de los niños ciegos pre-escolares. Y en lo particular; destacar la importancia del juego como recurso educativo, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los niños ciegos pre-escolares; revisar el tema del concepto, de la explicación y de la clasificación del juego como recurso educativo; señalar las características principales del niño ciego pre-escolar, destacar la importancia de la integración del niño ciego pre-escolar a la familia y a la escuela mediante el juego.

Esta tesina es de tipo bibliográfico, descriptivo, para su elaboración me apoyaré en fuentes primarias y secundarias, así como en la visita al Instituto Nacional para la Rehabilitación de Niños Ciegos y Débiles Visuales.

En el desarrollo de esta investigación abordaré el problema del concepto, la explicación y la clasificación del juego; posteriormente trataré las características generales del niño normo-visual, para poder describir, de manera particular, las características del niño ciego; por otra parte, mencionaré a grandes rasgos el desarrollo cognoscitivo del niño ciego; así mismo haré énfasis en la importancia que tiene el juego para el desarrollo biopsicosocial del pequeño; es conveniente señalar lo primordial que es la integración del niño ciego al ámbito escolar y familiar; finalmente, es mi deseo colaborar con los profesores de educación especial, aportando algunas sugerencias de actividades lúdicas educativas para niños ciegos de nivel pre-escolar.

CAPITULO I

EL JUEGO

1.- EL PROBLEMA DEL CONCEPTO DEL JUEGO.

No existe un concepto único y universal acerca de la explicación del juego; de ahí surge la necesidad de tomar diversos conceptos, que permitan abordar al juego como medio en el aprendizaje en el niño ciego pre-escolar.

Considerando la importancia que tiene adaptar juegos y juguetes usuales a los problemas o atipicidades específicas, es importante buscar lo que más convenga a cada niño, según su tipo y grado de deficiencias, con ellos se facilitará la integración del niño al grupo y a la sociedad, ayudándole además a conocerse y crecer con madurez superando las deficiencias que presenta.

CONCEPTO GENERAL

La visión que se logra obtener sobre el significado del juego, desde el punto de vista antropológico, puede interpretarse como una actividad inherente a las características de los seres humanos. En términos generales, se acepta que todos los animales juegan durante toda su vida.

Es por ello, que los psicólogos y pedagogos se han abocado hacia el estudio del juego y la manera de obtener el máximo provecho del mismo.

Debido a que la actividad del juego, actividad lúdica, (del latín ludus, que significa juego), se observa en casi toda la escala del reino animal, resulta ser así, una actividad espontánea y natural del aprendizaje.

A continuación citaré algunos autores que manejan el concepto del juego de la siguiente manera:

Herbert Spencer explica, "el juego es una inversión artificial de la energía que, al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades su-

perfluas, a falta de auténticas". 1

El problema del exceso de energía del que habla Spencer, lo coloca en un contexto evolutivo biológico más amplio, es decir, cuando el pre-escolar tiene una abundante alimentación, consecuentemente tendrá una gran energía que será liberada mediante el juego.

Al respecto Schiller señala, "el juego es actividad estética. El exceso de energía es sólo una condición de la existencia del placer estético que, según él, proporciona el juego". 2

Considero que el juego es, más bien, un placer relacionado con la manifestación del exceso de energía.

Wundt nos dice: "el juego nace del trabajo. No hay un sólo juego que no tenga su prototipo en una forma de trabajo serio, -- que siempre le precedió en el tiempo y en la existencia misma". 3

Entiendo que la necesidad de substituir, obliga al hombre a trabajar, y en el trabajo, va aprendiendo a considerar la aplicación de su propia energía, como fuente de gozo.

Para Claparede, "el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera, en la cual su ser psicológico puede responder y en consecuencia puede actuar". 4

El trabajo difiere del juego, en el hecho, de que se trata, de una actividad encaminada a un fin, mientras que en el juego, el resultado final de la actividad tiene poca o ninguna importancia. Por el contrario, en el trabajo, la actividad se realiza no

1.- D. B. Elkonin. Psicología del juego: 19.

2.- Ibidem: 20.

3.- Ibidem: 20.

4.- Eduardo Claparede. Psicología del niño y pedagogía experimental: 394.

necesariamente porque le proporciona gozo al individuo, sino, en lugar de ello, porque desea llegar al resultado final.

El trabajo puede ser voluntario, en el sentido de que el individuo desee realizarlo, esperando obtener una recompensa mediante el esfuerzo para llegar al resultado final. También puede ser involuntario cuando se le imponen otros al individuo. El trabajo involuntario se denomina, con frecuencia "tarea penosa". No tiene ningún elemento en común con el juego, no se realiza voluntariamente como el juego, ni es una actividad agradable para el individuo, como éste último.

Piaget menciona que: "el juego es considerado, como un aspecto del desarrollo intelectual". 5

Es decir, 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 -- las experiencias nuevas.

Finalmente para María Montessori: "el juego es la forma espontánea de la actividad en los niños". 6

Su método de aprendizaje, se basa en la actividad libre del niño, es un medio preparado, por tanto, el niño aprende jugando, él va a hacer todas aquellas actividades que vayan acorde a sus intereses, contando para ello, con materiales, herramientas y las condiciones físicas del lugar, así como el respeto a su ritmo de trabajo.

Después de haber analizado los conceptos de juego de los diversos autores señalados, y a través de mi formación pedagógica, deduzco, que la Ciencia de la Educación tiende a estudiar al jue-

5.- Jean Piaget. Seis estudios de Psicología: 35-36.

6.- E. Mortimer Stading. La Revolución Montessori en la educación: 43,47.

go, como medio de aprendizaje y como respuesta a estímulos.

Así mismo, sostengo lo que dice Spencer, que "el juego es -- una inversión artificial de la energía que, al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas, a falta de auténticas".

El niño por medio del juego, llega a conocer su medio ambiente y permite al Yo, asimilar la realidad externa, sin embargo se debe reconocer que, a través del juego, el niño ejercita la coordinación de sus movimientos al mismo tiempo que adquiere una satisfacción.

Se asume que el juego es una actividad placentera, diferenciándola, así, del trabajo penoso o difícil. Cuando el niño juega, se familiariza con las cosas y más con la gente misma. Así se percibe, que el juego entre la madre y el niño pequeño o entre el niño y el padre o sus hermanos, constituye una verdadera evolución en el desarrollo del afecto y la comunicación del niño con su medio externo.

Es por ello, que el juego puede llegar a ser, entonces, la liberación de conflictos, puede proporcionar momentos y actividades de escape, de normas rígidas para el individuo, ya que, siendo una actividad individual, no choca con presiones psicológicas u obstáculos del ambiente social al que pertenece el individuo.

2.- EL PROBLEMA DE LA EXPLICACION DEL JUEGO.

El problema de la explicación del juego, ha sido desde hace tiempo, tema de interés para los investigadores.

El juego, es objeto de la formulación de diversas teorías, para tratar de explicar las razones que posibilitan la actividad lúdica tanto en el animal como en el niño y qué finalidad alcanza con ello el ser que lo practica. Por lo cual el juego, para su estudio, fué clasificado en cuatro grupos principales con lo que

se explica su naturaleza.

Eduardo Claparede, realizó la recopilación de varios autores acerca de las teorías del juego. A continuación citaré algunas de ellas, siguiéndolo a él:

TEORIA DEL JUEGO COMO RECREO

Claparede, considera a esta teoría, como una exposición común y antigua, ya que sólo explica el juego del adulto; quién después de realizar un trabajo penoso comunmente busca un descanso - mediante la recreación, con la cual procura reparar la energía - gastada.

Esta teoría no refiere al juego infantil, ya que significaría que el niño continuamente está cansado, dado que siempre juega.

Claparede, quien confiere un fin biológico al juego, señala a éste como un estímulo para el crecimiento de los órganos y del sistema nervioso.

Explica que los centros nerviosos como el cerebro en el momento del nacimiento, no han logrado aún su estructura definitiva, ya que un gran número de fibras nerviosas no han adquirido su vaina de mielina, substancia que funciona como aislante, por lo cual, no están en condiciones de funcionar. El juego es el estimulador principal de esta substancia.

TEORIA DEL EJERCICIO PREPARATORIO

Esta teoría de Karl Groos en 1896, ha sido admitida en su totalidad por E. Claparede, en sus trabajos tempranos.

Groos considera al juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta; él afirma que los animales superiores y el niño, no llegan a la vida completamente preparados, sino desarrollan -- primero una época juvenil, un período de desarrollo y crecimiento el cual es una etapa de aprendizaje, de formación y adquisición -

de aptitudes y conocimientos.

Para Karl Groos, el juego se explica como aprendizaje de la vida seria, cuya idea central es el hombre y los animales superiores, los cuales poseen diversos instintos que al nacer aún no están desarrollados y es necesario ejercitarlos y educar estas aptitudes mediante el juego, lo cual describe el enfoque biológico.

Es necesario que el niño juegue para que adquiera desarrollo físico, psíquico y mental, ya que él mismo, a través de sus juegos, proyecta y asume diferentes papeles que en su vida adulta asumirá.

Cabe mencionar, que sin el juego previo, sin la necesidad de continuos éxitos y logros, el niño no podría desarrollar su personalidad para una actuación futura como adulto.

TEORIA DEL ATAVISMO

Esta teoría fué aportada por el psicólogo estadounidense G. Stanley Hall. Contempla que el infante realiza a través de atavismos actos ejecutados por nuestros antepasados (herencia).

Apoyada en la ley biogenética de Haeckel que señala que el niño desde su vida intrauterina, hasta su completo desarrollo, va pasando por diferentes fases evolutivas, las cuales, son una recapitulación abreviada en la evolución de la raza. 7

En esta concepción primitiva del juego, expone que éste es necesario para la desaparición de las funciones rudimentarias convertidas en inútiles, al respecto menciona de manera contradictoria, que un ejercicio constante como el juego tiene como fin, debilitar ciertas actividades en lugar de reforzarlas, lo cual parece ser su objetivo.

Posteriormente Hall desarrolló una visión creativa del juego, señalando que el ejercicio de una función rudimentaria, no tiene por objeto debilitarla y hacerla desaparecer sino que permite ejercer un influjo sobre el desenvolvimiento de otras funciones como estímulos.

De esta manera se confiere al juego un papel creador y no eliminatorio.

TEORIA CATARTICA

Harvey A. Carr creador de esta teoría, en 1902, se une a los que contemplan el juego como un fin biológico y estimulador, agregándole a éste además otras utilidades y funciones. Esta teoría sirve para mantener y conservar a las actividades adquiridas con un valor para el adulto. Le corresponde un papel social como entrenador del joven en actividades sociales y desarrolla sentimientos sociales, la solidaridad como ejemplo. Esta teoría contiene una función purgativa; en su realización purifica ciertos efectos al ejecutarlo, señalando que no suprime las tendencias perjudiciales, sino que los desvía y canaliza; el juego serviría como una válvula de escape a tendencias antisociales.

La anterior exposición me hace reflexionar que el tema del juego infantil, a pesar de su antigüedad, no posee una visión concreta de su significado y explicación y señala que es un tema antiguo, tomando como referencia lo expuesto por Karl Groos en 1896.

Sin embargo, la apreciación más importante del tema es el considerarlo como un medio, al hacer notar todo lo que se logra a través de él, no olvidando que para el niño, el juego es un fin, cuya importancia radica en el juego mismo.

Así pues, el por qué juega el niño, no ha encontrado una explicación absoluta, ya que como todo ser humano, el niño tiene -

necesidades biopsicosociales que es necesario atender en forma integral; el juego puede ser el elemento ideal.

El juego espontáneo y libre favorece estos aspectos en menor o mayor grado, y si los adultos concedores de las riquezas del juego nos preocupamos por observarlo y proponerlo acertadamente, su valor será aún mayor.

Desde el punto de vista como ya se planteó, se favorece el desarrollo neuromuscular, la mielinización nerviosa, el apetito; se descargan energías y contribuye al desarrollo muscular y al crecimiento en general.

En el aspecto psicológico, proporciona válvulas de escape -- (catarsis) contribuyendo así a la salud mental del niño y proporciona al mismo tiempo gozo y satisfacción.

Socialmente favorece y da oportunidad al niño del contacto con sus semejantes, facilita la comprensión de algunas reglas sociales, ya que el niño aprende a estimar lo que el grupo considera correcto.

Finalmente el juego posee un valor educativo ya que a través de él se adquieren hábitos, habilidades, destrezas y conocimientos que el niño aprende a distinguir entre otras cosas, formas, tamaños, dimensiones, pesos, colores, etc., adquiriendo al mismo tiempo destreza manual, en donde intervienen las coordinaciones motrices gruesas y finas. 8

Después de haber analizado las cuatro teorías, considero que la que más se apega a los objetivos de esta investigación es "La teoría del ejercicio preparatorio" de Karl Groos, ya que estoy de acuerdo que el juego es preejercicio, es ensayo y experimentaciones de actividades serias que ocuparán más tarde la vida del niño y cuyo objetivo es la preparación para la existencia adulta. Sin

el juego previo, sin la necesidad de continuos éxitos y logros, - el niño no podría desarrollar plenamente su personalidad para una actuación futura como adulto.

El juego es de fundamental importancia que se practique durante la infancia, ya que por medio de él el niño libera sus miedos, angustias, tensiones, alegrías, conflictos, etc. También cobra un papel importante en el desarrollo físico, cognitivo y afectivo del niño.

3.- EL PROBLEMA DE LA CLASIFICACION DEL JUEGO

Después de revisar diferentes clasificaciones del juego, presento la selección en los que considero coinciden los siguientes autores; los cuales creo pueden ser útiles a mis propósitos, dadas las características del niño ciego.

Por tal motivo, cabe señalar el papel del educador, ya que éste puede estimular el aprendizaje de estos niños a través de los juegos educativos.

