

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO.**



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

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE PEDAGOGÍA
“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO MEDIO PARA LOGRAR
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA EDUCACIÓN
PREESCOLAR”**

**PRESENTA: MARYCARMEN RIVERA LÓPEZ.
ASESORA: PROF. VILMA BELLORÍN RAMÍREZ.**

MÉXICO, D, F, 2012. CIUDAD UNIVERSITARIA.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

DEDICATORIAS.

Nunca es tarde para realizar tus sueños....

Con todo mi amor y agradecimiento dedico este trabajo a mis hijos Saúl Antonio y Samantha Antonio por su apoyo desinteresado, a mi madre por su confianza, paciencia y dedicación en su afán por hacerme una mujer valiosa, independiente y feliz, así como a Juan Antonio, por su cariño y apoyo para lograr mi sueño y mi compañero de vida.

A mi asesora, la maestra Vilma Bellorín Ramírez que tuvo la paciencia de mostrarme el camino para corregir y de la que aprendí mucho; por su paciencia, apoyo en tiempo y ánimo.

Y a todos aquellos que me dieron un consejo y me animaron a continuar con este sueño a pesar de aquellos momentos difíciles.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I **LA EDUCACIÓN**

| | |
|---|----|
| 1.1 Concepto de educación ----- | 8 |
| 1.2 Educación Preescolar y Antecedentes Históricos de la Educación Preescolar en México ----- | 12 |
| 1.3 La función de la educadora y su responsabilidad ----- | 22 |

CAPÍTULO II **EL NIÑO**

| | |
|--|----|
| 2.1 Conceptualización del niño preescolar ----- | 25 |
| 2.2 Concepciones y características del niño preescolar: físicas, intelectuales, sociales y afectivas ----- | 30 |
| 2.3 Etapas de desarrollo cognoscitivo del niño preescolar (de 3 a 6 años) según la Teoría de Jean Piaget ----- | 39 |
| 2.4 El PEP y el juego ----- | 46 |

CAPÍTULO III **EL JUEGO**

| | |
|---|----|
| 3.1 Concepto de juego ----- | 58 |
| 3.2 Concepciones y características del juego según las principales teorías del juego infantil ----- | 64 |
| 3.3 Tipos de juegos ----- | 69 |
| 3.4 Tipos de juguetes y función ----- | 76 |
| 3.5 El juego en la etapa preescolar ----- | 89 |

CAPÍTULO IV

| | |
|--|----|
| 4.1 Propuestas de actividades lúdico – pedagógicas para nivel preescolar ----- | 96 |
|--|----|

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFÍA.

PRESENTACIÓN

El presente trabajo tiene como propósito; definir, reflexionar, clarificar y argumentar a favor de la idea de que el uso del juego, constituye una vía idónea para favorecer el aprendizaje de los niños de preescolar, de manera directa, a largo plazo y sobre todo de manera significativa.

Uno de los propósitos que me llevó a realizar este trabajo es, porque en mi área laboral, la atención que se les proporciona a los niños preescolares se da a través del diseño de situaciones didácticas, las cuáles apoyan la intervención de la educadora, estas deben buscar un propósito educativo que favorezca las competencias de los niños y les sean útiles para experiencias futuras, sin embargo, al observar a los niños pareciera ser que no son atractivas para estos y no se trata del diseño de planificación o dominio de este, ya que algunas de estas situaciones que diseñan las educadoras son adecuadas para estos, el problema es que al abordarlas los niños se observan desinteresados, en ocasiones ausentes o pocos participativos, pues, las actividades no son innovadoras o vivenciales, la cuestión es, que el recurso que se utiliza no siempre es el adecuado y las dinámicas son poco atractivas. Por otra parte, las educadoras manifiestan el interés por mejorar su intervención, sin embargo se les dificulta poder involucrar el juego en el diseño de su planeación, y por consiguiente utilizarlo como herramienta pedagógica partiendo del reconocimiento y la importancia de esta actividad en la vida del niño preescolar y útil como recurso pedagógico para el logro de aprendizajes.

La inquietud y la preocupación del personal en general por mejorar la calidad educativa de nuestro lugar de trabajo y apoyar a las educadoras a lograr su objetivos, así como, tomar en cuenta las necesidades y exigencias que demandan los niños, son algunas de las situaciones que me impulsaron a reflexionar sobre la manera en la que podía intervenir y colaborar, tomando en cuenta mi formación como Pedagoga y mi vocación. De esta manera al conocer las características del niño preescolar, me convencí de que el mejor recurso para poder enseñar al niño de ésta edad y no sólo de esta es a través del juego, ya que es una actividad innata en él y además placentera para todo ser humano independientemente de su edad.

Por lo anterior me di a la tarea de buscar, recuperar y sistematizar información que me permitiera reflexionar sobre el tema y de esta manera contar con los elementos necesarios para argumentar a favor de la idea central de este trabajo y profundizar en el conocimiento de lo que es cada uno de los elementos contenidos de este trabajo.

INTRODUCCIÓN.

Uno de los derechos de todos los mexicanos es, el derecho a la educación, así lo marca nuestra constitución en el Artículo 3° en el que manifiesta:

La educación que imparta el Estado tendrá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia. (1)

Por lo tanto, ésta debe ser tarea de todos los que nos involucramos en el área educativa de todos los niveles, trabajar para lograr que todos los niños y adultos tengan acceso a ésta, tomando en cuenta sus intereses, necesidades y diversidad cultural.

En nuestro país existen diferentes modalidades educativas, una de ellas es conocida como; educación básica, entre las que se involucra la educación preescolar, y si me refiero únicamente a ella, es porque hablaremos de manera más específica de este nivel.

A lo largo de la historia hemos observado cambios en la educación, argumentando siempre que el objetivo principal es su mejora, sobre todo, en la etapa básica, modificación y diseño de programas, innovación en la tecnología, mejor y mayor material didáctico, mejores infraestructuras, aumento de profesores y de horario, etc., sin embargo, esto no asegura que realmente la educación avance o mejore, sin dejar de reconocer que con estas modificaciones si se ha observado algunos cambios significativos, es importante reflexionar y comprender en que podemos colaborar para hacer un verdadero cambio y lograr que el niño se sienta el protagonista más importante, trabajar en él, dando las herramientas necesarias que lo harán convertirse en persona constructiva y productiva, capaz de aportar nuevas ideas.

Sin duda, por medio de la educación podemos lograr personas plenas y felices, capaces de construir el mundo que queremos. Por eso no podemos estancarnos en lo que se refiere a este tema, prepararnos, actualizarnos y atrevernos a innovar son aspectos importantes que ayudarán a cumplir nuestros propósitos de manera rápida y efectiva.

De tal manera que todas las aportaciones e investigaciones que se puedan rescatar serán útiles para ampliar nuestro panorama y expectativas del tipo de educación que queremos para nuestros niños Y una de estas es el juego, como medio para el logro de aprendizajes significativos, ya que es considerada como una actividad que cuenta con bastantes beneficios muy importantes para el desarrollo del niño, los cuáles conoceremos más adelante en este trabajo.

1. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, texto vigente.

Es importante tomar en cuenta que la personalidad básica de todo ser humano se forma durante la infancia y la niñez, por tal motivo, la educación asistencial y formal es un apoyo para el niño, ya que, proporciona al infante los medios suficientes y necesarios para que vaya desplegando de manera armoniosa todas las características que como ser humano son propias y así favorecer el desarrollo armónico e integral de la personalidad del niño preescolar. Por tal motivo, en este trabajo defendemos y argumentamos la idea de utilizar el juego como recurso pedagógico para lograr en el niño aprendizajes respetando su etapa de desarrollo.

En este trabajo también, intentamos motivar e invitar a las educadoras a conocer más sobre la importancia de los primeros años de vida en la formación de la personalidad del niño, y así mejoren su actitud ante su labor diaria y transformar su práctica docente a fin de favorecer cada día el desarrollo integral y armónico de sus niños, cuya educación es su responsabilidad.

CAPITULO I

LA EDUCACIÓN

1.1. CONCEPTO DE EDUCACIÓN

La Educación es una de las actividades más importantes para el desarrollo de los seres humanos, gracias a la cuál se manifiestan y se desarrollan, al mismo tiempo es una actividad muy compleja tomando en cuenta la diversidad de culturas, concepciones y modalidades.

El primer paso imprescindible para el desarrollo de este trabajo es precisar el término educación, tomando en cuenta la Etimología de la palabra. De acuerdo al Diccionario proviene del latín educatio onis, que significa:

f. Acción y efecto de educar 2. Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y jóvenes 3. Instrucción por medio de la acción docente. (1)

Para entender las diferencias de cada uno de los términos, analizaremos cada inciso, aunque en el primero profundizaremos de manera más detallada.

El segundo inciso se refiere al término Crianza, el cuál se define según el diccionario como sinónimo de educar, formar o instruir, "criar es proporcionar el desarrollo físico, moral e intelectual de los niños. (2)

En cuanto al tercer inciso, se refiere a que educación es Instruir, en este deja mayor claridad que la acción de educar se inclina de manera más específica y directa al educador.

En el primer inciso sin embargo, nos hace mención al término educar y vemos que este proviene del latín educare que significa:

Dirigir, encaminar, doctrinar. II 2. Desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc. (3)

De esta forma damos mayor énfasis sobre la idea del término anterior, que la educación se da de manera directa al educando, pues es el quien se desarrolla o perfecciona.

1. Real Academia Española .Diccionario de la Lengua Española tomo I, p-575, 1992.

2. Idem

3. Idem.

La Educación es un término cuya concepción se formó y se transformó a través del tiempo y se le da el valor de acuerdo al basaje histórico que lo hizo surgir.

Algunos autores preocupados por la educación han creado teorías importantes hasta nuestra década, los cuáles también cuentan con su propio concepto sobre este término dependiendo de la época y las necesidades de instrucción que tuvieron que enfrentar. A continuación se presentan algunas de las concepciones elaboradas por ciertos pedagogos y filósofos distinguidos de la educación.