Ahora bien, en primer lugar, mencionaré al Doctor Eduardo -- Claparede, el cual divide el juego en dos categorías: la primera corresponde a los "Juegos de experimentación" o "Juegos de funciones generales" y la segunda se refiere a los "Juegos de funciones especiales".

Considero que los juegos que corresponden a la primera categoría son espontáneos y se da en el niño de 0 a 3 años; en tanto que, en la segunda categoría, los juegos empiezan a ser dirigidos a partir de que ingresa al pre-escolar, ya que los juegos en esta categoría no se pueden considerar espontáneos, dado que el niño empieza a ser más social en la misma comunidad infantil.

A continuación se muestra un cuadro sinóptico de dicha clasificación:

EDOUARD CLAPAREDE 9

I. "Juegos de experimentación o Juegos de funciones generales" (de 0 a 3 años)

1.- Juegos sensoriales

Silbido, trompeta, etc.

2.- Juegos motores

Canicas, carreras, etc.

3.- Juegos intelectuales

Imaginación y curiosidad.

4.- Juegos de ejercicios de voluntad

Juegos de inhibición tales como, mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil.

CATEGORIAS

II. "Juegos de funciones especiales" (de 4 a 6 años)

1.- Juegos de lucha

2.- Persecución.

Es claro que ésta forma de agrupar los hechos es solidaria con la teoría del preejercicio.

3.- Sociales.

4.- Familiares.

5.- Imitación.

Piaget divide el juego en tres tipos: Sensorio-motores ó de ejercicio, simbólicos y juegos con reglas, que evolucionan al mismo tiempo que el niño. El primero tiene como finalidad, la ejercitación de todas las habilidades motoras; en el segundo se manifiesta un interés por el contenido del pensamiento y, en el tercero, el juego se reglamenta por medio de un conjunto sistemático de reglas.

1.- El juego sensorio-motor

Comienza a partir de los 4-6 años, es también un juego de competencia y de lucha canalizada, (juegos de canicas).

2.- Juegos simbólicos.

Es un juego típico de ejercitación de tendencias familiares, especialmente el instinto materno, ya que es una imitación simpática de lo que la niña ha visto de su propia madre. Este es un juego de construcción simbólica, con múltiples funciones.

Piaget I

10

3.- Juegos con reglas.

Este juego no es considerado, puesto que no va acorde con la investigación; ya que por lo general, los juegos con reglas, inician a partir de 6-14 años, que es cuando el niño se encuentra en la etapa operacional concreta y refleja el despertar de la conciencia.

El mismo Piaget, en otra de sus obras, considera juegos para el desarrollo del pensamiento motor, y juegos para el desarrollo del pensamiento manual de la siguiente manera:

a) Juegos digitales para el desarrollo del pensamiento motor.

Los dedos son las herramientas propias para trabajar, jugar y comunicarse. Es muy importante que el niño sepa controlarlos -- adecuada y eficientemente, ya que si el niño no domina este tipo de habilidad motriz, la sola práctica en la escritura o el dibujo, no será suficiente. El pequeño se beneficiará mucho más realizando los siguientes juegos para el pensamiento motor discriminativo de la mano y los dedos.

	1.- Corte de papel	Se dibuja en un trozo de papel una línea con los dedos pulgares e índices, lo corta empleando un movimiento rotatorio de sus muñecas. El niño no debe romper siguiendo la línea.
Piaget II A-Juegos digitales. 11	2.- Plegado de papel	Cada vez que se requieran demarcaciones, se le pedirá a los niños que plieguen un papel en lugar de trazar una línea en una hoja (papelolas).
Aproximadamente de 5 a 6 años.	3.- Imagen mental	Las actividades que ayudan a los niños a aprender la colocación y el control de sus dedos, incluyen las actividades de trabajar con arcilla, buscar objetos enterrados en la arena.

b) Juegos para el desarrollo del pensamiento manual.

El pensamiento manual es una función básica del hombre y desempeña un papel muy importante en el desarrollo intelectual del niño.

Las manos constituyen una fuente de información que no está al alcance de los ojos ó de los oídos.

- | | | |
|--|--------------------------------|---|
| | 1.- Tacto de fichas con dominó | Se insertan sobre una capa de yeso fichas comunes de dominó para que el niño pase sus dedos sobre los puntos excavados de las fichas, desarrollándose así, el concepto de número. Este juego prepara al niño para la aritmética. |
| B-Juegos para el pensamiento motor.
12

Aproximadamente de 5 a 6 años | 2.- Tocar y encontrar cuentas. | El niño manipulará dentro de una caja cuentas de varios tamaños. Este debe enhebrar las cuentas siguiendo un modelo colocado sobre ésta, luego tratará de enhebrar una serie similar fuera de ella. El enhebrar las cuentas correctamente desarrolla el reconocimiento de las formas y las relaciones espaciales. |
| | 3.- Tablero de figuras. | Consiste en desafiar el pensamiento del niño. Se utiliza un tablero con un círculo, un cuadrado y un triángulo, recortado de tal manera que éstas figuras puedan insertarse. Aquí se acentúa la posición espacial y el reconocimiento de figuras. |
| | 4.- Objetos familiares. | Se utilizan peines, bolitas, carretes, hortaliza y fruta. Uno de los elementos del par de objetos se coloca encima de la caja y el niño debe buscar el otro elemento del par dentro de la caja. |

CLASIFICACION DE PHILLIPE MALRIEU.

Malrieu clasifica el juego en cinco tipos, manteniendo una correspondencia entre los sentimientos y los problemas del niño - ya que, éste, al tratar de resolver un conflicto, requiere de algún tipo de identificación sustituyendo sus intereses, sus comportamientos habituales por los del otro, transformando de ésta forma su personalidad.

- | | | |
|--|---|---|
| 1.- Juegos de <u>identificación primaria</u> . | Relativo al intento de poseer a la madre con la ayuda de la reviviscencia espontánea de los gestos. Por lo general estos juegos son compulsivos, Ej. el niño trata a su muñeca con violencia al mismo tiempo que la mima. | |
| 2.- Juegos de construcción e <u>identificaciones complejas</u> . | Los juegos surgen en la edad de las preguntas ¿por qué?, ¿cómo?, involucra el conocimiento, los instrumentos de técnicas y los fenómenos naturales. | |
| Philippe Malrieu Aproximadamente de 3 a 6 años. | 3.- Juegos <u>apresivos</u> . | Surgen cuando el niño trata de resolver sus conflictos ocasionados por las relaciones ambiguas que mantiene con una madre buena o mala, con un hermano al que ama y del que siente celos. |
| 13 | 4.- Juegos en los que se interpretan <u>varios papeles</u> . | Es aquí donde el niño experimenta una relación interpersonal tratando de influir en el otro, de dominarlo. |
| | 5.- Juegos de <u>oficio</u> . | Representa situaciones y conductas sobre las que el niño proyecta sus propias conductas de necesidad, de seguridad, de agresión y de construcción |

CLASIFICACION DE ELIZABETH HURLOCK

Considero importante, la valiosa aportación que hace Elizabeth Hurlock acerca del juego, en el sentido de que conduce a una buena socialización, y una mejor adaptación de la personalidad, - (a la creatividad y a la autosuficiencia).

A continuación se muestra un cuadro de clasificación de juegos:

<p>1.- Juegos de dramatización.</p>	<p>Los juegos de dramatización son una actividad, en la que los niños, mediante el lenguaje y la conducta abierta, se ocupan de materiales o situaciones, como si tuvieran atributos distintos a los que poseen en realidad. Este tipo de juego, puede ser productivo.</p> <p>En este tipo de juego, los niños asumen papeles, acciones y lenguajes de situaciones de la vida real en formas nuevas y diferentes, desempeñan papeles importantes, representando a personajes que admitirán en la vida real ó en los medios de comunicación, o aquellos a los que les gustaría practicar.</p> <p>Los juegos de dramatización suelen comenzar hacia el segundo año de vida, cuando los niños juegan con sus juguetes como si se tratara de animales o personas reales. Reaccionan ante ellos, de modos en los</p>
-------------------------------------	---

Clasificación de Elizabeth Hurlock

14

que han observado que lo hacen los niños mayores o los adultos.

Cuando los niños están listos para entrar a la escuela comienzan a perder interés por los juegos de dramatización. La desaparición del interés por los juegos de dramatización, se produce primordialmente debido a un aumento del realismo y una disminución de la capacidad para atribuir características de los seres vivos a los objetos inanimados. Así los juegos de dramatización, son típicamente de comienzos de niñez, en la misma forma que los libres y espontáneos son "de bebés".

2.- Juegos Constructivos.

Los juegos constructivos, son aquellos, en los que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios, sino por el gozo que obtienen en su construcción.

Al principio, la mayoría de los juegos constructivos son de índole reproductiva. Los niños reproducen en sus construcciones, objetos que viven en la vida cotidiana ó en los medios de comunicación. Hasta los cuatro ó cinco años de edad, los niños juntan objetos sin un patrón o un plan preconcebido. Si por casualidad, obtienen resultados un objeto familiar, como una casa o un puente, se sienten encantados. Para cuando llegan

a los 5 ó los 6 años, -- los niños utilizan materiales en forma específica y apropiados para hacer las cosas según un plan preconcebido.

3.- Colecciones.

Las colecciones constituyen una actividad común de juegos de los pequeños. Se inicia durante los años preescolares, casi siempre cuando los niños tienen tres años de edad. Al principio, los pequeños coleccionan cualquier cosa que atraiga su atención, tanto si útil como si no es así. Les agrada recoger cosas y llevarlas a casa, donde, por lo común, las juntan con sus juguetes y sus otras posesiones. Una vez recogidas, las olvidan con frecuencia. Sin embargo, cuando los niños comienzan a jugar con otros, cambian a menudo lo que han reunido por cosas recogidas por sus compañeros.

4.- Juegos de fantasía

Aproximadamente de 4 a 6 años.

La ensañación es una especie de juego activo, en la que la actividad es mental en lugar de física. En los sueños, los niños reproducen experiencias diarias. Para cuando los niños entran a la escuela, las fantasías comienzan a reemplazar a los juegos de dramatización. Alcanzan normalmente su punto culminante durante la pubertad o a comienzos de la adolescencia.

5.- Música

Aproximadamen
te de 3 a 6
años.

La música puede ser un juego activo o pasivo, dependiendo de cómo se utilice. Si los niños producen música, cantando o tocando un instrumento, tan sólo para divertirse, o así lo usan como suplemento para alguna otra forma de juego activo. Por otra parte, cuando el gozo obtenido proceda del hecho de escuchar música producida por otros, ya sea por instrumentos o mediante el canto será una forma de diversión. El canto es la forma más frecuente de expresión musical, porque no requiere preparación técnica. Las canciones favoritas de los niños varían con sus principales intereses actuales. A medida que crecen, desarrollarán un interés cada vez mayor por la música.

Después de haber analizado las clasificaciones del juego, que hacen los diversos autores, presento un cuadro comparativo, en el cual se puede contemplar, como coinciden, en dicha clasificación desde mi punto de vista. (Anexo 1)

CAPITULO II EL NIÑO PREESCOLAR CIEGO

1. CARACTERISTICAS GENERALES.

Para abordar este punto, me apoyaré en la teoría de Jean Piaget en la etapa de 4 a 6 años, en el aspecto intelectual, así como en Arnold Gesell, en sus áreas: motriz, adaptativa, lenguaje y personal-social. Es conveniente consultar a dichos autores para ubicar al niño ciego, el cual presenta las mismas características que el niño normo-visual pero, sin embargo se ven limitadas en su desarrollo, por la problemática que lo envuelve.

Durante los años preescolares, el niño debe salvar la brecha, entre las actividades sensorio-motrices del bebé y las actividades mentales internas u operaciones del niño en edad escolar. El niño realiza este pasaje gradualmente, tal como vemos en los estudios de conservación, respondiendo en primera instancia a la primacía de las sensaciones (parece más grande, -- por lo tanto, debe ser más grande). Solo mucho después, luego de una experiencia considerable, reconoce la necesidad lógica de los hechos racionalmente aprehendidos. Un niño pequeño no ve que dos hileras de tres botones es lo mismo que tres hileras de dos botones. Primero debe contar los botones muchas veces, hasta que la experiencia se vuelve internalizada y él puede atraparla. Esto significa, que él comprende la información a un nivel lógico o mental y ya no necesita de la experiencia física de contar los botones. El niño en el período preoperacional aprende a emplear los sustitutos simbólicos, tales como el lenguaje y las imágenes mentales, para las actividades sensorio-motrices de la infancia. En lugar de cogerlas él puede pedir las cosas. En lugar de ver a su madre, puede pensar en ella y puede por lo tanto permanecer sin su presencia inmediata durante largos períodos de tiempo. Piaget siente que el juego del "como

si" de este período es muy importante, -- porque a través de éste el niño asimila -- simbólicamente las actividades, roles e -- ideas del mundo que lo rodea. 15

El niño preoperacional puede conformar -- imágenes mentales o representaciones simbólicas, tal como lo evidencian sus dibujos, sus juegos del "como si" y su empleo del lenguaje. Sin embargo, él no funciona lógicamente, sino que lo hace de manera -- intuitiva, dependiendo de la percepción -- inmediata y de la experiencia directa. En la experiencia con las bolas de arcilla, por ejemplo, el razonamiento del niño preoperacional es: yo los percibo como diferentes, luego deben ser diferentes. El niño que opera lógicamente, razona: eran -- iguales al principio, de modo que deben -- ser iguales ahora, aunque parezcan diferentes.

Por lo tanto, el niño operacional está liberado del impacto de la percepción inmediata. También es capaz de ordenar hacia adelante y hacia atrás en tiempo y espacio a nivel mental. Esta circunstancia -- acelera inmensamente el proceso del pensamiento y le proporciona mayor movilidad y libertad. El niño preoperacional que pierde un juguete, lo buscará en todas las habitaciones en las que haya estado; el niño operacional puede sentarse tranquilamente a pensar en los lugares donde haya estado hasta decidir lógicamente dónde -- pudo haberlo dejado. Este proceso demuestra la cualidad de reversibilidad que caracteriza al pensamiento del niño de seis o siete años que ha alcanzado el período de las operaciones concretas. 16

15.- Mary Ann S. Pulaski. Para comprender a Piaget; una introducción al desarrollo cognoscitivo del niño. Apud. Jean Piaget. Seis... Op. Cit.: 35-36.

16.- Ibidem: 61.

Una vez expuesto el desarrollo intelectual del niño, según la teoría de Piaget, se introducirán las características: motrices, del lenguaje, adaptativas, personal-social y relaciones interpersonales según Gesell en el preescolar.

Es importante abordar, estas conductas que se dan en el niño normo-visual, sin embargo, considero que pueden tener un óptimo desarrollo en el niño ciego, dada su limitación. Si existe una buena estimulación temprana en la familia, éstas conductas pueden irse presentando normalmente.

CUATRO AÑOS

Características motrices.- El niño de cuatro años, es más refinado, debido a que maneja más palabras e ideas; corre con más facilidad, puede así mismo, alternar los ritmos regulares de su paso, realiza un buen salto a lo largo de su carrera, puede saltar hacia abajo y hacia arriba, también puede brincar; mantiene el equilibrio sobre una pierna durante mucho tiempo y sobre un pie.

A un niño de cuatro años le gusta realizar pruebas motrices, siempre que no sean muy difíciles; por ejemplo (subir y bajar escaleras) le gusta salir airoso; este marcado interés por pruebas y proezas, constituyen, en cierto modo, un nuevo síntoma evolutivo, que ofrece una clave a la psicología del niño de cuatro años.

Sus nuevas proezas atléticas se basan en la mayor independencia de la musculatura de las piernas; también se ve la obra del principio de individualización; hay menos totalidad en sus respuestas corporales: piernas, tronco, hombros y brazos no reaccionan en conjunto, esto hace que sus articulaciones parezcan más móviles.

Le proporcionan placer las pruebas que exigen una coordinación fina; se abotona la ropa y se hace lazos en los zapatos con facilidad, sus ademanes demuestran mayor refinamiento y precisión;

al dibujar es capaz de concentrar su atención en la representación de un sólo detalle.

Conducta adaptativa.- A los cuatro años, el niño posee una conciencia definida de clases, de su propia clase. Esta comprensión denota una actitud intuitiva fundamental que penetra toda su vida intelectual y eleva el nivel de su vida social.

Sus procesos intelectuales son estrechos en alcance, su comprensión del pasado y del futuro es muy escasa, y aún tratándose de cuentos, manifiesta muy poco interés por el argumento.

En sus dibujos existe primitiva mezcla de simbolización e ingenuo positivismo. El dibujo típico de un hombre, consiste en una cabeza con dos apéndices, y a veces, con ojos.

Lenguaje.- En esta edad, las interrogativas alcanzan su culminación; un niño puede elaborar e improvisar preguntas casi interminables. Los por qué y los cómo, aparecen frecuentemente en las preguntas, pero las explicaciones no le interesan mucho; más le atrae observar la forma en que las respuestas se ajustan a sus propios sentimientos.

El lenguaje es meridiano, no le gusta repetir las cosas, - tiene mucho de charlatán y algo de irritante. Puede contar una extensa historia entremezclando ficción y realidad.

Conducta personal-social.- A los cuatro años, él representa una interesante combinación de independencia y sociabilidad. Su confianza en sí mismo, en los hábitos personales, su seguridad en las afirmaciones, cierto espíritu de "sargento" y su enfático dogmatismo, contribuyen a hacerlo parecer más firme e independiente.

En la vida hogareña requiere mucho menos cuidado. Ya puede vestirse y desvestirse casi sin ayuda; se peina sólo bajo la vigilancia materna y se cepilla los dientes solo.

También sus juegos reflejan una mezcla equilibrada de inde-

pendencia y sociabilidad. Realiza el mayor número de contactos sociales y pasa más tiempo en una relación social con el grupo de juego.

CINCO AÑOS

Características motrices.- A los cinco años, el niño es más ágil y posee un mayor control de la actividad corporal general. - Su sentido del equilibrio es más duro, puede brincar sin dificultad, se conduce con mayor confianza en sí mismo. Puede pararse sobre un solo pie y aún puede llegar a conservar el equilibrio en puntas de pie durante varios segundos.

Conducta adaptativa.- En esta edad el niño resuelve problemas simples, que implican relaciones geométricas, inserta sucesivamente una serie de cajas dentro de las otras, realizando inmediatamente juicios prácticos, respecto al orden de sucesión y orientación.

Otras habilidades características descansan sobre una capacidad comparable de percepción: de orden, forma y detalle. Es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada.

En esta edad, el sentido del tiempo y la duración se encuentra más desarrollada. Sigue la trama de un cuento, y repite con precisión una larga sucesión de hechos. Es capaz de llevar correlacionado con una apreciación más vivida del ayer y del mañana; manifiesta un recuerdo más claro de lugares remotos y un interés más preciso por ello; más aún, es capaz de recordar una melodía, canta, pinta y dibuja, siempre la idea precede a la obra sobre el papel.

Lenguaje.- Posee un lenguaje más adelantado, habla sin articulación infantil, sus respuestas son más sucintas y ajustadas a lo que se pregunta, sus preguntas son más escasas y serias. Cuando pregunta, lo hace para informarse y no simplemente por razones

sociales, o para practicar el arte de hablar, sus respuestas revelan un interés por los mecanismos prácticos en el universo.

Conducta personal-social.- Dentro de su capacidad, goza de una independencia y facultad de basarse en sí mismo; es muy obediente y puede confiarse en él normalmente; es poco el trabajo -- que dá para dormir, ir al baño o vestirse, cumplir con las obligaciones cotidianas.

No conoce algunas emociones complejas, puesto que su organización es todavía muy simple. Pero en situaciones menos complicadas da claras muestras de rasgos y actitudes emocionales llamativos: seriedad, determinación, paciencia, tenacidad, cuidado, generosidad, sociabilidad y manifiesta amistad.

SEIS AÑOS

Características motrices.- El niño está en actividad casi -- constante, sea de pie o sentado. Parece hallarse equilibrado -- conscientemente su propio cuerpo en el espacio. Está en todas partes: trepando árboles, arrastrándose debajo, encima y alrededor -- de sus estructuras, parece ser todo, piernas y brazos al danzar -- alrededor de la habitación.

Encara sus actividades con mayor abandono y, al mismo tiempo con mayor deliberación y quizás tropiece y caiga en su esfuerzo -- por dominar una actividad. Gusta de construir torres más altas -- que sus hombros; trata de saltar lo más alto que pueda, sin importarle rodar por el suelo; parece tener más conciencia de su mano, toma merienda y experimenta con ella.

Es tan activo en la posición sentado como de pie, se sienta en el borde de la silla, puede incluso caerse de ella.

Expresión emocional.- El niño de seis años, toma un tono más serio, más pensativo. Es más inhibido, más controlado y más consciente de los demás y de sus relaciones con ellos; a esta edad le

preocupan el cielo y la muerte.

Tiene una tendencia inicial a retrasarse ante las situaciones en lugar de permanecer en ellas y desistir, mediante esta retracción, se protege así mismo, se tapa con las manos, los oídos, para alejar de sí los ruidos muy intensos.

Las principales dificultades interpersonales se plantean a esta edad con los hermanos y con los demás niños. Lucha y contradice, pero las perspectivas de una recompensa puede constituir motivación suficiente, para inducirlo a la moderación.

Relaciones interpersonales.- Seis años, es sensible a los estados de ánimo, emociones y tensiones, descubre rápidamente cualquier cambio de expresión facial y reacciona de mala manera al levantamiento de la voz, no puede tolerar ver llorar a su madre, se vuelve muy comprensivo.

En contraste con su sensible percepción, de la otra persona, se manifiesta el tipo de comportamiento tan a menudo calificado de: desagradable, insolente, impúdico, jactancioso, rudo y peleador.

Asume constantemente una actitud de saberlo todo, que le hace parecer tiránico, reacciona con resentimiento interior atacando con palabras y puños a otros niños.

A pesar de toda esta conducta, el pequeño aún anhela el afecto. 17

Después de haber analizado las características generales del niño normo-visual, apoyándome en las teorías de Piaget y Gesell, es conveniente particularizar al niño ciego, el cual se ve impedido de alguna manera para desarrollar dichas características, por el problema físico que presenta.

Con base en la información consultada acerca del niño ciego, deduzco que toda tarea educativa, debe fundamentarse en las características del desarrollo que posee el sujeto de atención.

Me es difícil abordar este aspecto por la escasa bibliografía que existe al respecto, sin embargo, trataré de dar a conocer las características que exterioriza al pequeño a partir de mi experiencia profesional en el preescolar de niños ciegos. Colaborando con ello, a la formación del niño como un ser autónomo, responsable e independiente, que más tarde será un adulto ciego, capaz de integrarse al ámbito productivo.

Es evidente que existe una contrastación, entre el niño normal-visual y el niño ciego, ya que, el primero se ve apoyado con un sin número de estímulos que le ayudan a conocer el mundo y los objetos que nos rodean.

Por otra parte, el niño ciego, que carece de estímulos visuales no tiene las mismas oportunidades de conocer su entorno debido a la ausencia de imágenes visuales. Así mismo,

El preescolar ciego al no tener referencia visual del día, la noche y su secuencia, encuentra dificultad para desarrollar la noción de tiempo: alrededor de los cuatro años se ubica en el presente y en ocasiones puede referirse al pasado inmediato. 18

Por lo que respecta al dominio del espacio físico, este aspecto se ve limitado en el niño ciego.

Con la ayuda del adulto puede ir adquiriendo la orientación necesaria para desplazarse de una manera casi natural; en el espacio físico, es importante el apoyo, seguridad y confianza que éste le proporcione.

En particular, la lateralidad (la relación de los dos lados del cuerpo, entre sí y con el cuerpo en general) es de vital importancia para apreciar la relación del cuerpo con los otros objetos en el espacio. Es también la base para el aprendizaje de la direccionalidad de las letras, números y palabras que involucran configuraciones, como, por ejemplo: "b" y "d"; "13" "31"; "los" y "sol". A través del pensamiento visual, la integración entre lateralidad y direccionalidad, brinda una constancia relativa de la posición de los objetos en el espacio. 19

Un aspecto más que se puede apreciar en estos niños, son las características físicas que se manifiestan en conductas como son: Balanceo corporal, estrujamiento de manos y ojos y movimientos de cabeza de un lado para otro. Esta auto-estimulación tiende a desaparecer cuando el niño crece, excepto en el caso de algún retardo o disturbio emocional.

Es necesario mencionar que el dibujo no se presenta en el niño ciego, pero se ve sustituido a través del modelado, que ayuda a liberar tensiones y a desarrollar la motricidad manual.

No habiendo imágenes visuales en el niño ciego, no se presenta la imitación.

Los sentidos que más se desarrollan en el niño ciego son: el tacto y el oído. El primero, es relevante, ya que es un sentido capaz de captar una amplia gama de estímulos, sensaciones y percepciones. La ejercitación del mismo, es importante para el posterior aprendizaje de la lectura en sistema Braille, por medio del cual pueda diferenciar la suavidad, aspereza, dureza, lo blando, seco, húmedo; palpar objetos familiares y reconocer otros por su forma geométrica y figuras en relieve.

El oído es fundamental para el niño porque puede identificar diferentes sonidos que provienen tanto del interior como del exterior; reconocer el lugar y la voz desde donde se llama; saber diferenciar sonidos fuertes y suaves.

El olfato y el gusto son un complemento más para el niño ciego, sabrá identificar los alimentos, por su olor; diferenciará aromas agradables y desagradables, así mismo diferencia los diversos sabores.

Finalmente, el lenguaje está ligado íntimamente en todo el desarrollo del niño; sin embargo, el lenguaje en el niño ciego, se puede apreciar que es amplio, pero que no lo comprende, recurriendo al verbalismo.

Una vez planteadas las características derivadas de la ceguera, considero que la familia juega un papel primordial en la vida y desarrollo del niño ciego, este debe tener una participación activa en la vida familiar al permitirle tomar parte en todas las actividades, en lugar de protegerle se pone en práctica un principio de igualdad, con ello ayudarán a estimular su iniciativa y habilidades, labor que será continuada posteriormente en el pre-escolar. De tal modo que poco a poco, el niño vaya logrando un desarrollo físico normal, apareciendo su independencia, y posteriormente su sana integración al ámbito social.

2.- DESARROLLO COGNOSCITIVO EN EL NIÑO CIEGO.

En este subtema, se desarrollará el proceso de construcción del pensamiento del niño ciego, a través de su consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las nociones lógico-matemáticas y de las bases para su aprendizaje posterior, principalmente en la lecto-escritura y matemáticas.

a) Función simbólica.

La capacidad de representación se manifiesta de diferentes -

formas, como son: la imitación, el juego simbólico, imágenes mentales, modelado y lenguaje; por tanto las experiencias de aprendizaje que propicien éstas manifestaciones en el niño, facilitarán los niveles subsecuentes del proceso de desarrollo.

El niño ciego de cuatro años, cuando ingresa al sistema pre-escolar, se encuentra en los últimos estadios de sensorio motriz, es decir, en el inicio de la representación, por lo cual es necesario tomar en cuenta las diferentes manifestaciones de ésta al planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

b) Juego simbólico.

El niño recurre a símbolos formados a través de la imitación, que le permite resolver conflictos planteados en el mundo de los adultos.

Las estrategias que se recomiendan para propiciar el desarrollo en este aspecto son:

- Participar con los pequeños en los juegos de los rincones y "jugar a...", es decir, representar papeles o situaciones.
- Rotar los rincones de trabajo.
- Realizar dramatizaciones libres o dirigidas.