Para Emmanuel Kant por ejemplo, el ser humano obtiene esta categoría exclusivamente por la educación. Señala que el ser humano necesita educarse, debe recibir instrucción y disciplinarse para enfrentar las presiones del ambiente, los animales no lo requieren ya que se defienden por instinto. De esta manera, encontramos que la instrucción es la idea central del esquema general del proceso educativo para Kant. (4)

Otra aportación no menos importante es la que hace referencia el autor Juan Jacobo Rousseau, planteaba que el ser humano posee la capacidad de aprender a través de la experiencia y la educación es el instrumento por el cuál puede desarrollar todas las facultades que posee. Por esta razón, Rousseau concebía a la educación como un proceso continuo que empieza desde el nacimiento y sigue el desarrollo natural de las facultades latentes del ser humano: la sensación, memoria y comprensión, por lo que proponía una educación que tomará como punto de partida la naturaleza humana, ya que es el ser humano el que debe descubrir por sí mismo las presiones del ambiente, en este proceso, el rol del educador sería exclusivamente propiciar ambientes naturales en los que puedan darse este aprendizaje y no tratar de inducir conocimiento alguno a través de la instrucción. (5)

Para la corriente positivista, encabezada por Augusto Comte y Emilio Durkheim, la educación es “la acción ejercida por los adultos que tienen por objeto suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales, que le exige el medio al que está particularmente destinado.” (6) Esta definición manifiesta de manera clara una propuesta ideológica que considera que el fin de la educación es formar al ser humano para su vida futura con valores tales; como el orden y el progreso, contemplando la necesidad e interés de los grupos humanos por su conservación y preservación.

John Dewey es otro filósofo que estuvo profundamente interesado en la teoría educativa. Sus principios filosóficos proponían que la educación no debería de ser exclusivamente una preparación para la vida futura, sino que debía proporcionar elementos para la realización cotidiana del individuo. (7)

4. Magdalena Salomón. Panorama de las principales corrientes de interpretación de la educación como fenómeno social. Artículos, 1980, p- 5

5. Wikipedia. Enciclopedia libre, 2012.

6. Magdalena Salomón. Panorama de las principales corrientes de interpretación de la educación como fenómeno social. Artículos, 1980, p- 7.

7. Idem

En tiempos más recientes, la educación se ha definido como una institución del bien común, la cuál concibe el acceso a la educación como una defensa de los principios de obligatoriedad y gratuidad, principios que están directamente articulados con la problemática de la igualdad de oportunidades, idea claramente relacionada con lo que menciona Jean Piaget ,que todo ser humano tiene el derecho a ser colocado durante su formación en un medio escolar en el que pueda llegar a elaborar los instrumentos indispensables para su adaptación al entorno. (8)

De esta manera, tomando en cuenta las diversas concepciones sobre educación, podemos utilizar aspectos importantes de cada autor para así tratar de unificar la definición de educación y que será la que nos basaremos como soporte en esta investigación.

El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, costumbres y formas de actuar, es sin duda por la educación, ya que está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. Así a través de la educación se da el proceso de socialización formal de los individuos en una sociedad, compartiendo la educación entre personas por medio de nuestras ideas y cultura, así las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando a demás otros nuevos.

Por esta razón podemos inferir que la educación es el resultado de un proceso en el que se materializan una serie de habilidades, conocimientos, actitudes y valores adquiridos, produciendo cambios de carácter social, intelectual, emocional, etc., en la persona dependiendo del grado de concientización, será para toda su vida o por un período determinado, pasando a formar parte del recuerdo en el último de los casos.

Por lo anterior, concluimos que la educación es un proceso muy importante de socialización y endoculturación de las personas, a través del cuál, se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social, en el que se involucran valores, moderación de diálogo – debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica y cuidado de la imagen.

De esta manera, afirmamos que la educación tiene infinidad de funciones de gran importancia para el ser humano, ya que es a través de esta que se debe ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte, fortaleciendo la identidad nacional.

La Educación la podemos definir como proceso multidireccional mediante el cuál se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar, pero tomando en cuenta que no sólo se produce a través de la palabra, sino que está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. La educación es compartida entre personas por medio de sus ideas, cultura, conocimientos, a pesar de que esta no siempre se da en el aula.

1.2 Educación Preescolar y Antecedentes Históricos de la Educación Preescolar en México.

En el apartado 1.1 hacemos mención sobre el concepto de Educación considerado como proceso en el cuál, el ser humano desarrolla sus capacidades físicas, intelectuales, habilidades, destrezas y formas de comportamiento con un fin social, proceso por el cuál se transmiten conocimientos, valores, costumbres, considerado como el primer proceso formal de socialización de los individuos. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal, y la informal. La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos...mientras que la no formal se refiere a los cursos, academias, etc, y la educación informal es aquella que abarca lo formal y lo no formal, pues es la educación que se adquiere a lo largo de la vida.

El tipo de educación a la que en este capítulo nos referimos es la educación formal, de manera más concreta la Educación Preescolar.

La educación preescolar, es la etapa en la que los niños están más susceptibles a los aprendizajes del exterior, y es por eso que se considera de manera prioritaria el juego para que los aprendizajes sean significativos, ya que esta es una actividad presente desde tiempos inmemoriales en el hombre.

Las capacidades son la base para el aprendizaje y en esta etapa se fomenta y mantiene el deseo de los niños por conocer más y nos toca mantener el interés a través de interacciones con sus pares y es, por medio del juego, que se potencia el desarrollo.

Las oportunidades ofrecidas por el docente, la escuela y los padres de familia, contribuyen a la integración, por ser un espacio de socialización y aprendizaje. El docente debe propiciar un ambiente agradable dentro del aula, de confianza y una planeación flexible para cubrir todas las competencias y los propósitos educativos como un conjunto armónico con el que se obtengan buenos resultados.

Este capítulo hablará sobre lo que es la educación preescolar, cómo fue que surgió en México desde ese momento hasta la fecha y cuál es y debe ser el compromiso del docente de preescolar frente a los retos que se presentan con los niños de este nivel educativo. La responsabilidad que debe asumir frente al grupo y las actividades, principalmente el juego, que le ayuden a mejorar su desempeño, así como lograr el aprendizaje significativo de los educandos.

La educación preescolar es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo. En

algunos lugares es parte del sistema formal de educación y en otros como un centro de cuidado o guardería.

En cada país del mundo existe este sistema educativo como una institución establecida aunque en cada uno de ellos se le conoce de diversas formas tales como guardería, jardín de infancia, jardín infantil, educación infantil, parvulario, kínder, kindergarten, jardín de infantes, etc.

La edad de los niños que asisten a este nivel tiene entre 3 y 6 años de edad y entre sus propósitos es que los educandos aprenden la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente. Una maestra le ofrece materiales para manipular y realizar actividades que motiven a los niños a aprender el lenguaje y el vocabulario de las palabras, matemáticas, ciencias, idiomas extranjeros y computación, así también como arte, música y conducta social entre otras.

La educación preescolar desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral y equilibrado de las niñas y niños de esta edad. Ya que ésta debe promover en los niños la socialización y la efectividad, el desarrollo de las capacidades comunicativas, del pensamiento matemático, el conocimiento del entorno natural y social. El desarrollo físico y psicomotriz, así como la expresión y la apreciación artística, mejorando sus características de espacio de convivencia libre, tolerante y estimulante que contribuya de forma firme al desarrollo integral de los niños. La educación preescolar en México comprende un ciclo de tres años por ley.

En la actualidad, sólo se cubre el segundo y tercer grado de preescolar debido a la falta de capacidad en la cobertura por parte del estado, los planteles que abren en la actualidad el primer grado de preescolar son aquéllos que tienen menor demanda en la inscripción y esto les permite implementarlo.

La educación preescolar constituye el primer peldaño de la formación escolarizada del niño. Etapa decisiva en el desarrollo del ser humano, ya que en ella se forma el cimiento de la personalidad y la base de una continuidad en la escuela primaria. En el jardín de niños, primer nivel del Sistema Educativo Nacional, se inicia una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia. Entre sus principios se considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización.

Aunque en algunos países el nivel preescolar inicia con población de 3 a 6 años, en México la educación preescolar corresponde a la población infantil de cuatro a seis años de edad, de manera obligatoria, es atendida en escuelas públicas y privadas denominadas: centro de educación preescolar y jardines de niños. Los centros de educación preescolar indígena generalmente tiene un carácter bilingüe, los niños que acuden a estas escuelas hablan una lengua indígena, por lo que se sigue un proceso de castellanización (el español es la lengua oficial del país) sin

descuidar el fortalecimiento de la lengua materna (indígena). En los casos cuando la lengua indígena se ve debilitada se procede a su rescate. Estas escuelas se encuentran situadas en comunidades apartadas de escasos recursos económicos y escasamente en las ciudades y cabeceras municipales donde predominan los jardines de niños. Este nivel educativo tiene un valor socialmente reconocido, su importancia radica en los recientes avances sobre el desarrollo infantil y el establecimiento de su carácter obligatorio formando parte indispensable de la educación básica (preescolar, primaria y secundaria) del país.

Antecedentes Históricos de la Educación Preescolar en México.

Ya en el gobierno de Don Porfirio Díaz y bajo la administración de Joaquín Baranda en 1880, surgió la idea de crear escuelas para párvulos ⁽¹⁾ y fue aprobada la apertura de una escuela mixta en beneficio de la clase obrera, cuya función era prestar atención a niños entre 3 y 6 años de edad ⁽²⁾. Una vez abierta la escuela para párvulos número 1 el día 4 de enero de 1881 a cargo de la directora Señorita Dolores Pasos, la que posteriormente se denominó con el nombre de kindergarten Froebel, esta primer escuela tenía como propósito beneficiar a la clase obrera y sus primeros lineamientos pedagógicos, fueron los que propuso el profesor Manuel Cervantes Imaz retomando las ideas de Pestalozzi y de Froebel para atender específicamente a los niños menores de seis años.

Al abrir los primeros kindergarten en México no se contaban con programas formulados específicamente para guiar la tarea educativa de este nivel, únicamente se contó con una serie de actividades, marchas, movimientos rítmicos, cuentos, conversaciones, "dones y ocupaciones" ⁽³⁾ siguiendo las ideas froebelianas, canciones, juegos organizados, ejercicios de jardinería, trabajos en arena y domésticos, sin embargo cabe mencionar que estas actividades no contaban con principios filosóficos y mucho menos teoría educativa.

Las propuestas pedagógicas de educadores extranjeros como Federico Froebel fueron muy importantes para el inicio de los jardines de niños en nuestro país, sin embargo aunque estaba presente la idea y la necesidad de fundar escuelas que atendieran a la población infantil de 3 a 6 años de edad, se carecía de programas diseñados exclusivamente para los jardines de niños así, por un tiempo se tomaron algunas ideas de otros jardines ya establecidos en otros países.