Todo esto lo llevará a la capacidad representativa de él mismo y de los demás por medio del juego.

c) Modelado.

El modelado puede empezar como juego de ejercicio. Si se le da al pequeño masa para modelar de fácil manejo, éste empezará -- por realizar figuras de diferentes formas, atribuyéndoles un significado, y poco a poco, el niño irá representando formas mentales de las cosas que lo rodean. Es necesario que el pequeño utilice esta forma de expresión, ya que el dibujo no tiene significado para los invidentes. El modelado no es una copia de la realidad, sino una copia del modelo interno de que dispone el niño.

d) Las imágenes mentales.

Son como una huella que deja la percepción de los objetos -- por medio del tacto, olfato, gusto y sonido; y para que tenga una imagen completa, es necesario que el pre-escolar, al percibir un objeto lo conozca a través de los sentidos restantes siempre y -- cuando no represente un riesgo.

e) Lenguaje.

Es común que los niños ciegos tengan un extenso vocabulario pero no lo comprendan, por lo tanto es necesario que el educador apoye la acción y experimentación del pequeño con lenguaje des--criptivo; no acción sin palabras, ni palabras sin acción.

Pajón (1974) nos dice que para el uso --- acertado del lenguaje, el niño ciego puede sustituir las relaciones de vista-oido por las de tacto-oido; pero así como las primeras se desarrollan de una manera directa y natural en el niño dotado de vista, al niño ciego hay que mostrárselas intencionalmente haciéndole tocar los objetos y relacionándolos con las palabras -- que los representan. Se trata pues, de -- evitar el verbalismo y de acercarlo al -- lenguaje de una manera real, mostrándole simultáneamente con palabras las acciones y objetos. 20

f) Nociones lógico-matemáticas.

Son procesos fundamentales, que permiten al niño ir conocién do su realidad de manera cada vez más objetiva. Las operaciones - más importantes son:

- Clasificación.

Constituye una serie de relaciones mentales a partir de los cuales, los objetos se reúnen por semejanza, se separan por dife-

rencias, se define la pertenencia de objeto a una clase y se incluye en la subclase.

- Seriación.

Es una operación en función de la cual se establecen y ordenan las diferencias existentes relativas a una determinada característica de los objetos, es decir, se efectúa un ordenamiento según las diferencias crecientes o decrecientes.

- Conservación del número.

Consiste en que el niño pueda sostener la equivalencia numérica de dos grupos de elementos, aún cuando los elementos de cada uno de los conjuntos no estén en correspondencia uno a uno, es decir, aunque haya habido cambios en la disposición espacial de alguno de ellos.

En torno al niño ciego, le da un sin número de elementos, -- que le permitirán llevar a la práctica las anteriores operaciones, de manera vivencial, como clasificar sonidos, aromas, peso, textura, etc., todo dentro del contexto de las actividades que se realizan cada día de trabajo.

- Noción espacio-temporal.

Estos esquemas son importantes para la ubicación del niño en el Espacio-Tiempo.

La estructuración del espacio en el niño, indica que primero se construyen las estructuras topológicas de participación del orden próximo, separado, abierto, cerrado, dentro, fuera; y a partir de estas estructuras base, proceden las estructuras proyectivas.

La estructuración del tiempo también es progresiva, parte de una indiferenciación total en la que el niño mezcla el pasado y el futuro y sólo está claro lo que ocurre en el momento actual.²¹

²¹.- Ibidem: 12-17

3. - LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL NIÑO CIEGO.

El juego permite al niño desarrollar sus capacidades físicas y mentales, y a ser creativo, el juego es una fuente de autosatisfacción y de placer con sus propias actividades, por medio del juego, el niño se iguala a los miembros de su familia y de la comunidad infantil.

Jugar, significa ser activo y prepararse para la vida adulta, todo niño, sin embargo necesita ser dirigido y motivado para el juego. porque a menudo no sabe qué es jugar y cómo jugar, por lo tanto, son los padres y los adultos quienes tienen que introducir al niño en el juego.

El niño se interesa por el medio que le rodea y está capacitado para observar e interesarse por las actividades que realizan otros niños y los adultos, surgiendo, así, el juego de imitación; el niño ciego, no tiene esta posibilidad, ya que al carecer de los estímulos visuales se refugia en el "juego auditivo", lo que impide que aprenda sin la ayuda de los mayores, a jugar como todos los niños lo hacen, esto hace que el niño ciego parezca totalmente incapaz de jugar, lo que por suerte no es así ya que existe una gran variedad de juegos y juguetes que pueden ser utilizados por los niños sin vista.

Se ha demostrado, que casi todos los juegos de los niños con vista, son igualmente aprendidos por el ciego, incluyendo pelotas, muñecas, trenes y bicicletas de juguetes.

Los niños ciegos pueden usar tijeras, aguja e hilo, pueden clasificar, coleccionar, trepar paredes, incluso ayudar en las tareas del hogar. 22.

22.- Franjo Tronković. "Importancia del juego para el desarrollo del niño ciego" en Juegos y juguetes para niños ciegos de edad Pre-escolar: 9.

Opino que el juego es una actividad de suma importancia para el desarrollo intelectual y motor del niño, éste ayuda al niño a conocer lo que le rodea, a que desarrolle su lenguaje, su cuerpo y afectos; al jugar con otros niños, aprende a tomar en cuenta a los demás, por lo anterior se deduce, que el juego es fundamental en la vida del niño, y que la falta del mismo, aisla al pequeño - del mundo que le rodea; por otro lado, el juego ayuda a liberar - angustias, miedos, temores, etc.

Independientemente de la minusvalía que presenta el niño con sidero que en el juego, proyecta un mundo esbozado a veces pero - con frecuencia preciso de deseos y de conflictos.

El juego infantil, mediador entre la impotencia infantil y - la omnipotencia de los papeles adultos, es un tiempo indispensable en el proceso de la evolución del niño, actividad habitual -- pero paradójicamente compleja y ambivalente al mismo tiempo, ejerc cicio destinado a la adaptación de la realidad impuesta por el -- mundo exterior.

Debido a la importancia que tiene el juego en todo el desarrollo del niño, es conveniente señalar las funciones que se ven favorecidas en el proceso de aprendizaje del niño, es por ello, - que se presentan de manera general las diversas clases de juego, ya mencionadas en Capítulo I.

a) Dramatización.

A pesar de su duración relativamente breve como interés de - juegos, la dramatización contribuye mucho a las adaptaciones personales y sociales de los pequeños; mediante la práctica de repre sentación de papeles. Aprenden a ver una situación desde el marco de referencia de la persona a la que representan en los juegos.

A partir de los juegos de dramatización, los niños aprenden a obtener satisfacciones mediante sus propios esfuerzos.

b) Fantasías.

Indiscutiblemente, las fantasías son una forma agradable de actividad a la que los niños se pueden dedicar, cuando las condiciones hacen que sea imposible que se dediquen a otras formas de juegos. Lo que es todavía más importante, es que estimula su imaginación y fomenta su creatividad, para que los niños hagan en su vida real, lo que les resultó agradable en sus sueños. Sin embargo, si las fantasías son poco realistas, los niños no podrán iguar en la realidad sus aspiraciones en el mundo de los sueños.

c) Constructivos.

Los juegos constructivos contribuyen a la socialización y a la autosuficiencia, puesto que los niños gozan haciendo cosas - - cuando están solos.

También aprenden a comportarse de modo social cuando construyen objetos con sus compañeros de juego, mostrándose cooperativos y apreciando realizaciones. Los juegos constructivos estimulan -- también la creatividad.

d) Música.

Los niños gozan al cantar, tocar un instrumento musical, ó - bailar al son de la música, pueden desarrollar la capacidad de divertirse, mientras que al mismo tiempo, aprenden a ser creativos. La música, puede ayudarles a socializarse, fomentando la cooperación con sus compañeros.

e) Colecciones.

La colección contribuye a las adaptaciones personales y sociales de los niños. Los hace autosuficientes en sus juegos los anima a desarrollar capacidades sociales, tales como: la justicia, el compartir, la cooperación y la competencia. También contribuyen a que los niños aprendan nuevos significados, y a que se hagan ordenados. 23.

f) Función motora.

Durante los cuatro primeros años de vida postnatal, el niño llega a controlar sus movimientos gruesos, a partir de los cinco años de edad, se produce un desarrollo importante en el control de las coordinaciones más finas, que incluyen a grupos musculares menos utilizados para aferrar las cosas, tirar y atrapar pelotas, escribir y utilizar herramientas.

A menos que haya obstáculos ambientales o deficiencias físicas o mentales, que interfieran el desarrollo motor normal, un niño de seis años, estará listo para adaptarse a las exigencias de la escuela y a participar en las actividades de juego de sus compañeros. La sociedad espera esto de los niños. Algunas tareas más importantes de desarrollo de los años preescolares y los primeros de la escuela, consisten en el desarrollo de habilidades motoras, basadas en el uso coordinado de diferentes grupos de músculos.

Los niños que responden a las expectativas sociales, realizan buenas adaptaciones personales y sociales, a menos que encuentren obstáculos en la personalidad.

g) Juego Simbólico.

Los juegos simbólicos adoptan un papel importante en la vida emocional del niño, de 4-6 años se halla en una etapa muy vulnerable del desarrollo, en el sentido de que comienza a adquirir una nueva suerte de formas de tratar con el mundo que le rodea.

El juego simbólico puede explayar estas situaciones conflictuales de la vida real, que le permita una conclusión eficiente en la que él resulta que es un ganador y no, como suele darse en la vida real, el que pierde.

El juego tiende un puente sobre el vacío que existe entre la experiencia sensorio-

matriz y la emergencia del pensamiento representativo o simbólico. Piaget emplea el término simbolismo lúdico para describir los juegos "del como sí".

Este estímulo inmediato, el palo o la mazorca de maíz, es para el niño el símbolo lúdico del revólver o de la muñeca en los que él piensa. Por lo tanto, el juego de "como sí" del niño estimula el desarrollo de su pensamiento acerca de objetos inexistentes que son representados por estos símbolos. Piaget sugiere, de hecho, que el desarrollo del lenguaje también depende de la función simbólica del juego. Primero aparece la experiencia sensorio-motriz actual con un objeto o acción; después da revivencia "del como sí", de esa experiencia, y finalmente aparece una palabra que representa verbalmente a todo el esquema. Dado que el lenguaje está sólo principiando en el momento en que se está desarrollando el juego simbólico del niño, resulta difícil observar definitivamente cual de los dos aparece primero. 24

i) Función Táctil.

La función táctil es primordial en el niño ciego, ya que a través de ésta puede captar una amplia gama de estímulos y percepciones del mundo que le rodea.

Este sentido se desarrolla de una manera extraordinaria, ya que de alguna manera substituye al de la vista.

Se puede afirmar que las manos del niño ciego son sus ojos.

j) Sensorial.

Al igual que el tacto, el oído es esencial para el niño ciego. Ya que por medio de él puede diferenciar diversos sonidos que provienen del exterior, así como conocer a las personas a través de la voz.

24.- Mary Ann S. Pulaski. *Op. Cit. Apud. Jean Piaget. Seis ... Op. Cit.: 105*

CAPITULO III.

INTEGRACION DEL NIÑO CIEGO PRE-ESCOLAR AL AMBITO EDUCATIVO A TRAVES DEL JUEGO.

1.- CONCEPTO E IMPORTANCIA DE LA INTEGRACION DEL NIÑO CIEGO PRE-ESCOLAR EN EL DESARROLLO HUMANO.

Este término tiene significados específicos en las diversas ramas del saber.

Pedagógicamente hablando, la integración es el proceso de interacción entre los miembros de un grupo, que da, como resultado, la acomodación recíproca y un mayor sentido de su identificación en el.

En este sentido, es como una forma de pensamiento o actividad intelectual colectivos en que, por la aportación de cada uno, se llega a alcanzar un consenso que da al grupo carácter unánime.
25.

Desde el punto de vista psicopedagógico, considero que la integración es de fundamental importancia, pues, mediante ella, el niño puede ir estableciendo un marco de relaciones sociales, ya sea dentro del seno familiar o el ámbito escolar.

Antes de pensar en integrar al niño ciego pre-escolar a una escuela regular, debemos integrarlo a su familia como un niño normal, hasta donde sea posible ya que es donde adquiere las bases sólidas para su personalidad y la primera formación.

Posteriormente es indispensable una planeación adecuada para la transferencia del hogar a una escuela especial, en donde se integrará a una comunidad de sus mismas características y, en ésta etapa, es donde se van a desarrollar sus habilidades, capacidades y aptitudes para enfrentarse al mundo exterior (sociedad) con firmeza y seguridad.

Con la preparación adquirida en una escuela especial podrá integrarse posteriormente a una escuela regular, en donde no se sentirá relegado o rechazado, por sus compañeros y maestros, pues contará con una formación óptima para desplazarse y desarrollarse en cualquier medio.

Otro aspecto relevante de la integración, es lograr que el niño pre-escolar sea cooperativo en el trabajo colectivo y en el juego en pequeños grupos, obteniendo la comprensión de diferentes puntos de vista y en general del mundo que le rodea.

La integración lograda en las escuelas de educación especial y posteriormente en escuelas regulares, son las que proporcionarán las bases necesarias para su desarrollo. El niño, al obtener elementos tales como la autonomía, creatividad, responsabilidad, criticidad, solución de problemas y formación positiva de autoconcepto, estará en posibilidad de alcanzar su evolución bio-psicosocial.

2.- REVISION DE DIVERSOS PUNTOS DE VISTA.

Para desarrollar este tema me apoyaré en eminentes tratadistas de la educación como son: Emilio Durkheim, Parson, Arnold - - Gesell y Elizabeth B. Hurlock.

a) Punto de vista de Emilio Durkheim.

Durkheim analiza la función de la educación dentro de la sociedad, la identifica en su dimensión de realidad objetiva y externa, instituida e institucionalizada y la construye como un hecho social. Dándole un carácter de orientación humanista ya que tiene la idea del poder creativo de la educación y manifiesta la dignidad y grandeza de su acción cuyo protagonista principal es el maestro.

La función de la educación consiste en socializar al ser humano, es decir, moldear al ser "social" que somos, con el propósito

to de conformar otro nuevo ser social y moral.

La función principal de la educación es la socialización metódica de la generación joven, mediante la acción ejercida por la generación adulta. Esta socialización se realiza mediante un proceso de imposición externa.

Naturalmente se va moldeando de acuerdo con las necesidades objetivas del contexto. Estas necesidades se estructuran en un código cultural de normas, valores y conocimientos que son comunicados por el grupo generacional como la conservación de la cultura heredada del pasado. 26.

Dicho autor no contempla a la familia, sin embargo, debido a la forma en como concibe a la educación como un hecho social, es decir, el individuo mediante la instrucción se socializa.

Se deduce, a través de su teoría que la familia es considerada como primer subsistema de la socialización humana y que, posteriormente, proseguirá en la escuela. Para el autor toda la educación es considerada como un hecho social.

b) El punto de vista de Parson.

Para Parson, en el aprendizaje socializador, se entrecruzan dos momentos que se miden en la capacidad individual, estos son - asumir el papel y la capacidad de vivir en el mismo.

La solución social analiza cómo se da la función dentro del salón de clase y la relación a la distribución de los recursos humanos, dentro de una estructura de los papeles en la sociedad - global.

Esta distribución comienza a funcionar ya desde el salón de clases, donde se distingue la posición del profesor como autori-

26.- Magdalena Salomón. "Panorama de las principales corrientes de interpretación de la educación como fenómeno social" en Perfiles -- Educativos. Apud. Emilio Durkheim: 3.

dad y saber, y la del alumno como subordinado e ignorante.

Tanto la familia como la escuela, según el autor, cumplen -- con el proceso de socialización mediante el cual los individuos -- son entrenados y motivados para el correcto desempeño efectivo y técnico de sus papeles en la edad adulta. 27.

En otras palabras, éste autor toma como unidad de análisis y como agente de socialización, el salón de clases y la familia.

La socialización básicamente se inicia en la familia, posteriormente será continuada en el ámbito educativo en donde va a adquirir una formación determinada para asumir los diferentes papeles dentro de la sociedad.

c) El punto de vista de Arnold Gesell.

Las raíces del crecimiento de la personalidad del niño penetran en otras personalidades, esto depende de las relaciones interpersonales que éste experimenta día a día, año a año. Si no estableciera contacto con otros seres humanos desde el momento mismo del nacimiento, difícilmente podría adquirir una personalidad.

La profundidad de las relaciones que establece con otras personas jóvenes ó viejas, contribuyen a que en el futuro logre la "autonomía".

Las relaciones interpersonales que actúan sobre el niño en el hogar, en la escuela y en la comunidad, incluyen padres, compañeros, director, supervisores y alumnos de los diversos grados.

Las características sociales consisten en orientaciones y -- tendencias concretas y, lejos de permanecer estáticas, estas -- orientaciones se modifican de continuo, con las circunstancias de la edad.

La meta de la instrucción es procurar que todos los niños reciban un aprendizaje de una manera y en un nivel adecuado a su --

27.- Magdalena Salomón. Op. Cit. Apud. Talcott Parsons: 9-10.

propio desarrollo. 28.

En resumen, para Gesell, la escuela es una unidad social más amplia que el hogar, pero es mucho más compleja y, en gran medida, menos decisiva en cuanto a la personalidad del niño.

Constituye, sin embargo, un factor de importancia en la extensión de la red de sus relaciones interpersonales.

d) El punto de vista de Elizabeth B. Hurlock.

Las oportunidades para aprender, dependen del ambiente y los intereses de las personas, tanto de niños como adultos, con quienes se asocian los pequeños. Puesto que las inclinaciones de éstos son "caseros".

A medida que se ensanchan sus horizontes sociales, adquieren otras inquietudes con personas fuera del hogar, con las que entra en contacto.

Sin embargo las incapacidades físicas, mentales y las experiencias sociales restringidas, limitan los intereses de éstos.

Dentro del ámbito escolar, sostiene relaciones agradables -- con los maestros, desarrollando actividades sociales favorables -- que hacen gratas las experiencias adquiridas en la escuela, por el contrario, cuando éstas son desagradables pueden conducir a actitudes desfavorables.

Cuando los dos aspectos, el cognoscitivo y el afectivo se -- conjuntan, desempeñan papeles importantes para determinar lo que los niños harán o no y los tipos de adaptaciones personales y sociales que realizarán. 29.

Para concluir este punto, es necesario mencionar que la familia es la unidad más importante de socialización, puesto que los

28.- Arnold Gesell et al. Op. Cit.: 51

29.- Elizabeth B. Hurlock. Op. Cit.: 243-244.

niños sólo aprenderán a ser sociables si se sienten motivados para ello. Esto depende en gran parte, de la cantidad de satisfacción que obtengan a partir de las actividades sociales.

Ahora bien, dicha socialización será continuada por el maestro, pero quienes tienen una mayor influencia son los compañeros, más que la familia y el propio educando.

3.- INTEGRACION DEL NIÑO CIEGO EN EL AMBITO FAMILIAR Y ESCOLAR.

a) Tanto en el ámbito familiar como en el educativo, el niño tiene derechos y deberes que cumplir. Este se llevará a cabo a través de su participación en las actividades diarias.

La familia es el núcleo en donde el niño aprende a actuar en función de otros. Esta tiene que estar preparada para enfrentar el problema que significa tener un hijo ciego, ya que debe estar en condiciones de estimular y motivar al niño, facilitándole su normal y sano crecimiento.

La familia debe observar cuidadosamente, cuales son los estímulos a los que el niño responde con mayor prontitud e interés y cuales son las actividades que más le agradan.

En este marco de relaciones, se destaca un ambiente que propicie seguridad para los pequeños, que los invite a la participación de las actividades cotidianas permitiéndoles el diálogo con los demás miembros de la familia, sin temor a equivocarse y a ser sancionados, favoreciendo el proceso y la autonomía.

No se debe dudar de su capacidad cuando no comprende las --- instrucciones de juego de inmediato o cuando no muestra la debida destreza para cierta actividad.

Toda la educación se basa en el afecto, la comprensión y la paciencia, lo que debe llevarlos a trabajar sobre aspectos firmes y positivos del niño y no sobre sus debilidades ó carencias.

Con ello de contribuye a que tenga un fuerte equilibrio tan

to físico como psíquico, consciente de sus limitaciones pero dueño de su personalidad en crecimiento, lo cual le permitirá desenvolverse en su medio con un mínimo de dificultades y un máximo de posibilidades.

Para concluir este tema, se puede afirmar que antes de pensar en integrar a un niño ciego a la escuela, se debe de integrar primero a su familia, es ahí en donde va a interactuar con sus padres y hermanos, son ellos quienes deben ofrecer al niño un hogar gratificante en donde él pueda tener un desarrollo normal, ya que es el lugar más propicio para que el pequeño adquiera los elementos necesarios para enfrentar su limitación. Esta primera formación que el niño recibe en el seno materno le será de utilidad -- para su posterior ingreso a la Educación Especial.

b) Integración al ámbito escolar.

La educación pre-escolar se refiere a la educación impartida o recibida antes de la educación escolar. Dada la gran importancia de la educación del niño en su más tierna infancia, el comienzo de la educación pre-escolar puede ser considerado -- desde el nacimiento. La concepción propia sobre educación influye en esta determinación. Si exaltamos a la madre como educadora, debemos convenir en que, desde el nacimiento, el niño adquiere hábitos que le ayudarán a la formación de su personalidad durante toda su existencia. Las experiencias infantiles de los primeros --- años de vida son de gran importancia en la formación de la personalidad.

La educación pre-escolar lleva implícito continuar, y aún superar, la formación familiar de los niños, la finalidad fundamental que se le atribuye, es el desarrollo motor, la educación física del niño -- plenamente adecuado al desarrollo perfecto de la madurez de esta etapa infantil.

Es primordial que se desarrollen las aptitudes naturales existentes en los niños y las actitudes propias para una adaptación perfecta a la sociedad en que están destinados a vivir. 30

Por lo anteriormente planteado es conveniente señalar, que la transición del hogar a la escuela de Educación Especial se debe dar en forma gradual. El ambiente debe ser libre de tensiones y ansiedad haciendo posible que el niño aprenda a explorar y a enfrentar con eficacia algunos de sus propios problemas. Por lo tanto se enseñará al pequeño a que se baste a sí mismo, dentro de lo que es capaz y de manera que resulte placentero.

Uno de los primeros aspectos de los que se encargará el educador, es enseñar a los niños ciegos a que se muevan con confianza, es importante que no adquieran el hábito de andar a tientas, sino que aprendan a caminar por sí mismos con cierta precaución. Es necesario que se dé orientación y movilidad a los niños ciegos, de no ser así serán pasivos y sedentarios.

El educador especializado debe basar su trabajo, en primer término, tratando al educando como un niño y en segundo, como un niño ciego. Es mejor olvidar que es diferente a los demás hablarle, cantarle, jugar con él y estimularlo tanto ó más que a un niño vidente.

Hay que señalar que muchos niños ciegos tienen buena inteligencia, son capaces de aprender el sistema Braille y ciertas actividades prácticas. Difieren en su capacidad y en sus habilidades al igual que las demás personas, pero en general desarrollan una especial sensibilidad en el tacto y la audición que compensa en gran medida su pérdida visual.

30.- Juan Manuel Moreno G. y Ma. Luisa Meñiz. "La Educación Preescolar hoy" en Educación Preescolar métodos, técnicas y organización: 7-8, 10-11.

En pre-escolar se da la iniciación del Sistema Braille. El aprendizaje de Braille es un proceso abstracto y formal, requiere de una gran concentración, cierta habilidad manual y capacidad -- para analizar y sintetizar los sonidos. Al principio es necesario aprender a asociar el sonido de la letra con el diseño de los puntos.

En los niños de 5 y 6 años pueden introducirse juegos en los que intervengan los números, cuando el niño esté preparado para comprenderlo se introducirán los números en Braille, de manera -- que pueda relacionar el nombre del número con la cantidad y su -- configuración especial en el sistema.

El niño ciego precisa de una educación especial que se adapte a sus necesidades, pero también necesita sentir que forma parte de una familia y que es miembro aceptado de la sociedad.

La facilidad con que el niño se adapta a este nuevo ambiente dependerá de las relaciones familiares.

El niño tiene que saber su limitación de ceguera y superarse, para ganar el derecho a ser un miembro de la escuela de niños normales, ya que en ésta, será un sujeto con deberes que no se le van a perdonar y con derechos que le permitirán integrarse y participar activamente.

CAPITULO IV

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES LUDICAS EDUCATIVAS PARA NIÑOS CIEGOS -
DE NIVEL PRE-ESCOLAR.

El presente capítulo tiene como finalidad presentar una variedad de juegos que sirvan al educador, que es la figura principal en el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

La enseñanza debe ser objetiva, dinámica y auditiva. Este principio didáctico se refiere a los métodos, técnicas y materiales en general que se necesitan para realizar una educación completa e integral.

La educación que se imparte a los ciegos en general, y muy especialmente a los niños, debe llenar al máximo el hueco o falta de experiencia cognoscitiva espontánea que se obtiene a través del sentido visual. Recordemos que la vista es el sentido de la ubicación por excelencia y de información global cercana o lejana, por lo tanto la ausencia de éste sentido perturba seriamente la movilidad libre e independiente, la orientación correcta y consecuentemente la ubicación.

El niño ciego, al igual que el niño normo-visual, requiere de prácticas y experiencias motrices y senso-perceptivas constantes: el oído, el tacto, el olfato y la capacidad quinestésica, deben conjugarse constantemente a través de ejercicios y juegos especiales, cuyos resultados serán una mayor independencia psicológica y física.

Por lo anteriormente planteado es mi propósito presentar a continuación un cuadro de juegos apropiados para el desarrollo educativo del niño ciego.

La naturaleza del cuadro contempla una organización por columnas; la primera columna atiende la función principal a desarrollar; la segunda el nombre que se propone para el juego; la tercera

ra la descripción de la actividad y la última los materiales requeridos.

Las actividades aquí presentadas son relevantes para el aprendizaje del niño ciego; todos los sentidos pero sobre todo las manos, son fundamentales para la adquisición de nuevos conocimientos.

Por cuanto a las funciones: Táctil, auditiva, olfativa, gustativa, quinestésica de coordinación y otras, no se puede hacer una separación o diferenciación tajante, en lo que respecta a los juegos, ya que en algunas ocasiones todos los sentidos se ven involucrados en una sola actividad. El tacto y el oído, son los dos sentidos más importantes del niño ciego y por lo tanto, posteriormente, se podrá observar en el cuadro, que estos dos sentidos aparecen con mayor frecuencia en los juegos. Con esto se pretende dar un cuadro descriptivo de actividades lúdicas, como sugerencia para el educador, favoreciendo con dichas actividades la estimulación, el aprendizaje, el lenguaje, la socialización y la independencia del niño ciego.