Entre las propuestas educativas que se tomaron en cuenta, fue una idea dinámica, la que consistía en utilizar el juego como una actividad libre y espontánea que no fuera dejada al azar, orientada pedagógicamente a través de un complejo diseño de materiales y actividades que se aplicaban con un método didáctico por medio de secuencias que correspondían a los momentos evolutivos de los niños y a los postulados de Comenio: de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil y de lo concreto a lo abstracto. Como propósito esencial este sistema de enseñanza establecía que los niños a través del juego comenzarían a recibir lecciones instructivas preparatorias que más tarde perfeccionarían en la escuela primaria.

1. Párvulo Pequeño, adjetivo de muy corta edad .Niño. Real Academia Española, diccionario de Lengua Española p.1538.

2. George Morrison, Educación Preescolar, México 1880 -1982.Op. cit. P.24.

3. Los dones eran materiales educativos con lo que el niño trabajaba, aquí se consideraba el trabajo del niño como su actividad propia o sea el juego y con estos materiales el niño aprendía de acuerdo a un propósito educativo específico.

De esta manera se dieron los primeros pasos para la atención de los niños de edad preescolar, también se dio cabida a la coeducación, es decir las escuelas mixtas, pero lo importante es que a través del empleo de propuestas educativas importadas hizo que se mostrara la carencia de bases pedagógicas acordes a la realidad mexicana de esos tiempos, pero era la única forma de poder legitimar la educación de los niños pequeños.

En el gobierno de Presidente Porfirio Díaz en el año de 1888, este declaró en su informe presidencial que se habían hecho reformas de importancia entre ellas al establecimiento de escuelas de párvulos en las cuales se habían introducido el método froebeliano dando a la enseñanza preescolar un carácter esencialmente educativo.

El primer proyecto sistemático de atención pedagógica de los niños preescolares fue el proyecto Manhattan Bronx de Nueva York, presentado por la maestra Estefanía Castañeda ⁽⁴⁾ la cuál proponía las bases que la educación del párvulo debían seguir.

Este proyecto consta de tres partes: una introducción, el programa arreglado según el curso Manhattan Bronx New York y las direcciones generales para el desarrollo del programa.

La primera parte se refería al sustento teórico derivado del planteamiento de Froebel, este fundamento señalaba que “debía educarse al párvulo de acuerdo a su naturaleza física, moral e intelectual: en forma integral valiéndose para ello de las experiencias que adquiere el niño en su hogar, en su comunidad y en su relación con la naturaleza”. La segunda parte se refiere a la presentación de una serie de materias, actividades y recursos didácticos y la tercera parte se conformaba de algunos apartados que organizaban el aspecto técnico y administrativo del kindergarten, señalando una metodología, proponiendo seguir una serie de pasos al trabajar con actividades.

El programa presentado por la maestra Estefanía Castañeda sugiere conformar grupos de treinta alumnos de acuerdo a la edad de los niños, habiendo para ello cuatro diferentes clases, la primera de niños que a pesar de tener cuatro años tenían un escaso desarrollo físico y las tres restantes clases se conformarían por edades con niños de cuatro a seis años.

Los jardines de niños fueron multiplicándose también en los estados de la República Mexicana, en 1907 existían ya siete planteles en Zacatecas, en 1908 dos en Sinaloa, uno en Tamaulipas y cinco en la Ciudad de México. Sin embargo,

4. Estefanía Castañeda nació el 8 de Octubre de 1872 en Ciudad Victoria, Tamaulipas. Logro triunfos muy satisfactorios como el de abrir el primer jardín de niños, tipo froebeliano en 1897 en su ciudad natal y el primer jardín de niños del mismo tipo en la capital de la República, así como mantener vivo el espíritu que alienta el trabajo del jardín de niños.

a pesar de que la educación nacional “ponía de manifiesto la importancia de prestar atención pedagógica a los niños menores de seis años , el crecimiento de las escuelas para párvulos se realizaba lentamente y a través de esfuerzos aislados. En lo concerniente al programa educativo que los jardines de niños observaban en un principio, cada directora de plantel era responsable de proponerlo y desarrollarlo, es decir no existía una unificación.

Por otra parte Francisco I. Maderos fue uno de los que si se preocupó por la educación y la instrucción del pueblo, consideraba el analfabetismo como el atraso cultural que padecía la mayoría de la población mexicana era impedimento para la libertad y la democracia, sin embargo durante su régimen se logro muy pocos avances en este aspecto.

Carranza fue otro de los presidentes interesados en la educación como medio de conseguir los ideales de la causa revolucionaria, y planteó la necesidad imperiosa de brindar mayor dedicación a la educación de las masas. En 1915, una vez sentadas las bases jurídicas para la organización y orientación ética de la enseñanza pública del país la tarea de la revolución fue imprimir a la acción educativa del Estado un carácter popular y social para llevar la escuela a todos los rincones del país.

Durante la primera década de la época revolucionaria , la educación preescolar careció de un ambiente apropiado para su desarrollo, en junio de 1917 los kindergarten fueron suprimidos de la Secretaría de Educación Pública e incorporados a los ayuntamientos y en diciembre de ese mismo año se clausuraron las escuelas de las municipalidades foráneas de la Ciudad de México por orden la Dirección General de Instrucción Pública . Así que debido a la falta de apoyo económico en 1917 funcionaban sólo 17 kindergarten en la capital del país. Pero en 1919 el Presidente Carranza otorgó presupuesto para que las escuelas de experimentación pedagógica contaran con un kindergarten anexo, por lo que el apoyo que dio Don Venusiano Carranza a la educación fue innegable y significativa aún antes de ser oficialmente Presidente de la República.

Aunque se continuó con falta de presupuesto, en 1921 se planteó de manera formal la obligatoriedad del nivel preescolar. En ese mismo año surgió una discusión en la Cámara de Diputados , ya que los kindergarten se encontraban ubicados en colonia céntricas , por lo cuál no atendían a la clase obrera , como se había propuesto , esto permitió ver la necesidad de ampliar el presupuesto para construir e instalar este tipo de escuelas en otras zonas , proponiendo además complementar el servicio educativo con otro de tipo asistencial en el que se incluía el desayuno y comida diaria para los educandos propuesta que tuvo muy pocos logros debido a la situación económica por la que atravesaba nuestro país.

El Estado seguía muy interesado en los kindergarten así que en 1922 apareció, en un boletín de la Secretaría de Educación Pública , el Reglamento Interior que

regiría legalmente su funcionamiento, el que señalaba que no eran estrictamente escuelas, si no una transición entre la vida y el hogar, señalaba también que las educadoras fungían como madres inteligentes, cariñosas enérgicas y sensatas, se rechazaba el sistema disciplinario escolar y las actividades que convertían al niño en un ser pasivo, por lo que se evitaría cualquier programa educativo en contra de la libertad y de los derechos del niño. En 1926 se declaró oficialmente que los jardines de niños habían sido vistos por la sociedad como un privilegio de la clase rica, gracias a la ayuda de la Secretaría de Educación Pública se establecieron secciones de párvulos anexos a las escuelas primarias para convertir así al jardín de niños en una institución popular, pues siempre se mostró interés en ayudar a la clase más necesitada. Para estas fechas se contaban con aproximadamente 88 planteles que trabajan bajo la metodología froebeliana.

Ya para el año 1926 se habían hecho algunas observaciones sobre la metodología que en ese momento utilizaban en los kindergarten, iniciando un rompimiento con el sistema froebeliano y una unificación mayor de estos con la escuela primaria, incluso se autorizó oficialmente para que se formarían grupos de primer año de primaria dentro de los kindergarten, atendidos por educadoras.

En 1927 la maestra Rosaura Zapata ⁽⁵⁾ presentó un programa general para el nivel preescolar destinado a los jardines de niños urbanos, semiurbanos y rurales para poder aplicar el programa se hacía indispensable realizar una investigación sobre las condiciones socioeconómicas del lugar en que se ubicaría la escuela, el documento contenía un apartado referente a la participación de las inspectoras y educadoras que señalaba como función de estas últimas: educar al niño en forma integral atendiendo todos los aspectos del desarrollo biológico, psicológico y social, aplicando para ello un método.

También este programa mencionaba tres aspectos en los que la educadora debía ajustarse para tal propósito: formación de hábitos, medio ambiente y naturaleza, presentaba una organización temática mensual, temas que se relacionaban con el niño, la naturaleza y los cuáles la educadora debía desarrollar, compartían sugerencias para realizar actividades constantes y algunas otras en las que sólo se tomaban de manera esporádica.

La metodología era más completa que el programa anterior, pues señalaba propósitos de la educadora, desarrollo de actividades más adaptadas a las características del pensamiento infantil, mayor número de sugerencias de actividades y un listado de recursos didácticos, pero sin embargo carecía de un aspecto importante al igual que los anteriores, la fundamentación teórica.

5. En 1875 en la Paz Baja California, nació Rosaura Zapata, estudio la carrera de maestra normalista, fundadora del Kindergarten utilizando materiales froebelianos. en un viaje a Estados Unidos, la señorita Zapata había cambiado el material frobeliano por el Hannelsy de mayores dimensiones y que las hojas de papel eran también de mayores dimensiones y, a su regreso a México, implantó esta innovación.

En 1928 surge la Inspección General de Jardines de Niños un proyecto de reforma cuya prioridad era integrar a las educadoras de la capital y de los estados de la República Mexicana, contenía 12 puntos en los que señalaban las prioridades educativas como: que la educación tuviera sentido nacionalista, la salud de los educandos como objetivo principal, que las actividades que se realizaban fueran acordes a la edad de los niños y a su grado de desarrollo y además que estas fueran de manera ocasional y no el resultado de un horario fijo, dar apertura a que el niño manifestara su ser interno, así como la preocupación porque el ambiente del jardín de niños fuera lo más próximo al hogar, se desechó el manejo y empleo de dones y ocupaciones froebelianas argumentando que no cumplían con las expectativas y necesidades de la época actual sustituyéndolos por la utilización de materiales como medio de expresión libre, se propuso también que se cambiara la imagen del jardín de niños, en el que se mostrará cuidado, bienestar y cariño con el que se atendía a los niños, así como la proyección de la labor educativa hacía el hogar y la comunidad, planteaba la importancia de utilizar los diversos espacios de la escuela, proponiendo la ayuda económica de mobiliario y material, además de procurar al niño variedad de movimientos en las actividades que se realizaran en el plantel.

Los jardines de niños continuaron sosteniendo que la educación de los pequeños se basa en las leyes que rigen su naturaleza, teniendo como partida el medio ambiente en el que se desenvolvía la existencia del niño, es decir la labor del jardín de niños consistía en vigilar que el desarrollo del niño se verificara sin precipitaciones no forzamientos, ofreciéndole tan sólo estímulos apropiados que propiciarán la libre manifestación del ser interno del niño.