CUADRO DE ACTIVIDADES LUDICAS

"A"

31	FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
	Orientación Espacial y Movilidad	Juegos de paseo	<p>Este tipo de juegos que se desarrollan mientras se realiza un paseo - ya sea en el campo, en la ciudad ó la calle, favorece la ubicación espacial. Mientras caminan, el educador estimula al niño ciego para que recoja diversos objetos, como hojas, piedras, ramas o semillas.</p> <p>Al comienzo del paseo se puede preguntar al niño ¿cómo sientes las cosas?, o decirle: "toquemos este edificio", o "toca esta reja y luego una puerta". Si el niño no conoce la palabra rugoso el educador puede estimularlo diciéndole: "el tronco del árbol es rugoso, haber si encontramos alguna otra cosa rugosa".</p> <p>Si el niño ya conoce la palabra rugoso decirle: "¿Puedes encontrar algo que sea diferente de este árbol rugoso?", (por ejemplo una hoja lisa) o "puedes encontrar algo que sea igual que este árbol rugoso".</p> <p>Al continuar el paseo, se encontrarán nuevos objetos para tocar y nombrar sus texturas. Al comienzo del paseo el educador puede decir: "Aver cuántas cosas, podemos tocar". Yo toco un árbol; ¿Qué tocan ustedes?. Dejar que los niños se turnen para tocar las cosas. También se les pueden dar dos flores, para que el niño sienta cuál es más grande y cuál es más pequeña. 30</p>	<p>Bolsa de plástico para depositar los diferentes objetos que se encuentren durante el paseo - por el campo.</p> <p>En el caso de un paseo por la ciudad, los materiales consistirían en las cosas u objetos que se encuentren a su alrededor (por ejemplo una caseta telefónica, un poste una reja, una ventana, un coche, etc.).</p>

30.- Juan Manuel Moreno G. y Ma. Luisa Meñiz. "La Educación Preescolar hoy" en Educación Preescolar métodos, técnicas y organización: 7-8, 10-11.

31.- Sandra Zeitlin Taetzsch y Lyn Taetzsch. Juegos u Actividades Preescolares: 26-28, 33, 37, 51-53, 56, 59, 63.

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES	"B"
Comprensión de la igualdad y la diferencia de objetos, a través de la textura, del tamaño, y de la forma.	Igual y Diferente	Se colocan tres objetos sobre la mesa. Dos deben ser iguales. el tercero debe diferir en algún aspecto. Se le dice al niño: "¿Todos éstos bloques son iguales?". Si el niño responde sí, se le formulan preguntas adicionales acerca de los tres objetos. Por ejemplo, "¿Este es tan grande como estos dos?". Cuando el niño ciego señale cual objeto es diferente, se le pregunta cual es la diferencia y se le continúa estimulando para que identifique otras diferencias de tamaño, textura y forma.	Grupos de tres objetos de la misma clase, dos idénticos y uno ligeramente diferente.	

				"C"
Táctil	Identificación de formas	Se colocan varias figuras en un recipiente y se le dice al niño ciego, "¿Puedes encontrar un rectángulo en el tazón?" y así se continúa con todas las figuras que haya, hasta que el recipiente quede vacío. Este juego, estimula el sentido del tacto, a través de la identificación de las formas.	Diversas figuras de texturas y formas diferentes.	

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Coordinación motora	Clasificación e - identificación de objetos por tama- ño	<p>Se dan indicaciones al niño para que forme una fila de bloques (triángulos, círculos, cubos) del más pequeño al más grande sobre una mesa.</p> <p>"¿Cuál es el bloque más pequeño del grupo?", lo colocas en un extremo de la mesa. Luego pedir un bloque algo más grande para colocarlo junto al anterior.</p> <p>Continuar así hasta formar una fila del más pequeño al más grande y hablar acerca del tamaño relativo de los objetos.</p> <p>"Estos dos bloques son grandes ¿verdad?, ¿pero, cuál es el más grande?, ¿cuál es más pequeño este bloque, o el siguiente?"</p> <p>Posteriormente para la identificación de los objetos por tamaño se toma un objeto del grupo y se le dice: "Este bloque (triángulo, círculo o cubo) es grande o pequeño". Se toma otro bloque y se les pregunta "¿y éste, es más grande o más pequeño que el primero que he cogido?". En este juego se trata de que el niño llegue a usar las palabras grande, pequeño, más grande, más pequeño, etc., al tomar un objeto y determinar su tamaño en relación con otros objetos.</p> <p>Para un mejor manejo del material, los triángulos podrían estar formados de papel terciopelo, los círculos con papel lustre o crepé y los cubos podrían ser de plástico o madera.</p>	De tres a diez objetos de la misma clase, pero de diferente textura y tamaño.

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Ejercitar la función sensorial; escuchar e imitar; desarrollar la creatividad y, la imaginación a través de la imitación	Juegos de papeles	<p>Simular ser un animal.- La mayoría de los niños ciegos hacen ésta actividad por sí mismos después de escuchar a un animal. Se ponen a cuatro patas y ladrar o gruñen. Aquí se les puede sugerir nuevos animales para que imiten.</p> <p>Cambio de papeles Educador-Alumno.- Los niños ciegos van a disfrutar mucho de ser el "educador" mientras el educador pasa a ser el "niño". Esta actividad es una buena oportunidad para que, se vea como cree el niño que actúa o debiera actuar el educador.</p> <p>Ser otras personas.- Entre las actividades favoritas del niño ciego, es simular ser un médico, enfermera, policía, vendedor, bombero, etc.</p> <p>Estos juegos de papeles son actividades que les gustan tanto a los niños ciegos, que muchos de ellos, las hacen por iniciativa propia; además favorecen el desarrollo, de su vocabulario y la comunicación social.</p>	<p>Los necesarios para cada situación.</p> <p>Es muy útil una caja o bolsa con ropa, sombreros y zapatos viejos y otros vestidos.</p>

"F"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Ejercitar el sentido del olfato	Vamos a oler	El educador colocará algunos sólidos en cajitas como: menta, clavos de olor, alcanfor, naftalina, cebolla, ajo, flores, nardos, rosas, y en botellas colocará sustancias como perfumes, alcohol, petróleo, gasolina, etc., pidiéndole luego al niño ciego que haga ejercicios de reconocimiento de los distintos olores, ya sea con aroma agradable o desagradable. Para esto también se puede aprovechar todo el material que ofrece la naturaleza.	Menta, clavos, alcanfor y otras especias. Gasolina, petróleo, alcohol. Recipientes. Botellas.

"G"

Estimulación del sentido táctil y sentido estereognóstico.	Conozcamos las frutas y las verduras	Se le pide al niño ciego que reconozca las frutas, verduras y hortalizas empleadas diariamente en la cocina familiar, así como que identifique las distintas texturas como: liso, áspero, suave, rugoso, aterciopelado, duro, blando, seco, húmedo, mojado. 32.	Durazno, plátano, manzana, fresas, tamarindo, aguacate, zanahoria, coliflor, lechuga, espinacas.
--	--------------------------------------	---	--

32.- Angelita Collado. Construyo Juguetes; (para mi niño de 0 a 6 años):

55-57, 59-61, 64, 66-71.

"H"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Estimular el desarrollo sensor-perceptual.	La siembra	<p>Con los frascos bien lavados, prepare junto con el niño la siembra de la semilla.</p> <p>Poner el algodón dentro del frasco con un poco de agua; coloque la semilla sobre el algodón y déjelo en un lugar donde no dé directo el sol; a los dos o tres días observe si ha brotado la raíz y el inicio del tallo; una vez que haya brotado, siembre la semilla en la lata con tierra.</p> <p>El educador proporciona al niño la planta para que conozca sus partes (raíz, tallo, hojas, flor o fruto) a través del tacto.</p> <p>El educador describirá al niño ciego el paulatino crecimiento de la semilla. Previo a ésta actividad, el educador ya habrá presentado al niño ciego la semilla.</p>	<p>Frascos.</p> <p>Semillas (maíz, frijol, algodón, etc.)</p> <p>Envases varios.</p> <p>Tierra.</p> <p>Agua.</p>

"I"

Estimular el desarrollo sensor-perceptual de asociación.	Fanelógrafo	<p>Primero preparar el fanelógrafo, clavando la tela de lana a la madera ó cartón.</p> <p>Luego pegar la lija a las figuras en la parte de atrás.</p> <p>El educador proporciona al niño ciego una figura incompleta, por ejemplo un pollo sin una pata, para que la manipule e identifique. Luego el educador le indicará, que la pegue en el fanelógrafo y después que localice en la caja, las partes faltantes que completen la figura del fanelógrafo y las coloque en el espacio correspondiente.</p>	<p>Tela de lana o felpa.</p> <p>Madera liviana o cartón.</p> <p>Clavos pequeños.</p> <p>Lija.</p> <p>Figuras de cartón de diversos animales, (incompletos).</p> <p>Martillo.</p>
--	-------------	---	--

55

"J"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Estimular el reconocimiento de su esquema corporal, lateralidad, favoreciendo al sentido kinestésico.	Izquierda-Derecha	El educador recorta dos partes de cinta de diferente textura de manera que se puedan amarrar al muñeco y tobillo del niño. El educador pide al niño ciego que se amarre las cintas en las muñecas y tobillos, pie y mano derecha, cinta de papel crepé, pie y mano izquierda cinta de papel terciopelo. Posteriormente se solicita al niño ciego que a una orden levante la mano derecha o la izquierda, o los pies. Oriente al niño para que asocie la textura de la cinta con la ubicación de las partes de su cuerpo.	Tijeras. Papel crepé. Terciopelo. Muñeco.

"K"

Estimular el desarrollo psicomotor, el oído y el equilibrio, para favorecer el desplazamiento del niño ciego y un mejor manejo del espacio.	El Camino	El educador colocará dos cuerdas en forma paralela simulando un camino y en él colocará arena para que el niño ciego aprenda a diferenciar lo que es un camino liso, de otro con pasto al mismo tiempo que se desplace. Se le pide al niño que se desplace por el camino de arena y que se detenga hasta que escuche un cassette con canciones infantiles. Si el niño ciego muestra dificultad en su desplazamiento, el educador lo hará junto a él.	Dos cuerdas. Arena. Cassettes con canciones infantiles. Grabadora.
---	-----------	--	---

"L"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Estimular el desarrollo -senso-percep tual y de co rresponden-- cia.	Compras	El educador presentará al niño ciego la caja de huevos vacía y los casca- rones en otro recipiente. Se le pide que coloque los cascaro- nes de huevo en cada huevera y los - cuente. Se le preguntará al niño cie go si el total de cascarones corres- ponde al total de hoyos de la hueve- ra. Puede ofrecersele más cascarones has ta que el niño coloque todos. Con es te juego, el niño se dará cuenta de la correspondencia que hay entre el número de hoyos y el número de casca rones.	Caja de huevos va- cía. Cascarones de hue- vo vacíos y forra- dos con diversas - texturas.

"M"

Estimular el desarrollo -senso-percep tual y la no ción de can- tidad.	Mucho, Poco, Nada	El educador agrupará en tres cajas o recipientes los objetos o cosas; uno con muchos objetos; otro con pocos y otro vacío. Luego se le pide al niño ciego que - diga dónde hay mucho, dónde hay poco y dónde nada.	Objetos y cosas (are na, agua, corchola-- tas, piedrecitas, -- frijoles). Cajas o recipientes de plástico de uso diario, como plato- nes.
--	-------------------	--	---

"N"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Estimular el desarrollo social y el lenguaje.	Juego del transporte.	El educador realizará las figuras de medios de transporte, en papel cascarón; le solicitará al niño ciego que busque entre los juguetes que estarán en una caja, un medio de transporte, por ejemplo: un automóvil, un avión, un tren, etc. Después le pedirá que busque la figura de cartón y que la compare con el juguete.	Juguetes de los medios de transporte. Figuras de papel cascarón de los medios de transporte.

"Ñ"

Táctil	Juego de Tocar	Se llenan varios tazones con elementos de diferentes, texturas como: -- sal, harina, arroz, azúcar, agua, -- arena, o hielo. El niño mete la mano en un primer tazón y toca lo que hay dentro. Decirle: "¿Cómo se siente la harina de este tazón?". El niño puede responder que es "fina". Decirle: "¿No es suave y lisa?". Después de tocar y describir dos o tres casos diferentes, se colocan -- nuevamente frente al niño, otros tazones y decirle: Vamos a jugar a tocar y adivinar. ¿Qué es esto?. Este juego estimula el desarrollo del sentido del tacto, ya que puede recordar y reconocer lo que hay en el tazón y describirlo. Si el niño tiene dificultad, hacerle alguna sugerencia. Posteriormente se pueden ir --	Varios tazones pequeños. Elementos con diferentes texturas como: -- sal, azúcar, harinas, arroz, agua, arena, -- hielo, etc.
--------	----------------	--	---

"R"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
		agregando gradualmente más elementos al juego, tales como: nebotas, láminas, telas, tuercas, cartones lisos y acanalados con la finalidad de que los niños diferencien la textura, el peso, el tamaño y la forma. 33.	

"O"

Coordinación Motora y Táctil, y ayuda a tener confianza en sí mismo.	Juegos de mesa Tablero de encajes Dominó Cartas Dados	El tablero de encajes consiste en cuadros o casilleros, los cuales deben ser cubiertos con papel de diversas texturas para ser reconocidas al tacto, por el niño ciego. Las figuras o las fichas de juego pueden diferenciarse a través del tacto colocándole marcas tales como: clavos pequeños o dymo. En el juego de dados, los tantos pueden ser reconocidos por el niño ciego, si se marcan las cantidades en bajo relieve. Sí, las cartas se marcan con símbolos de Braille, los niños ciegos, -- pueden jugar con niños normo-visuales y también podrán jugar con el dominó, reconociendo los puntos en relieve. Estos juegos, exigen constancia y ejercitación táctil.	Tablero de encajes. Dominó Cartas. Dados.
--	---	--	--

"P"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Estimular el desarrollo -senso-perceptual de los conceptos.	Juego de Posiciones.	Debido a que el niño ciego presenta ciertos problemas en el manejo de las palabras: arriba o abajo, delante, atrás, dentro, afuera, lejos, cerca, izquierda, derecha, etc., los juegos en los cuales se le pide al niño ciego que coloque objetos o cosas en las diversas posiciones, lo ayudarán en el desarrollo de la movilidad.	Objetos y cosas de uso diario, cartón figuras o dibujos en relieve de los objetos y cosas. Caja con diversos objetos.