Los cantos, las rimas y la música apropiada fue una preocupación primordial para los indicios de la educación preescolar, ya que estas actividades se consideraban de suma importancia para el desarrollo físico y emocional del niño. De esta necesidad surgieron maestras como Rosario Roldán de Alvarado, Carmen Calderón y la misma Rosaura Zapata que se dedicaron a componer letra y música de cantos, ritmos y bailes que serían más tarde enseñados a los niños preescolares para su formación integral de su personalidad.

Durante el poder del Presidente Cárdenas la educación preescolar paso a depender de la Secretaría de Asistencia Social Infantil, por lo cuál el carácter educativo del jardín de niños tuvo un estancamiento en cuanto su desarrollo. Sin embargo se le solicitó a la profesora Rosaura Zapata quién era la encargada de la acción educativa preescolar, realizar un programa que definiera el papel que representaba el jardín de niños dentro de la educación en general, en este documento se reafirmó el sentido del nacionalismo y se caracterizó al jardín de niños como “ el primer peldaño en la escala de la obra nacional educativa” (6)

A pesar de esto, en el ámbito preescolar permanecía el interés por reingresar de este sector a la Secretaría de Educación Pública, propósito que se logró el día 1 de Enero de 1942, para estas fechas la política educativa ya se basaba en tres principios fundamentales los cuales eran: terminar con el analfabetismo, construir un tipo de hombre que pasará a ser trabajador y técnico que cumpliera con las exigencias del desarrollo económico de nuestro país, elevar la cultura general en el campo de ciencia y el arte.

Una vez que los jardines de niños pasaron a ser parte nuevamente de la Secretaría de Educación Pública, hubo otra revisión de los programas temarios y planes de trabajo educativos de este nivel que habían sido practicados durante la política educativa socialista. Esta revisión trajo consigo otras modificaciones en lo referente a los contenidos del programa, los cuáles se basaron en cuatro temas fundamentales: el hogar, la comunidad, la naturaleza y la escuela misma, contemplando tres aspectos: salud, educación y recreación y estas actividades se diseñaron por grados: 1° y 2° con el mismo contenido: lenguaje, medios de expresión, experiencias sociales, civismo, conocimiento de la naturaleza, cantos y juegos, expresión artística y actividades domésticas y en el 3° grado se aumentaron con la iniciación a la aritmética, geometría, lectura y educación física, estas modificaciones se basaron básicamente en las asignaturas, temas y actividades que sería la misma educadora la que las organizaría con los niños.

Para el año 1944 se cambió el método educativo por el de Centros de Interés ideado por Ovidio Decroly (7) con el propósito de centrar la atención en los intereses y necesidades de los niños y propiciar una afectiva participación de los párvulos en las faenas del jardín de niños, se marcaba especial atención hacia la observación de la naturaleza, el juego, el canto, dramatización, el teatro infantil, rondas, cantos, audiciones musicales, danzas y bailes, el dibujo, la pintura, el modelado, expresión concreta, construcción, juguetería infantil, ceremonias cívicas y en actividades de carácter social.

Así los Jardines de Niños siguieron aumentando y en el año 1944 se inauguró el turno vespertino, para 1947 se aceptó la incorporación de los jardines de niños particulares y en 1948 se comenzó con la atención preescolar de indígenas, inaugurando así un jardín de niños en la sierra tarahumara, otro en el Estado de México y en el Estado de Hidalgo.

7. Médico y pedagogo belga, promotor de una pedagogía fundada en la noción de centros de interés. Vid. Diccionario El pequeño Larousse ilustrado. Segunda edición, 1997, coedición Internacional, por ediciones Larousse .p.126.1

Los centros de interés fueron la forma de trabajo de los años cincuenta también demostrando una preparación intencionada para el aprendizaje de la lecto - escritura denominada en este tiempo como ejercicio muscular dirigido, en el que consistía en realizar ejercicios de caligrafía cada vez más pequeños y precisos , estas actividades continuaron hasta el año 1955 muy a pesar que el jardín de niños se manifestará no como un ciclo preparatorio para la escuela primaria , sino que respondía a los intereses biopsíquicos del alumno.

En la educación preescolar durante los años 1950 se tuvo una labor muy ardua hacia la comunidad pues tuvo que trabajar con el convencimiento social sobre la necesidad de que los niños asistieran al jardín de niños , a efecto de ampliar la inscripción , hubo mucha comunicación y participación con los padres de familia y la escuela , los niños elaboraban trabajos que se coleccionaban en un álbum de dibujo y de trabajos manuales que se llevaban a su hogar al terminar el año escolar, se realizaban desfiles y festivales en las calles cercanas a los planteles con el objetivo de dar a conocer a la comunidad el trabajo que se realizaba en las aulas preescolares.

Por lo tanto, podemos darnos cuenta que los jardines de niños se originaron debido a una preocupación amorosa de atender adecuadamente a los niños pequeños mientras sus madres trabajaban en el campo o en una fábrica buscando un salario que les permitiera una mejor clase de vida, los niños fueron atendidos en diversos países dónde floreció la educación preescolar hasta llegar a conformar toda una filosofía educativa con las teorías y métodos de Federico Froebel en Alemania. Fue bajo las ideas froebelianas que la educación preescolar nació en México, dónde la primera intención fue atender a los menesterosos o económicamente más necesitados.

Como ya se mencionó anteriormente , el método de trabajo que se utilizó, fue el ideado por Federico Froebel, unido con un amor hacía la infancia una vocación que podríamos calificar de mística a las primeras educadoras que se entregaban profesionalmente a atender a los pequeños bajo los lineamientos de libertad, juego, amor, entusiasmo, sensatez e inteligencia que es lo que conforma un concepto expícito de educación integral, lo cuál es triste mencionar pero que no siempre se lleva a la práctica.

1.3 La Función de la Educadora y su responsabilidad

Dada la diversidad geográfica, económica, cultural y social de nuestro país, podemos afirmar que hoy en día un número significativo de madres se ven obligadas a insertarse en el campo laboral para poder dar lo necesario a sus hijos, no pueden dedicar el suficiente tiempo al cuidado de ellos, por lo anterior, se ven en la necesidad de delegar esta responsabilidad a otras personas de su propia familia o bien a instituciones gubernamentales o privadas dedicadas al cuidado y la atención de los niños pequeños, sin embargo a consecuencia de estar a cargo de familiares los menores no siempre practican actividades que les ayude o motive su desarrollo, únicamente actividades a las que le podemos llamar ocupacionales.

Por lo anterior, es de suma importancia este punto, ya que, el propósito de tener al cuidado a niños pequeños, no se trata de entretenerlos mientras sus madres llegan a casa, sino de educarlos de la mejor manera proporcionándoles una educación integral y apta para su desarrollo.

Como mencionamos anteriormente hay pequeños que se quedan a cargo de familiares por falta de presencia física de la madre, pero cabe nombrar que lo importante es que el espacio donde el pequeño se encuentre debe ser propicio para la educación, dar conocimientos, desarrollar habilidades y destrezas, pero sobre todo permanecer en un espacio agradable y óptimo para su desarrollo.

Tomando en cuenta estos aspectos podemos preguntarnos ¿las personas que se encuentren a cargo de un niño pequeño son aptas o tienen la capacidad de educar?

Tal vez la respuesta a esta pregunta es muy obvia, ya que todos podemos educar, de hecho cada uno de nosotros, sin importar la edad, puede enseñar, por ejemplo un niño pequeño nos puede dar lecciones de valores o un anciano de experiencias de la vida, un campesino, un obrero, también son educadores ya que a través de la convivencia de la lectura o la utilización de medios de comunicación nos educamos mutuamente. Sin embargo con la modernidad nace la necesidad de establecimientos escolares o instituciones educativas formales en las que se encargan de manera especializada al cuidado y desarrollo de los niños pequeños o preescolares, y con esto la necesidad de involucrar a personas especializadas como son los educadores de la infancia o maestros.

¿Pero en que consiste ser Educadora?

Para comenzar la maestra que trabaja en un jardín de niños con funciones de docente se le llama educadora, que favorece la formación de hábitos, actitudes y habilidades sobre todo de tipo social, tomando en cuenta que la educación también comprende la enseñanza de los buenos usos de urbanidad y cortesía.

Así, la Educadora funge un papel de suma importancia dentro del ámbito educativo, ya que por medio de ella se transmiten conocimientos, hábitos, destrezas, valores y actitudes que le van a ayudar al menor en su desarrollo.

Por lo tanto creemos firmemente que toda persona que dedique su vida a educar, debe de educarse para dicha tarea, es necesario que la persona que ejerce la educación se forme una conciencia educadora, es decir, una convicción acerca de la capacidad para formar, ya que, el objetivo de la educación debe ser educar al niño en la alegría y la armonía.

Consideramos que toda educadora tiene que ser psicológicamente sana, que no sufran patologías mentales, debe ser placentero trabajar con niños pequeños, pues no son papeles que se tiran a la basura si algo salió mal, debe ser amante del estudio y de la investigación y de cualquiera de las facetas del arte, así como también, tener un proyecto de vida basado en los valores.

Y aunque desconocemos si existe un modelo o perfil de la educadora, sin embargo existen ciertas características básicas las cuales son importante tomar en cuenta, “sabemos que un camino confiable para lograr los propósitos educativos preescolares se encuentra en la posibilidad de que la educadora ofrezca a cada niño la calidez, el optimismo, la independencia y la confianza en él mismo porque estas cualidades son siempre contagiosas en la escuela. (1)

Como anteriormente se mencionó, la persona que desempeña un papel social de gran responsabilidad en la atención de los niños es la educadora, en la que una de sus responsabilidades consiste principalmente en tener presente cada día de dónde viene el niño y a dónde desea ir, entender su existencia moral, para poder llegar al niño como la persona que es en ese momento, con el fin de guiarle.

Creemos que toda educadora tiene la responsabilidad de mirar a cada niño como sujeto y no como una masa moldeable, a la que puede manipular sin consecuencias, la educadora tiene que saber amar a los niños considerarlos como personas, teniendo la convicción y disposición de aprender cada día más para mejorar la calidad educativa, es decir mantenerse actualizada en materia educativa, para ofrecer a los niños que están a nuestro cargo mayores desafíos, atreverse a innovar, rescatar nuevas ideas o métodos, utilizar diversos materiales o técnicas que hagan más amenas las lecciones sin utilizar la violencia, demostrar su vocación y amor a lo que esta haciendo, con alegría y confianza ya que estos valores los va a transmitir a los niños. Otra de las responsabilidades prioritarias que creemos que debe atender la educadora es la salud, la alimentación e higiene que pueda poner en peligro la vida del menor, propiciar un ambiente de respeto, comunicación y afecto en las relaciones personales tanto del grupo que atiende como con las demás personas que asisten al establecimiento escolar donde labora.

La educadora también es responsable de seleccionar, delimitar y acondicionar los espacios donde el niño recibe la educación , evitando cualquier peligro, así como organizar los tiempos y espacios en los que ellos va a disfrutar la escuela, seleccionar los materiales que le servirán como uso didáctico , cuidando que estos les proporcionen experiencias gratificantes, que les ayuden a obtener aprendizajes significativos al igual del diseño de sus situaciones didácticas, permitiéndoles involucrarse en ellas, tomando en cuenta sus necesidades e intereses, darles la oportunidad de convertirse en investigadores con la posibilidad de equivocarse sin crítica, sino guiarlos para que el mismo encuentre y analice sus posibles soluciones, ya que recordemos que a través del error también se aprende .

Otra responsabilidad de la educadora es mantener una comunicación estrecha con los familiares del niño, para conocer más sobre el menor y poder ayudarlo en caso de alguna situación de riesgo que se pueda presentar y de manera que sea posible que la labor educativa del jardín de niños se proyecte a la comunidad escolar.

De esta forma creemos firmemente que la labor y la responsabilidad de la educadora tiene un valor sumamente importante para la sociedad y de gran trascendencia, pues de ella depende el devenir y la transformación en cada práctica educativa, para dejar a un lado la educación tradicionalista, en la que se cree que la violencia es la mejor herramienta para enseñar , provocando que el menor sólo se sienta como esponjas a las que se les da gran cantidad de conocimientos, sin conocer cual es el sentido de estos o en que momento de su vida diaria les serán útiles, dejar aun lado las rutinas irreflexivas y alejadas del objetivo general que persigue la educación preescolar, desterrando de la enseñanza toda coacción y traba , ya que nunca va poder aprender un niño como esclavo, imponiendo, sobre todo un niño de etapa preescolar , pues sólo necesitan jugar y podemos utilizar esta actividad para provocar en los niños aprendizajes significativos y sobre todo amor por la sabiduría y esto también es responsabilidad de la educadora.

CAPITULO II

Este segundo capítulo está dedicado a rescatar los aspectos más importantes del niño, como su desarrollo físico, emocional, intelectual y social.

Comenzamos con el concepto de niño, ya que, en esta investigación consideramos a este, el principal protagonista, en lo que se refiere al proceso educativo, tomando en cuenta que es a él, al que va dirigido de manera directa dicho proceso.

Por otra parte, la importancia de este capítulo dedicado a el niño, consiste en recuperar y sensibilizar sobre el conocimiento de las etapas y procesos por los que atraviesa éste, de esta forma reflexionar si en la educación de hoy se respeta su proceso de desarrollo y favorece de manera óptima a la niñez, tomando en cuenta desde los programas a nivel nacional como a nivel interno y la programación de la educadora.

El niño es la persona sobre el que se ejerce la educación, para él, se planean y diseñan programas educativos, por él, se mantiene la esperanza de mejorar la calidad educativa, pues los consideramos los hombres y mujeres del futuro, que mejorarán a través de la educación el nivel de vida.

Por lo tanto, en este trabajo la niña y el niño son los seres más importantes, ya que es a ellos a quienes dirigimos nuestro sentir, por quienes actuamos para asegurarles la mejor educación, para ofrecerles la posibilidad de ser hoy, de realizarse en el presente, ya que son ante todo la posibilidad formadora de un mundo nuevo y tenemos la responsabilidad y el compromiso de proporcionarles todas las herramientas necesarias que le permitan desarrollarse de manera funcional en una sociedad.

Sin duda, esto se logrará por medio de la educación, la cuál, deberá estar encaminada a desarrollar la personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta el máximo de sus posibilidades, sobre todo en los niños de etapa preescolar, ya que, es un organismo en crecimiento dado a que poco a poco se va diferenciando en él la formación de nuevas estructuras, cambios en el nivel y en la eficacia de sus funciones, así como los cambios de integración con el medio.

De esta manera si pensamos que el niño es el eje de cuestiones educacionales, la enseñanza debe de ser adaptada a él, por lo tanto es necesario conocerlo perfectamente para entenderlo.

EL NIÑO

2.1 Conceptualización del niño preescolar.

En el capítulo anterior, se menciona el nivel educativo básico en México, preescolar, primaria y secundaria. Por lo tanto, podemos ver que en el ámbito educativo se trabaja directamente con niños de diferentes edades desde los 3 años hasta los 14 o 15 años de edad.

Por lo anterior, es importante conocer las etapas de desarrollo por las que atraviesan los niños dependiendo del nivel educativo que están cursando, para así ofrecer la educación que cumpla las expectativas que se pretenden de acuerdo a las características del niño. Sin embargo, en este capítulo mencionaremos de manera más específica y detallada las características intelectuales, físicas, emocionales y sociales del niño en edad preescolar.

Comencemos por definir al niño preescolar:

El niño preescolar es un ser en desarrollo, su edad va de los 3 a los 6 años de edad, presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño es:

- un ser único.
- tiene formas propias de aprender y expresarse.
- piensa y siente de forma particular.
- muestra gusto y necesidad por conocer y descubrir el mundo que le rodea.

Consideramos al niño como una unidad biopsicosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio ambiente.

El concepto de niño ha variado a lo largo de la historia y depende del tipo de cultura en el que se encuentre y de sus necesidades. Es decir lo que piensa un grupo cultural acerca de los niños determina la manera en que los adultos interactúan con ellos, los ambientes que se les diseñará, y las expectativas del comportamiento infantil. Por ejemplo:

Durante el siglo XVI y XVII, en Inglaterra y en Francia los niños eran considerados como un “adulto pequeño”, capaces de adoptar las mismas conductas que los miembros adultos de la sociedad y participaban en la vida total de los adultos. (1)

1. Elizabeth Bergner .E. Desarrollo del niño, Mc Graw-Hill, México, 1998 pág.68.

Esta consideración del niño como un adulto trajo consigo algunas repercusiones como: la vida del adulto y del niño estaban mezcladas, los grupos no se separaban por edades, por lo tanto pocos eran los espacios, ambientes u objetos pensados sólo para los niños, por otra parte la presión que se ejercía sobre ellos para que respondiera a las expectativas de los adultos podía tener resultados positivos o negativos.

Otro concepto que se presentó sobre este es “el niño y la maldad innata”, la idea de que la pecaminosidad es hereditaria condujo a la filosofía conservadora de Edmund Burke, según él, la naturaleza humana es mala y anárquica de por sí y, por lo tanto, son necesarias las restricciones e instituciones sociales para instruir a la gente en la ética y garantizar así la conducta responsable. (2)

La meta principal de las instituciones educativas no era proporcionar conocimientos sino enseñar la ética y la decencia. Por lo tanto, al igual que al anterior concepto este también tuvo grandes repercusiones para el menor como: se exigía a los niños de una manera persistente y muy temprana, que controlarán sus impulsos y se comportaran moralmente.

Otro concepto de niño fue el que creo John Locke, la noción de que el niño es un pizarrón o tábula rasa donde nada hay escrito, y por lo tanto, no es ni malvado en sí, ni posee conocimientos innatos, sostenía que el conocimiento era adquirido por las experiencias sensoriales y que era reflejo de tales experiencias. (3)

Jean Jacques Rousseau postuló la idea de que la niñez es un estado de bondad y que los impulsos naturales de los niños se deben aceptar como son, pues su naturaleza es básicamente buena, por lo tanto la educación debe satisfacer las necesidades del niño y mejorar sus predisposiciones e intereses naturales. Sostenía que la instrucción formal se debía postergar hasta que el niño llegara a la adolescencia, meta principal de la educación, según él era fortalecer el juicio independiente. (4)

Otro concepto bastante radical al anterior es el que se mantuvo en el siglo XVI, en algunas familias campesinas de Inglaterra, pues se generó la idea de que el niño era una propiedad o un recurso económico, debido a los problemas sociales y económicos por los se enfrentaba en ese tiempo el país, ante esta situación se crearon bastantes conflictos emocionales entre los niños, al ser parte de experiencias bastantes dramáticas para su edad como trabajar rutinas forzadas, dejar a sus familias, “provocando en el niño la imposibilidad de generarse un sentido de sí mismo y de sus capacidades únicas”. (5)

2. Idem
3. Idem
4. Idem
5. Idem

Como podemos darnos cuenta existieron diferentes concepciones sobre la niñez, los cuáles en muchas ocasiones determinaban la forma de relacionarse con los menores. Hoy en día, la concepción sobre el niño ha evolucionado de manera importante, provocando bastantes avances en cuestiones de derechos y educación.

En forma periódica a lo largo de la historia ha aparecido la noción de que la niñez es una etapa o conjunto de etapas con cualidades únicas y exclusivas. El concepto de etapa evolutiva se refiere aquel período de la vida, durante el cuál buena parte de la conducta se encuentra dominada por una cualidad particular en el modo de pensar o en las relaciones sociales.

Estos avances en lo que respecta al concepto del niño, ha provocado que se pueda redefinir de manera más amplia y a favor del niño, pensando en sus necesidades y en lo preciso que es conocer su proceso de desarrollo para diseñar situaciones tanto ambientales, sociales, afectivas y educativas que beneficie al niño en su etapa de desarrollo .

Incluso en algunas Instituciones de gran importancia a nivel mundial como la UNICEF han trabajado para mejorar las condiciones de la niñez, comenzando por tratar de unificar la definición de niño a través del diseño de artículos que garanticen sus derechos a nivel mundial.

También existe otra asociación como la Convención de los Derechos de la Niñez que trabaja a favor de estos, menciona en su primer artículo que “ niño es todo ser humano menor de 18 años, no importa su raza, su color, su sexo, su idioma, su religión, su nacionalidad, sus opiniones políticas, si es pobre o rico, tampoco si tienen o no padres, si nació en México o no, si tiene impedimentos físicos o mentales o cualquier otra condición del niño, de sus padres o representantes legales “ (6), a partir de este concepto se declara que todos los niños del territorio nacional tienen el derecho de exigir y gozar los derechos que se manifiestan en esta convención.