"Q"

Desarrollar la movilidad	Juego de la movilidad.	En el juego de la "postura", la madre o el educador toman cierta posición y se le pide al niño ciego que lo toque para que descubra cual es la postura y que la imite. Coloque una cuerda en el piso e indique al niño ciego que camine sobre ella, para favorecer el equilibrio y fortalecer los músculos del pie; jugar con una pelota con un cascabel dentro, arrojándola sobre la pared, es divertido para los niños, además de que éste juego estimulará los brazos y todo el cuerpo. En estos juegos, los niños ciegos pueden familiarizarse con su cuerpo y con el de otras personas, así como de su movimiento.	Pelota con un cascabel dentro. Una cuerda.
--------------------------	------------------------	---	--

"R"

FUNCION A DESARROLLAR	NOMBRE DEL JUEGO	DESCRIPCION	MATERIALES
Conocer e identificar raíz, tallo, hojas, flores o frutos, a través de la manipulación de las plantas.	Las plantas	El educador presenta al niño ciego -diversas plantas para que conozca cada una de sus partes: raíz, tallo, hojas, flor o fruto con objeto de -- que las manipule a través del tacto. Posteriormente, se le explica brevemente y sencillamente al niño ciego, que existen plantas que solamente están formadas por raíz, tallo y hojas como por ejemplo: los helechos, y que hay otras que tienen flor o fruto. Posteriormente, para afirmar este conocimiento, el educador puede organizar un paseo al jardín.	Todo tipo de plantas con flor y fruto. Plantas sin flor.

Después de haber presentado el cuadro de actividades lúdicas como sugerencia para los educadores de niños ciegos, que desde -- luego no son los únicos juegos que pueden ser adaptados para el - desarrollo óptimo de sus funciones.

Opino que el papel del educador es fundamental, ya que éste debe tener una formación integral, capacidad, creatividad y dinamismo para despertar el interés del niño ciego a través del juego sin olvidar que éste niño sustituye las acciones de juego por descripciones verbales.

El educador dependiendo de las características y necesidades individuales de sus alumnos, tendrá la posibilidad de construir - juguetes y de proponer otro tipo de juego.

Actualmente, el juguete electrónico desempeña un papel impor tante en el mundo infantil. Si el educador canaliza positivamente su uso, a través de éste, el niño ciego podrá crear en su mente - el concepto de volumen, función y capacidad, del mismo el cual lo relacionará con su medio ambiente.

El educador tendrá como función enseñarle al niño ciego el - manejo del juguete electrónico acorde a sus necesidades; dando -- pauta a otras alternativas en su uso. Le ayudará a crear una ima- gen real de las cosas que le rodean; además, diferenciará las di- versas texturas con las que ha sido fabricado cada juguete.

Finalmente el educador debe conducir el juego, y encontrar - un uso positivo al juguete electrónico. No podemos aislar al niño de los avances tecnológicos por lo que al juguete se refiere, ya que, éste es conocido dentro del seno familiar y por sus mismos - compañeros en la escuela, sabiendo que hoy en día es lo más usual, ya que, cada niño manipula cuando menos, un juguete electrónico.

SUMARIO CONCLUSIVO

Las generalidades del juego fueron abordadas a partir de - - tres problemas.

- Después de haber analizado los conceptos de juego de los diversos autores señalados, y a través de mi formación pedagógica, deduzco, que la ciencia de la educación, tiende a estudiar al juego como medio de aprendizaje y como respuesta a estímulos.
- De las cuatro teorías de juego analizadas, considero que la que más se apega a los objetivos de esta tesis es "La teoría del ejercicio preparatorio" de Karl Groos; ya que estoy de acuerdo en que el juego es pre-ejercicio, es ensayo y experimentaciones de actividades serias que ocuparán más tarde la vida del niño y cuyo objetivo es la preparación para la existencia adulta, sin el juego previo, sin la necesidad de continuos éxitos y logros, el niño no podría desarrollar plenamente su personalidad para una actuación futura como adulto.
- Una vez analizadas las clasificaciones del juego, que hacen los diversos autores, se presentó un cuadro comparativo, en el cual se pueden contemplar, cómo coinciden en el juego desde mi punto de vista.
- En primer lugar se mencionaron las características generales -- del niño normo-visual, apoyándose en las teorías de Piaget y -- Gesell para poder explicar las características derivadas de la ceguera en el niño ciego; una vez planteadas estas características, considero que el niño debe tener una estimulación temprana que le permita tener un desarrollo físico normal.
- En el desarrollo cognoscitivo del niño ciego fue importante tocar la consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las nociones lógico-matemáticas y las bases para su aprendizaje posterior, principalmente en la lecto-escritura.

Todo ello con el propósito de lograr un desarrollo intelectual completo.

- Debido a la importancia que tiene el juego en todo el desarrollo del niño, fué conveniente señalar las funciones que se ven favorecidas en el proceso de aprendizaje del niño.
- Desde el punto de vista psicopedagógico, considero que la integración es de fundamental importancia, pues, mediante ella, el niño puede ir estableciendo un marco de relaciones sociales, ya sea dentro del seno familiar o el ámbito escolar. Ya que dicha integración se logrará en las escuelas de Educación Especial y posteriormente en escuelas regulares, que son las que proporcionarán las bases necesarias para su desarrollo.

El niño, al obtener elementos tales como la autonomía, creatividad, responsabilidad, criticidad, solución de problemas y formación positiva de autoconcepto, estará en posibilidades de alcanzar su evolución bio-psicosocial.

- Fué importante abordar, a partir de Emilio Durkheim, los aspectos sociales de la educación.

Se deduce a través de su teoría que la familia es considerada como primer subsistema de la socialización humana y que, posteriormente, proseguirá en la escuela. Para el autor toda la educación es considerada como un hecho social.

- Para Parson, la socialización del niño se inicia, básicamente, en la familia; posteriormente, será continuada en el ámbito educativo, en donde va adquirir una formación determinada, para asumir los diferentes papeles dentro de la sociedad.
- Según Gesell, la escuela es una unidad social más amplia que el hogar, pero es mucho más compleja y, en gran medida, menos decisiva en cuanto a la personalidad del niño. Constituye sin embargo un factor de importancia en la extensión de la red de sus re

laciones interpersonales.

- Elizabeth Hurlock toma en cuenta a la familia como elemento primordial de socialización y adaptación de los niños, puesto que éstos sólo aprenderán a ser sociables si se sienten motivados para ello.
- Se puede afirmar que antes de pensar en integrar a un niño ciego a la escuela, se debe integrar primero a su familia; es ahí en donde va a interactuar con sus padres y hermanos, son ellos quienes deben ofrecer al niño un hogar gratificante, en donde él pueda tener un desarrollo normal, ya que es el lugar más propicio para que el pequeño adquiera los elementos para enfrentar sus limitaciones.
- Es conveniente señalar que la transición del hogar a la escuela de educación especial se debe dar en forma gradual. El ambiente debe ser libre de tensiones y ansiedad.
Uno de los primeros aspectos de los que se encargará el educador, es enseñar a los niños ciegos a que se muevan con confianza, y no adquieran el hábito de andar a tientas, sino que aprendan a caminar por sí mismos con cierta precaución, así mismo -- deben estimularlos, cantándoles, hablándoles, jugando con ellos tanto o más que con los niños videntes.
- Debido a las características que presenta el niño ciego surgió la necesidad de elaborar un cuadro de actividades lúdicas, como sugerencia para los educadores, para que a través de éstos favorezcan y estimulen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PORTADA DEL ANEXO 1

Antes de presentar el cuadro comparativo de las clasificaciones del juego es conveniente senalar las obras de los diversos autores que dieron origen al mismo.

- a) PIAGET, Jean La formación del símbolo en el niño. Traducción del francés por José Gutiérrez. 2 ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1966. 401 p. (Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis).
- b) NEWMAN, Bárbara M. y Philip R. Newman. Desarrollo del niño. -- Traducción del inglés por Xavier Massimi Villela. México, -- Limusa, 1983. 574 p. fotos, grafs.
- c) FURTH, Hans G. Harry Wachs. La teoría de Piaget en la práctica. Traducción del inglés por Isabel S. Pascual Robles. Buenos Aires, Kapeluz, 1978. 285 p. ilus. grafs.
- d) MALRIEU, Philippe. La construcción de lo imaginario. Traducción del francés por Luis Alberto Martín Baro. Madrid, Guadarrama, 1971. 286 p. grafs. (Psicología y Ciencias Humanas, 9).
- e) HURLOCK, Elizabeth B. Desarrollo del niño. Traducción del inglés por Agustín Contin Sanz. 2 ed. México, Mc Graw-Hill - - 1982. XII + 608 p. ilus. grafs.

PARTE I

CUADRO COMPARATIVO DE LA CLASIFICACION DEL JUEGO

Rosa M^a. Raquel Chávez Mosqueda.

FUNCIONES ATENDIDAS	CLAPAREDE	PIAGET I	PIAGET II	MALRIEU	HURLOCK
1.- Función Sensorial	1.- Juegos sensoriales: Silbido, trompeta, etc.			2.- Juegos de construcción e identificaciones complejas. Los juegos surgen en la edad de las preguntas ¿Por qué? ¿Cómo?, involucra el conocimiento, los instrumentos de técnica y de fenómenos naturales.	5.- La música: Puede ser un juego activo o pasivo, dependiendo de cómo se utiliza. Si los niños producen música, cantando o tocando un instrumento, así lo usan como suplemento, para alguna otra forma de juego activo.
2.- Función motora	2.- Juegos motores: Canicas, carreras, etc.	1.- El juego sensorio-motor: Comienza a partir de los 1-6 años, es también un juego de lucha y de competencia, canalizada. (Juego de canicas).	2.- Tocar y encontrar cuentas: El niño manipulará una hebra de cuentas ensartadas dentro de una caja y luego tratará de enhebrar una serie similar fuera de ella. 1.- Corte papel: Se dibuja sobre un trozo de papel una línea con los dedos pulgares e índices, empujando un movimiento rotatorio de sus muñecas. El niño no debe romper siguiendo la línea. 2.A Plegado de papel: Cada vez que se requieran demarcaciones se pedirá a los niños que plieguen un papel en lugar de trazar una línea en una hoja.	2.- Juegos de construcción e identificaciones complejas: Los juegos surgen en la edad de las preguntas ¿Por qué? ¿Cómo?, involucra el conocimiento, los instrumentos de técnica y los fenómenos naturales. Los juegos de construcción e identificaciones complejas de Malrieu, se pueden apreciar en las siguientes funciones: construcción y motora, ya que ayudan a desarrollar las habilidades motrices; sensorial: a través del oído, el niño ciego será capaz de reconocer a los compañeros por la voz, y de identificar sonidos con objetos que lo producen, reconocer qué instrumentos producen determinado sonido; y la intelectual: éste aspecto engloba todo lo anterior, ya que a través de las experiencias vividas se proficúa un aprendizaje en el niño, dependiendo del proceso cognoscitivo.	2.- Juegos constructivos: Son aquellos en los que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios sino por el gozo que obtienen en su construcción.

PARTE II

FUNCIONES ATENDIDAS	CLAPAREDE	PIAGET I	PIAGET II	MALRIEU	HURLOCK
<p>3.- Función intelectual.</p>	<p>3.- Juegos intelectuales: Imaginación y curiosidad.</p> <p>5.- Juegos de imitación.</p>		<p>5.- Imagen mental: Las actividades que ayudan a los niños a aprender la colocación y el control de sus dedos, incluyen las actividades de trabajar con arcilla, buscar objetos enterrados en la arena.</p>	<p>2.- Juegos de construcción e identificaciones complejas: Los juegos surgen en la edad de las preguntas ¿Por qué? ¿Cómo?, involucra el conocimiento, los instrumentos de técnica y los fenómenos naturales.</p>	<p>4.- Juegos de fantasía: La ensoñación es una especie de juego activo, en la que la actividad es mental, en lugar de física. En los sueños, los niños reproducen experiencias diarias.</p>
<p>1.- Función simbólica.</p>	<p>5.- Juegos de imitación: Los juegos de imitación cumplen un doble papel en la función intelectual y en la simbólica, porque en ambos casos, se tiene un proceso de aprendizaje, es decir hay una función asimiladora de las estructuras cognitivas que tienden a incorporar las experiencias presentes a las ya pasadas.</p>	<p>2.- Juego simbólico: Es un juego típico de ejercitación de tendencias familiares y especialmente el instinto materno.</p>		<p>1.- Juegos de identificación primaria: Relativo al intento de poseer a la madre con la reviviscencia espontánea de los gestos. Los juegos de identificación primaria se encuentran en la función simbólica e identificación, porque en los dos casos, el primer contacto físico que tiene el niño es con su madre.</p>	<p>1.- Dramatización: Los juegos de dramatización, son una actividad que los niños, mediante el lenguaje y la conducta abierta, se ocupan de materiales a situaciones como si tuvieran atributos distintos a los que posee en realidad.</p>

PARTE III

FUNCIONES ATENDIDAS	CLAPARADE	PIAGET I	PIAGET II	MALRIEU	HURLOCK
<p>5.- Función de construcción.</p>			<p>3.- Tablero de figuras:</p> <p>Consiste en desafiar el pensamiento del niño. Se utiliza un tablero con un círculo, un triángulo recortado de tal manera, que estas figuras puedan insertarse.</p>	<p>2.- Juegos de construcción e identificaciones complejas:</p> <p>Los juegos surgen en la edad de las preguntas ¿Por qué? ¿Cómo?, involucrar el conocimiento los instrumentos de técnica y los fenómenos naturales.</p>	<p>2.- Juegos constructivos:</p> <p>Son aquellos en los que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios, sino por el gozo que obtienen en su construcción.</p>
<p>5.- Función social.</p>	<p>1.- Juegos de lucha</p> <p>2.- Persecución</p> <p>3.- Sociales</p>	<p>3.- Juegos con reglas:</p> <p>Este juego no es considerado, puesto que no va acorde con la investigación, ya que por lo general, los juegos con reglas inician a partir de los 6-14 años.</p>		<p>3.- Juegos agresivos:</p> <p>Surgen cuando el niño trata de resolver sus conflictos ocasionados por las relaciones ambiguas que mantienen con una madre buena o mala.</p> <p>4.- Juegos en los que se interpretan varios papeles:</p> <p>Es aquí donde el niño experimenta una relación interpersonal, tratando de influir en el otro, tratando de dominarlo.</p>	<p>3.- Colecciones:</p> <p>Constituyen una actividad común de los juegos de los pequeños, se inicia durante los años pre-escolares. Al principio, los pequeños coleccionan cualquier cosa que atraiga su atención, tanto si es útil, como si no es así.</p>