En México, a lo largo de nuestra historia se ha modificado la concepción de la niñez, en busca de un concepto que integre todas las facultades, necesidades y derechos a favor del niño. Esto se puede observar de hecho en las reformas educativas que conforman nuestro sistema educativo, el cuál ha sufrido modificaciones de acuerdo a las exigencias y necesidades que requiere cubrir nuestra niñez.

6. Tarciso Navarrete. Derechos del niño. Art. I, México, 1959, pàg.8.

Por ejemplo, en el programa actual de preescolar PEP, se refiere al niño preescolar como: el período en el que desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social, reconociendo que el niño cuenta con ciertas competencias (7) que le han de ayudar a desenvolverse con mayor autonomía y continuar su propio y acelerado aprendizaje acerca del mundo que les rodea, pues es en esta etapa en dónde los niños desarrollan un gran número de capacidades e intenso aprendizaje, es un período fértil y sensible a los aprendizajes fundamentales, el cuál les permite su tránsito del ambiente familiar a un ambiente social de mayor diversidad y con nuevas exigencias.

De esta forma, el programa reconoce que todos los niños tienen competencias con las cuáles, se pueden enfrentar a su realidad, poniendo en duda anteriores concepciones, que el niño llegaba al jardín con cero conocimiento, todo lo aprendía en la escuela con ayuda de la educadora, ahora llegan con competencias que no son más que capacidades, habilidades y potencialidades, las cuáles se pulen o se desarrollan para llegar a un nivel más complejo con la ayuda de actividades diseñadas por la educadora, es decir, el niño se desarrolla a partir de lo que ya sabe o de lo que es capaz de hacer.

Hoy en día, la educación preescolar trabaja regido por este programa, diseñado para mejorar el nivel educativo situarse como desafío cumplir ciertos propósitos a beneficio de la niñez, partiendo por reconocer que la educación preescolar es básica para la formación integral del niño y que tiene la obligación de garantizar a la niñez mexicana, su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar de manera prioritaria sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

Por lo anterior, se trabaja de manera importante en la educación del niño, pues es el protagonista de todo acto educativo, pero no porque en él recae directamente esta acción, si no porque tenemos fe en los niños de México visualizados como el futuro de nuestro país, y que a través de la educación podemos formar seres capaces de reflexionar, transformar y construir, desarrollar sus talentos a beneficio de nuestra sociedad, pero sin duda, esto no podrá ser posible sin una educación pensada y diseñada para ellos, una educación democrática promoviendo la igualdad de oportunidades y el desarrollo de competencias que permitan a los niños y niñas del país una participación plena en la vida social.

7. Competencias consideradas como el conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos. Programa de Educación Preescolar, p-22.

2.2. Concepciones y características del niño preescolar: físicas, intelectuales, sociales y afectivas.

El niño en edad preescolar aprende de manera progresiva, esta etapa es de suma importancia, ya que el niño se encuentra en un proceso de maduración en donde el menor tiene que crecer intelectual y afectivamente y para ello, la convivencia permanente con otros niños es esencial.

En esta etapa se desarrolla una serie de habilidades que no son evaluables cuantitativamente sino cualitativamente, siendo fundamentales e imprescindibles para el desarrollo integral del niño.

Por lo tanto, podemos ver, que el niño en etapa preescolar atraviesa por cuatro dimensiones de desarrollo fundamentales para su progreso integral, las cuales consisten en: desarrollo físico, desarrollo afectivo, desarrollo social y desarrollo intelectual.

De esta manera, considero que cada una de las dimensiones de desarrollo del niño son complementarias, es decir, no se puede obtener un desarrollo integral, si no se favorece cada una de ellas. Así, desarrollaremos cada una de estas para conocer los aspectos que abarca e importancia para el niño.

Comenzamos por la Dimensión Física.

A través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento, con lo cual paulatinamente va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

Los aspectos de desarrollo que constituyen esta dimensión son:

- Integración del esquema corporal.
- Relaciones espaciales.
- Relaciones temporales.

Integración del esquema corporal.

Es la capacidad que tiene el individuo para estructurar una imagen interior (afectiva e intelectual) de sí mismo.

Relaciones espaciales.

Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicarse en el espacio, los objetos y personas con referencia a sí mismo y a los demás.

Relaciones temporales.

Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempo, paulatinamente diferenciará la duración, orden y sucesión de acontecimientos, que favorecerán la noción temporal.

Dimensión Afectiva.

Esta dimensión está referidas a las relaciones de afecto que se da entre el niño, sus padres, hermanos y familiares con quienes establece sus primeras formas de relación, que más tarde ampliarán al ingresar a la escuela e interactuar con otros niños , docentes y adultos de su comunidad.

La afectividad en el niño preescolar implica emociones, sensaciones y sentimientos; su auto concepto y autoestima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Los aspectos que se involucran en el desarrollo afectivo del niño son:

Identidad personal.

Se construye a partir del conocimiento que el niño tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar; así como aquello que lo hace semejante y diferente a los demás a partir de sus relaciones.

Cooperación y participación.

Se refiere a la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común. Paulatinamente el niño preescolar descubre la alegría y satisfacción de trabajar conjuntamente lo que gradualmente, lo llevará a la descentración, y le permite tomar en cuenta los puntos de vista de los otros.

Expresión de afectos.

Se refiere a la manifestación de sentimientos y estados de ánimo del niño, como: la alegría, miedo, cariño, rechazo, agrado, desagrado, deseo y fantasía, entre otros, los cuáles llegará a identificar y experimentar expresándolas con otros niños y adultos.

Autonomía.

Autonomía entendida como el gobierno que se tienen de uno mismo, es lo opuesto a heteronimia, que quiere decir, ser gobernado por otros.

Dimensión Social.

Esta dimensión se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que pertenece a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo que permiten al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo.

En las interrelaciones con las personas se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

Durante el proceso de socialización y gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

Después de que el niño adquiere la identidad personal, al estar inmerso en la cultura de su localidad, región y país, va logrando construir la identidad cultural, gracias al conocimiento y apropiación de la riqueza de costumbres y tradiciones de cada estado de la República, de cada región y comunidad, a la cuál se pertenece, en dónde existen diversas manifestaciones culturales como: lengua, baile, música, comida, vestimenta, artesanía, juegos y juguetes tradicionales.

Por lo tanto, los aspectos que se pretenden desarrollar en el niño son:

- Pertenencia del grupo.
- Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad.
- Valores nacionales.

Pertenencia al grupo.

Se construye a partir de la relación del individuo con los miembros de su grupo, por medio de la interacción, las oportunidades de cooperar, la práctica de normas de convivencia y la aceptación dentro del grupo, les permite sentirse parte de él.

Costumbres y tradiciones familiares y de su comunidad.

Se refiere a las prácticas que cada pueblo ha creado en su devenir histórico y que se expresan en múltiples formas dentro del hogar y la comunidad: bailes, cantos, comida, fiestas populares, tradiciones religiosas.

Valores nacionales.

Se refiere al fortalecimiento y preservación de los valores éticos, filosóficos y educativos, que cohesionan e identifican a los mexicanos, a partir del conocimiento de la historia de nuestro país y de sus características económicas, políticas, sociales y culturales, así como la apreciación de los símbolos histórico-nacionales.

Dimensión Intelectual.

La construcción de conocimientos en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que construyen su medio natural y social. La interacción del niño con los objetos, persona, fenómenos y situaciones en su entorno le permite descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos: el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

El conocimiento que el niño adquiere, parte siempre de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y de su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones. Por lo tanto el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores, y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros.

La construcción de relaciones lógicas está vinculada a la psicomotricidad, lenguaje, afectividad y sociabilidad del niño, lo que le permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad.

Los aspectos a desarrollar en esta dimensión son:

- Función simbólica.
- Construcción de relaciones lógicas: Matemáticas.
Lenguaje

- Creatividad

Función simbólica.

Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos. Esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto. (1)

Construcción de relaciones lógicas.

Es el proceso a través del cual a nivel intelectual se establecen las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño, lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógico-matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita.

Las nociones matemáticas son:

Clasificación: Es una actividad mental mediante la cual se analizan las propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de limitando así sus clases y subclases.

Seriación: Consiste en la posibilidad de establecer diferencias entre objetos, situaciones o fenómenos estableciendo relaciones de orden, en forma creciente o decreciente de acuerdo con un criterio establecido.

Conservación: Es la noción o resultado de la abstracción de las relaciones de cantidad que el niño realiza a través de acciones de comparación y establecimiento de equivalencias entre conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos como.

Lenguaje oral: Es un aspecto de la función simbólica. El lenguaje responde a la necesidad de comunicación, el niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes.

Por medio del lenguaje se puede organizar y desarrollar el pensamiento y comunicarlo a los demás, también permite expresar sentimientos y emociones.

La adquisición del lenguaje oral, no se dá por simple imitación de imágenes y palabras, sino porque el niño ha creado su propia explicación.

Lenguaje escrito: Es la representación gráfica del lenguaje oral, para la reconstrucción del sistema de escritura el niño elabora hipótesis, las ensaya, las pone a prueba y comete errores, ya que para explicarse lo que es escribir, pasa por distintas etapas las cuales son: pre silábica, silábica, transición silábico-alfabética y alfabética. (2)

Creatividad: Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en un estilo personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

Las dimensiones que acabamos de describir son algunas de las características de desarrollo del niño preescolar de manera general, sin embargo, recordemos que hay particularidades muy específicas en los niños de 3 a 6 años que los caracteriza de una etapa a otra. A continuación mencionaremos las más relevantes de acuerdo a cada una.

El niño de 3 años.

El niño de 3 años se encuentra en la etapa en la que deja de ser un bebé para convertirse en un niño pequeño pero independiente, es una edad de gran desarrollo de las fantasías y la imaginación importantes para su desarrollo, pero también es de igual importancia que los padres aclaren conceptos de realidad.

Es la edad dónde el niño va a adquiriendo independencia, por lo tanto, el niño es capaz de mencionar su nombre y apellidos, tiene sentimiento grupal, reconoce a su familia con sus roles diferenciados y a sus amigos.

Respecto a su lenguaje, este es más desarrollado y expresa posiciones, lugares, con frases propias. Las onomatopeyas le causan gracia, tiene intereses auditivos y es capaz de descubrir el valor musical del idioma, le agrada hacer dramatizaciones espontáneas y habla mucho por que le gusta escucharse, inventa cancioncitas.

El niño de 3 años aún no tiene desarrollado el pensamiento lógico, domina su cuerpo, el lenguaje hablado, sus movimientos. Se reconoce a sí mismo como diferente de las demás personas, y de ahí su grado de independencia creciente. Le gusta hacer grafismos, usar colores, trabajar con sus manos que son su herramienta fundamental.

Tiene un desarrollo motriz que le permite ensartar, enhebrar cuentas de orificio grande, entretenerse armando y desarmando objetos. Empieza a hacer las primeras representaciones de la figura humana. Puede apilar hasta diez cubos, corre, sube escaleras, se detiene bruscamente y no pierde el equilibrio, puede saltar con los pies juntos, maneja bien el triciclo, y puede quedar parado en un solo pie. Su dominio y manejo del lenguaje lo hace ser muy sociable, maneja aproximadamente mil palabras.

Manifiestan sus emociones, canta canciones que inventa, dramatiza acciones y personajes. Una característica en particular del niño de 3 años es que se enamora de su madre, ya que se estructura el complejo de Edipo, y por lo tanto, sienten al padre como rival. En el caso de la hija mujer, se sentirá enamorada del padre, pero en la familia normal pronto comprenderá que la madre y el padre son una pareja, lo que le ayudará a ubicar su papel de hija, a identificarse con la madre, con la figura femenina.

Es un niño adaptado y sociable, puede pintar con pinceles gracias a su buena coordinación, le agrada jugar con otros niños, es capaz de compartir juguetes y esperar su turno. Le agradan los cuentos, los relatos donde debe responder preguntas, imaginar situaciones y sobre todo identificarse con personajes parecidos a ellos mismos. El niño de esta edad requiere de compañía, tanto que a veces utiliza un juguete como amigo imaginario.

Es común observar al niño de tres años hablando sólo con personajes imaginarios, creando situaciones de dramatización y juego lo que le permite practicar el idioma, ya que la palabra es fundamental en esta edad. Tiende a inventar algunas cosas absurdas debido a su gran imaginación, las cuales las toma como un juego.

Los niños de esta edad controlan perfectamente bien los esfínteres, ya no duermen siesta como un bebé, ya que les interesa más el juego que dormir.

El niño de 4 años

Los niños de cuatro años se caracterizan por adquirir mayores destrezas, una de ellas es atar nudos, pararse en un sólo pie, su habilidad motriz es cada vez mayor, también su vocabulario presenta un gran desarrollo, pues es amplio y tiene una gramática completa, utiliza adverbios y es expresivo, se comunica a través de este, utiliza calificativos, diferencia en su lenguaje sentimientos profundos y opuestos, gusta de preguntar por todo, se expresa con corrección.

Uno de los miedos del niño de esta edad es la muerte, el cuál deberá ser atendida como un proceso natural, pues es mejor que el niño sepa la verdad que hacer un tabú sobre este tema, algunos otros pueden manifestar miedo a la oscuridad o a las tormentas, esto se debe a que los miedos crecen en la medida en que el niño también va creciendo, es un proceso natural ya que tiene más noción del peligro, estos miedos están condicionados por diversos factores entre los que cuenta la edad, el desarrollo intelectual, emocional, la seguridad personal, y la noción creciente del peligro, por lo tanto nunca debe considerarse como tonterías a los temores de los niños, hay que apoyarlos y comprenderlos para ayudarlos a superar.

Respecto al juego, le agradan los juegos de imaginación y comparte sus juguetes preferentemente en pareja con otro niño, es sociable e independiente, tiene una enorme actividad, hace piruetas, corre con facilidad, salta en largo y es capaz de mantener el equilibrio en una sola pierna, arroja muy bien la pelota, trepa árboles, construye una torre de cubos, transporta una silla pequeña, recorta con tijeras y empieza a trabajar sentado, aún le cuesta trabajo mantenerse quieto.

Disfruta de escuchar historias cortas, tienen sentido del ritmo y muestran agrado por la música. Ya comienza a dibujar la figura humana con bastantes detalles en la

cabeza, puede completar dibujos, combina diversos materiales para sus dibujos o expresiones gráficas. El dibujo del niño de cuatro años es un monigote con bastante detalle donde se diferencia tronco y extremidades y detalles en la cabeza, cuando hace otro tipo de representaciones que no son la figura humana generalmente les pone nombre y demuestra predilección por dibujar cosas que tienen movimiento como: tren, auto, camión, etc.

Comienza su independencia demostrando en algunas actividades cotidianas como: vestirse sólo y atenderse en el baño, se abrocha y desabrocha sin problemas. Se caracterizan por ser niños intranquilos, ruidosos, movedizos y adquiere noción de su propio sexo.

El niño de 5 años.

Los niños que a traviesan esta edad de cinco años manifiestan gran equilibrio entre sus posibilidades físicas y emocionales, se caracteriza por la capacidad de autocrítica, les encanta terminar sus trabajos, contribuye a esto el hecho de que el niño no es tan movedizo, tan inquieto, puede mantenerse por mas tiempo quieto, tranquilo, atraviesa una etapa en que se encuentra satisfecho consigo mismo, muestran agrado por las responsabilidades que van adquiriendo. El niño de cinco años es obediente y eso lo hace muy sociable, al estar en armonía con el mundo, y querer integrarse, es claro al expresarse, comienza a tener mayor amplitud de relaciones, entabla amistad con sus maestros, padres de amigos, vecinos, a los cinco años es una etapa hermosa, ya que el niño tienen un gran equilibrio entre sus posibilidades físicas y emocionales.

En cuanto al dibujo, representa con claridad la figura humana, con bastantes detalles incluso con diferenciación sexual, tiene idea de lo que quiere dibujar y lo hace, de hecho algunos dibujos son personajes de historias o temas de su interés.

Respecto al juego, dramatiza con habilidad situaciones familiares, juega al papá , la mamá, la maestra, el doctor, la enfermera o personajes de historietas o televisión y mientras lo hace tienden a conversar, se inicia el momento de los juegos reglamentados como: tablero, dominó ,lotería, etc. También muestran interés en el juego científico y gracias a su destreza motriz, pueden iniciar con ejercicios de carpintería, modelado o enhebrado.

En su cuerpo se pueden observar el paso hacia la segunda infancia, cambia su postura, que es más firme, pierde las redondeles del abdomen propias del bebé, cambia sus dientes de leche, le crecen los molares permanentes.

A los cinco años anuda agujetas, abrocha y desabrocha botones, juega con la pelota con habilidad para patear, bajar la escalera alternando los pies y puede saltar en un sólo pie, A esta edad ya debe de haber superado la dicción infantil y puede pronunciar correctamente. Es el momento del desarrollo de la comprensión del tiempo, la noción de ayer y mañana. Pasa al interés por historias de animales,

héroes, etc. Disfruta cuando los personajes son niños como él con los que puede establecer semejanza o identificación. En esta etapa, también se comienza con la preparación del aprendizaje de la lectura y la escritura.

Como ya dijimos en repetidas veces que cada niño tiene un modo particular de crecer, existen perfiles, conductas o características de cada edad, que la distinguen de la anterior y de la siguiente y son las que intentamos describir ordenadamente. Así esta manera de estudiar al niño de cinco años, es un mero recurso para hacer menos compleja su comprensión, pero de hecho el niño en su conducta algunos rasgos evolutivos se dan mezclados con otros.

2.3. Etapas de Desarrollo Cognoscitivo del niño preescolar (de 3 a 6 años) según la Teoría de Jean Piaget.

Consideramos este capítulo de suma importancia tomando en cuenta que el niño a través de su madurez cognoscitiva va a determinar la manera de relacionarse con su medio, uno de los autores que nos explica como piensan estos, por medio de su teoría del desarrollo cognoscitivo, es el teórico Jean Piaget. Fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología, pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos, observó y estudio a niños incluyendo a sus hijos, como resultado de estas observaciones, creía que el desarrollo cognoscitivo era una forma de adaptarse al ambiente, ya que los niños están intrínsecamente motivados para explorar y entender las cosas, al hacerlo progresan a través de cuatro etapas básicas del desarrollo cognoscitivo, las cuales a continuación desarrollaremos de manera general.

Jean Piaget nació en 1896 en Neuchâtel, zoólogo por vocación, epistemólogo por afición y lógico por su método. Comenzó su carrera profesional motivado por el deseo de encontrar un nexo lógico entre la psicología y la biología.

El nacimiento de sus tres hijos, lo puso en contacto permanente e íntimo con individuos en proceso de desarrollo. Piaget habría de afirmar que los años 1929-1939, representaron el período consagrado a la formulación del concepto psicológico de agrupamientos que remataría su teoría del desarrollo cognoscitivo.

Años de éxito continuaron para este gran psicólogo genético hasta el año de 1980, durante el cual muere a la edad de ochenta y cuatro años.

Piaget, considera que el desarrollo cognoscitivo del niño y sus habilidades van cambiando a través de diferentes estudios en los que aparecen nuevas habilidades que permiten una reorganización del pensamiento. El desarrollo depende de la manipulación e interacción del niño con el medio ambiente.

En cada etapa de desarrollo, la persona tiene su propia representación del mundo. Dentro de esta yace un número de estructuras cognoscitivas básicas llamadas esquemas, tomando en cuenta que estos son patrones organizados de comportamiento que la persona utiliza para pensar y actuar en una situación, a medida que el niño se va desarrollando intelectualmente sus esquemas se vuelven patrones de pensamiento, relacionados con las conductas, pasando de pensamientos concretos a las abstracciones.

El desarrollo cognoscitivo ocurre mediante un proceso de dos pasos para recibir nueva información sobre el mundo y cambiar las ideas propias e incluir el nuevo conocimiento a través de tres principios interrelacionados y funcionan en todas las etapas de desarrollo y afectan todas las interacciones con el medio ambiente y estos son:

- 1) La organización, incluye la integración de esquemas en un sistema de orden superior.
- 2) El desarrollo cognitivo vienen de un proceso de adaptación de dos pasos que incluye tomar nueva información sobre el mundo y cambiar las ideas propias para incorporarlas, proceso llamado asimilación: es la incorporación interconceptiva de un objeto, utiliza esquemas anteriores para tratar con nuevos objetos .Acomodación: cambio en estructuras cognoscitivas ya existentes para incluir experiencias nuevas, modifica esquemas anteriores.
- 3) Equilibrio: Es el esfuerzo constante por encontrar el punto medio, un estado de balance entre el niño y el mundo exterior y entre las estructuras cognoscitivas propias del niño.(1)

Basado en esto Piaget divide el desarrollo cognoscitivo en cuatro estadios.