PARTE IV

FUNCIONES ATENDIDAS	CLAPAREDE	PIAGET I	PIAGET II	MALRIEU	HURLOCK
<p>7.- Función de identificación:</p> <p>La identificación es una etapa necesaria en la formación de la personalidad del niño, primero trata de imitar fielmente a sus padres; después busca otros modelos con que identificarse; finalmente toma conciencia de que su personalidad es distinta de los modelos que ha buscado.</p>	<p>4.- Familiares.</p>	<p>2.- Juegos simbólicos:</p> <p>Es un juego típico de ejercitación de tendencias familiares y especialmente el instinto materno.</p> <p>El juego simbólico cumple un doble papel en la función simbólica y en la de identificación, ya que las dos son necesarias en la formación de la personalidad del niño.</p>	<p>1.- Objetos familiares:</p> <p>Se utilizan peines, bolitas, carretes, hortalizas y frutas. Uno de los elementos del par de objetos se coloca encima de la caja, y el niño debe buscar el otro par dentro de la caja.</p>	<p>1.- Juegos de identificación primaria:</p> <p>Relativo al intento de poseer a la madre, la reviscencia espontánea de los gestos.</p> <p>5.- Juegos de oficio:</p> <p>Representa situaciones y conductas sobre las que el niño proyecta sus propias conductas de necesidad, de seguridad, de agresión y de construcción.</p>	<p>1.- Dramatización:</p> <p>Los juegos de dramatización son una actividad que los niños mediante el lenguaje y la conducta abierta, se ocupan de materiales o situaciones como si tuvieran atributos distintos a los que poseen en realidad.</p> <p>Este juego cumple un doble papel tanto en la función de identificación como en la simbólica, el niño recurre a símbolos formados a través de la imitación que le permiten hacer representaciones de diferentes papeles, tales como: la escuela, la familia y el mundo que le rodea.</p>
<p>8.- Función táctil</p>	<p>Claparede expone dos categorías de juego en los cuales no contempla las funciones táctil y de construcción.</p>		<p>1.- Tacto de fichas con dominó:</p> <p>Se insertan sobre una capa de yeso, fichas comunes del dominó, para que el niño pase sus dedos sobre los puntos excavados de las fichas.</p>	<p>5.- Juegos de oficio:</p> <p>Representa situaciones y conductas sobre las que el niño proyecta sus propias necesidades, de seguridad, de agresión y de construcción.</p>	<p>2.- Juegos constructivos:</p> <p>Son aquellos en los que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios, sino por el gozo que obtienen en su construcción.</p> <p>Es evidente el doble papel que asumen los juegos constructivos, ya que el niño a través del tacto puede seleccionar el material para construir y amar, por ejemplo un rompecabezas, una torre, etc.</p>

G L O S A R I O

ACTITUD: Disposición o preparación estabilizada. Disposición psíquica específica hacia una experiencia. Preparación para cierto tipo de actividad.

ADAPTACION: Conjunto de las acciones mediante las cuales el individuo prepara su integración a la vida social y a la vida profesional.

AMBIVALENTE: Carácter de los que simultánea o sucesivamente presenta significados de sentido contrario.

ANGUSTIA: Grave trastorno psicofísico provocado por la representación de un acontecimiento posible o imaginario considerado como desastroso.

ANTISOCIAL: Opuesto a la sociedad y códigos morales existentes. - Enemigo de las relaciones sociales. Aplicase a individuos, fuerzas, tendencias, etc.

ANTROPOLOGICO: Referente a la especie humana y su conducta social.

ASIMILACION: Consiste en asimilar lo nuevo a lo antiguo, en conducirse con respecto a ello de acuerdo con lo que se sabe de objetos parecidos o análogos.

ASOCIAL: Característica de la relación entre un individuo y su grupo en el que el primero no se identifica de modo consciente con el último, no hace esfuerzo deliberado alguno para contribuir a su bienestar y es indiferente respecto a él.

CATARSIS: Purgación y purificación de las pasiones mediante el arte o los tratamientos psicológicos; en particular, liberación de los complejos por medio de tratamiento psicoanalítico.

CIEGO: Se considera legalmente ciego a una persona cuando su agudeza visual es de 20/200 o menos, en el mejor de los ojos, con corrección o un campo visual reducido a 20 grados.

COGNOSCITIVO: Referente a los procesos comprendidos en el conocimiento.

COMPULSIVO: Impulso irresistible a ejecutar un acto contrario al propio juicio o voluntad.

CONDUCTA: Conjunto de acciones y reacciones de un individuo con respecto a los estímulos de su medio.

CONSENSO: Decisiones del grupo en las que participan todos sus miembros consciente o racionalmente; sentimiento compartido por todos.

COORDINACION: Juego armonioso de la actividad en los diversos miembros de un grupo determinado (por ejemplo, de los miembros inferiores) esencial para lograr un movimiento o locomoción ordenados.

DEDUCIR: Sacar consecuencias de una proposición o supuesto.

ENSUERO: Estado mental en el cual el sujeto se abandona al curso de las imágenes y de las ideas, sin atención crítica y sin preocuparse por la coherencia.

ESTETICA: Investigación científica de la belleza y la fealdad, o (con mayor precisión) de los sentimientos de agrado y desagrado suscitados por diversos estímulos simples o compuestos.

ESTIMULACION: Cualquier cambio observable (típico o atípico, incluyendo la inhibición) en el metabolismo u otra función del tejido vivo, y que se debe a la aplicación de algún agente externo.

ESTIMULO: Excitación de un receptor sensorial o del sistema nervioso en su conjunto por algún objeto o situación exterior al receptor o sistema.

FUNCIONALISMO ESTRUCTURAL: Esta corriente se inspira en las teorías funcionalistas modernas o en el estructural-funcionalismo de Robert R. Morton y Parsons, y tiene como eje principal de sus investigaciones el problema de las normas y valores. Se propone estudiar los desequilibrios momentáneos de los individuos, provoca-

dos por la evolución del sistema social en general y por el sistema de enseñanza en particular, además, la mayoría de los individuos que se ocupa en esta área, yuxtaponen los conceptos de educación y movilidad social basándose en el presupuesto de que la sociedad está estratificada. Este esquema de estratificación es un punto estratégico, en sí, cambio de status social.

IDENTIFICACION: Proceso psíquico inconsciente que se manifiesta en forma de vínculo emotivo con otras personas o situaciones en las que el sujeto se conduce como si fuera la persona o situación a la que le une ese vínculo.

IMITACION: Proceso por el que se realiza un acto estimulado por la observación de una conducta semejante en animal o persona.

IMPUDICO: Dishonesto, falta de vergüenza.

INHERENTE: Que pertenece a, o existe en un objeto o persona; se refiere a cualidades.

INTEGRACION: Proceso social que tiende a armonizar y unificar diversas unidades opuestas, ya sean elementos de la personalidad, de los individuos, de los grupos o de mayores agregaciones sociales.

LATERALIDAD: Predominio de los hemisferios cerebrales izquierdo - derecho.

LUDICA: Actividad del juego. Carácter de las actividades del niño centradas en el juego.

MINUSVALIA: Carencia o déficit que afecta a la capacidad funcional de un sujeto y lo coloca en situación desventajosa respecto de otra.

MOTIVACION: Razones que explicarían el acto de un individuo o de un agente social cualquiera.

MOTIVAR: Servir de incentivo o suministrar el incentivo de un acto.

NOCION: Concepto u otra idea simbólica, forma de conocimiento que no es idea si no, más bien, conocimiento inmediato.

PERCEPCION: Acto de darse cuenta de los objetos externos, sus cualidades o relaciones, que siguen directamente a los procesos sensoriales, a diferencia de la memoria o de otros procesos mentales.

QUINESTESICO: Ubicación espacial, la movilidad, orientación y conocimiento del cuerpo.

REALISMO: Término aplicado a diversos tipos de concepciones del mundo que insisten en la realidad independiente, u objetividad -- del mundo experimentado, en contra de aquellas que insisten en la realidad.

RECREO: Ocupación, principalmente juego o conversaciones libres, que tiene por objeto reducir la tensión del tiempo de trabajo y eliminar la fatiga.

SOCIALIZACION: Proceso socio-psicológico por el cual se forma la personalidad bajo el influjo de las instituciones educativas; proceso entrelazado con las instituciones en que el proceso general de condicionamiento se relaciona con el proceso escolar, la familia, los grupos de juegos, los grupos raciales, la comunidad, la iglesia, el cine, etc.

SUPERFLUA: No es necesario; que está de más; inútil.

VAINA DE MIELINA: Envoltura blanca, formada por la sustancia de Schwann, que envuelve las fibras nerviosas meduladas (o mielinizadas).

FUENTES CONSULTADAS

- CASTILLO Cebrián, Cristina et al. Educación Preescolar métodos, - técnicas y organización. 3 ed. Barcelona, Ceac, 1980. 245 p. -- grafs.
- CLAPAREDE, Eduardo. Psicología del niño y pedagogía experimental. Traducción de la octava edición en francés. 5 reimp. México, -- Continental, 1961. 537 p. ilus.
- COLLADO, Angelita. Construyó juguetes; (para mi niño de 0 a 6 -- años). Introducción por Carmen Naranjo. 2 ed. Guatemala, UNICEF: Piedra Santa; 1982, 73 p. ilus.
- ELKONIN, D.B. Psicología del juego. Traducción del ruso por Venenciano Uribes. Madrid, Pablo del Río editor, 1980. 282 p. grafs. (textos).
- FINGERMANN, Gregorio. El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires, El Ateneo, 1970. 161 p. ilus. (Estudios Humanísticos -- cos).
- FOULQUIE, Paul Diccionario de pedagogía. Traducción del francés por J. García-Bosch y D. de Bas. 1 reimp. México, Alhambra Mexicana 1980. 464 p.
- FURTH, Hans G. y Harry Wach. La teoría de Piaget en la práctica. -- Traducción del inglés por Isabel S. Pascual Robles. Buenos -- Aires, Kapelusz, 1978. 285 p. ilus. grafs.
- GESELL, Arnold et al. Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Traducción del inglés por Eduardo Loedel. Luis Fabricant y Dalia Ares. Buenos Aires Paidós, 1986. 1382 p. ilus. grafs. (Biblioteca de Psicología Evolutiva).

- GOMEZ Palacio, Margarita et al. Lineamientos para la Educación - Preescolar de niños con transtornos, visuales. México, SEP: Dirección General de Educación Especial; 1985. 108 p. grafs.
- HURLOCK, Elizabeth B. Desarrollo del niño. Traducción del inglés por Agustín Contin Sanz. 2 ed. México, Mc Graw-Hill, 1982. XII+ 608 p. ilus. grafs.
- Juegos y juguetes para niños ciegos de edad Preescolar. Prólogo - por Helmut Pielasch. Traducción del inglés por Susana Crespo. - Córdoba Arg., International Council for Education of the - - - visually Handicapped. Comité Regional Europeo del Consejo Municipal por la promoción social de los ciegos; 1979. 64 p. ilus.
- MALRIEU, Philippe. La construcción de lo imaginario. Traducción - del francés por Luis Alberto Martín Baro. Madrid, Guadarrama, - 1971. 286 p. grafs. (Psicología y Ciencias Humanas, 9).
- NEWMAN, Bárbara M y Philip R. Newman. Desarrollo del niño. Traducción del inglés por Xavier Massimi Villela. México, Limusa, - - 1983. 574 p. fotos, grafs.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Traducción del francés por José Gutiérrez. 2 ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1966. 401 p. (Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis).
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Traducción del francés por Jordi Marfa. 2 ed. Buenos Aires, Barral, 1974. 202 p.
- PRATT Fairchild, Henry. Diccionario de Sociología. Traducción del inglés por T. Muñoz, J. Medina Echavarría y J. Calvo. 11 reimp. México, Fondo de Cultura Económica, 1984. XV + 317 p.

- PULASKI, Mary Ann S. Para comprender a Piaget; una introducción - al desarrollo cognoscitivo del niño. Barcelona, Península, 1975 235 p. ilus. (Ediciones de Bolsillo, 441).
- SALOMON, Magdalena. "Panorama de las principales corrientes de interpretación de la educación como fenómeno social". Perfiles - Educativos. México, UNAM: Centro de Investigaciones y Servicios Educativos; I, año 3, núm. 8; abril- junio 1980: 3-24.
- STADING, E. Mortimer. La Revolución Montessori en la educación. - Traducción del inglés por Ana Shapiro de Zagury. México, Siglo Veintiuno, 1973. 202 p. fotos.
- VITA de Guerrero, Nelly M. Guía didáctica para jardines de infantes. Buenos Aires, Kapelusz, 1973. IX + 132 p. graf. (Pedagogía Práctica).
- WARREN, Howard. Diccionario de psicología. Traducción del inglés por E. Imaz, A. Alatorre y L. Alaminos. 5 ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1964. XVI + 383 p.
- ZEITLIN Taetzsch, Sandra y Lyn Taetzsch. Juegos y actividades Pre-escolares. Traducción del inglés. 3 ed. Barcelona, Ceac, 1980 154 p. ilus.