PERIODO SENSORIOMOTOR.

Parte del nacimiento hasta los dos años. Los niños nacen con una serie de comportamientos que son respuestas innatas, denominadas reflejos principalmente succión y prensión a una amplia gama de actividades. Los niños adquieren conocimiento a través de la experiencia sensorial y de la actividad motriz, en esta etapa se construyen las bases para las futuras nociones del objeto, del espacio, del tiempo y de la casualidad.

Otro aspecto importante de esta etapa es el desarrollo de la permanencia del objeto, que se refiere a la conciencia de que los objetos continúan existiendo incluso cuando están fuera de la vista, a medida que los niños ganan experiencia con el mundo desarrollan un sentido de permanencia del objeto, entre los 18 y 24 meses de edad, incluso pueden imaginar el movimiento de un objeto que en realidad no ven moverse. Para final de la etapa sensorio motora, los niños pequeños también han desarrollado la capacidad de autorreconocimiento, es decir son capaces de reconocer que el niño en el espejo “soy yo”.

PERIODO PREOPERACIONAL.

Este período es en el que nos vamos a enfocar de manera más detallada, ya que corresponde a la etapa en la que se sitúan los niños de etapa preescolar.

1. Ana Miranda, Las concepciones del desarrollo como un proceso de reorganización interna. Teorías actuales sobre el desarrollo, Málaga. Aljibe, 1982, pág. 63.

Va de los 2 a los 7 años. Esta etapa se caracteriza por el inicio del lenguaje y del pensamiento, el niño se vuelve capaz de representar una cosa por medio de otra, a lo que Piaget le llama función simbólica, la cuál va a reforzar la interiorización de las acciones. La habilidad de realizar operaciones mentales y ser capaz de volver al punto de partida, se llama reversibilidad, y este permite realizar acciones a través de procesos mentales lógicos que se les llaman operaciones.

El lenguaje de los niños de esta etapa, se caracteriza por emplear sólo palabras fundamentales, hacen bastantes preguntas y pueden seguir indicaciones sencillas, utilizan oraciones telegráficas (una o dos palabras), al principio este lenguaje es generalizado y desorganizado, empleando plurales tiempo pasado y hacen referencia a las palabras yo, tú y mi de manera correcta.

El desarrollo motor también muestra significativos avances por ejemplo:

El niño de 2 años: camina con posturas desgarbada y oscilando el cuerpo, puede trepar, empujar, tirar de las cosas, correr, colgarse con las dos manos, tiene poca resistencia y extiende ambas manos para alcanzar objetos.

El niño de 3 años: mantiene más juntas las piernas cuando camina o corre, puede correr y desplazarse suavemente, alcanza los objetos con una mano, pintarrajea y apila bloques.

El niño de 4 años: puede modificar el ritmo de la carrera, salta o brinca con torpeza, tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación, dibuja formas y figuras sencillas, hace dibujos y usa bloques para construir.

Pero como piensa el niño en etapa pre- operacional?

El pensamiento del preescolar es egocéntrico, cree que todos ven el mundo exactamente como él lo ve, utiliza símbolos, como las palabras, para representar personas, lugares, y cuentos. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitada por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

El niño de esta etapa muestra un pensamiento representativo y simbólico en los que involucra las imágenes y la imitación, es decir el objeto sigue siendo el medio por el cuál conoce, pero su pensamiento cambia de significado a significante, la representación ya no es imagen, sino concepto y transmite lo que quiere decir a partir del juego o el dibujo

El pensamiento del niño muestra los siguientes aspectos:

Irreversibilidad: Su pensamiento es concreto y no puede manejar abstracciones, les preocupa el aquí y el ahora.

Egocentrismo: Los niños no pueden ponerse en el papel de otra persona, supone que todos tienen la misma perspectiva que ellos.

Centralización: Tienen a concentrarse en un sólo aspecto de la situación y descuidan otros llegando a un razonamiento ilógico.

Imitación: Reproduce activamente un hecho externo que le sirve de modelo.⁽²⁾

Entre la edad de 4 a 7 años se presenta el pensamiento intuitivo en el que el niño:

- Exteriorizan a través de las palabras
- Les cuesta concebir dos ideas simultáneamente
- Puede contar aunque no conozca el concepto de número
- Conocimiento específico y su razonamiento es transductivo
- Mantiene la idea pre conceptual que sus pensamientos y su cuerpo son una sola cosa.⁽³⁾

Fase de las operaciones concretas.

Esta etapa se manifiesta en niños de 7 a 11 años, algunas de sus características son:

Pensamiento: El pensamiento del niño se torna reversible y puede efectuar operaciones como la suma, resta y el ordenamiento en serie y tiene mayor capacidad de realizar acciones mentales y su pensamiento se divide en:

Percepción: Conocido como el proceso por el cual el niño detecta, reconoce e interpreta la información que provienen de los estímulos físicos que le rodea.

Memoria: Se denomina como dos métodos, el de recuerdo y el de reconocimiento y se clasifica en:

Memoria sensorial: se refiere la representación transitoria e inconsciente, que permanece por menos de medio segundo, después de que la persona ha oído o ha visto algo.

Memoria a corto plazo: se refiere a la conciencia de la información que la persona acaba de recibir y dura alrededor de siete segundos.

Memoria a largo plazo: es dónde permanece la información por tiempo indefinido.

2. Idem.

3. Idem.

Razonamiento: Es el proceso mediante el cuál categorizan objetos o ideas nuevas.

Reflexión: Es el proceso en el que el niño hace una pausa para considerar la calidad de su pensamiento. (4)

El Lenguaje en la fase de las operaciones concretas, es el instrumento de comunicación con el que cuentan los niños y les sirve para el proceso de pensamiento, alrededor de los 7 u 8 años adoptan definiciones de palabras sin conocer su significado o lo que expresan, a los 9 o 10 años conoce el concepto ligado a la palabra promesa y sabe como puede usarse tal palabra o palabras, de los 10 a los 11 años desarrollan una comprensión cada vez más compleja de la sintaxis, conversan con adultos.

Es en esta cuando los niños comienzan a manejar conceptos más complicados que requieren de mayor grado de comprensión como: el concepto de conservación: el cuál es considerado como la habilidad de comparar que dos cantidades iguales de materia permanecen iguales ya sea en sustancia, peso, longitud, número y volumen, aún cuando la materia no se le agregue o reste nada.

Otro concepto que aprenden a manejar es el de clasificación, en el que construye clases o conjuntos con las cosas que son semejante y establece parentesco entre ellos como:

Colecciones figúrales: El niño agrupa los elementos de acuerdo con razones variadas que no necesariamente tiene que ver con sus rasgos sino de acuerdo al criterio.

Colecciones figúrales: Forman colecciones de acuerdo a sus semejanzas, clasifica de acuerdo a tamaño, forma y figura.

Construcción de clases: Puede cambiar los criterios de clasificación, pero resuelve problemas que implican términos de todos o algunos.

Seriación: La habilidad de seriación es crítica para comprender la relación que guardan los números entre sí, pero es decisivo para el aprendizaje de la aritmética. (5)

4. Ana Miranda, Las concepciones del desarrollo como un proceso de reorganización interna en: Teorías actuales sobre el desarrollo. Málaga, Aljibe, 1982, p- 63.

5. Idem.

Inician con el manejo del tiempo como una seriación de acontecimientos, ajusta los intervalos de estos acontecimientos puntuales (se levanta, se baña, desayuna, van a la escuela, regresa, cambia, come, hace la tarea, etc.) como fuente de duración.

En la acción del juego, en esta etapa también se muestran cambios incluso en las preferencias. El juego se convierte ahora en un proceso subordinado y equilibrado del pensamiento cognoscitivo, se convierte en el medio por el que el niño conoce su mundo físico y social.

Experimenta algunos tipos de juegos como:

Juego colectivo: acumula reglas

Juego activo: se expresa en la experimentación intelectual.

Juego social: en el que se tiene la actitud para adaptarse en un grupo.

Juego pasivo: en el que los niños gozan con un esfuerzo mínimo mediante la actividad de atrás. (6)

En resumen, la etapa de las operaciones concretas es una etapa en la que podemos observar al niño en un crecimiento físico continuo a un paso estable sin que se presenten impulsos significativos hasta la pubertad. Entre las niñas, la pubertad puede empezar en esta etapa. Las capacidades motoras generales siguen desarrollándose, el niño puede andar en bicicleta, jugar pelota y realizar otras tareas motoras complejas. Los niveles adultos de agudeza visual son alcanzados.

El pensamiento del niño se torna reversible y puede efectuarse operaciones como, la suma, la resta y el ordenamiento en serie. Está menos relacionado con las características físicas de los objetos, y es más capaz de realizar acciones mentales, capta también la conservación, es cuando ahora se observa la lógica inductiva. Aunque se ha adquirido la capacidad básica del lenguaje es en este período cuando el niño normalmente aprende a leer y a escribir, y aprende formas de construcción de oraciones más complejas como las oraciones pasivas.

Operaciones Formales

Esta etapa se observa en jóvenes de 11 a 15 años, se caracteriza por la capacidad de operar sobre un material simbólico. En esta etapa los jóvenes son capaces de pensar en términos abstractos. Pueden formular hipótesis, probarlas mentalmente y aceptarlas o rechazarlas de acuerdo con el resultado de esos experimentos mentales. De esta forma, son capaces de ir más allá del aquí y ahora para entender las cosas en términos de causa y efecto, considerar posibilidades y realidades y desarrollar y usar reglas, principios y teorías generales.

El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Su pensamiento va más allá del presente, considera lo posible y lo imposible, lo observado, usa la implicación causa – efecto, utiliza la reversibilidad para comprender lo real, entiende las relaciones geométricas (área, volumen, planos, ángulos).

Respecto a su lenguaje presenta buena calidad tonal de la voz, pronunciación y vocabulario, aún su lenguaje es egocéntrico y sociable.

Maneja el tiempo presente, activo y experiencial, es capaz de compartir experiencias vividas y de asumir obligaciones.

2.4. El PEP y el Juego.

Dentro del marco de transformaciones económicas, políticas y sociales que en México se han puesto en marcha, la educación debe concebirse como pilar del desarrollo integral del país, se considera necesario realizar una transformación del sistema educativo nacional para elevar la calidad de la educación. Con este propósito se ha suscrito el acuerdo Nacional para la Modernización Educativa.

Dicho acuerdo propone como líneas fundamentales la reformulación de los contenidos y materiales educativos, así como diversas estrategias para apoyar la práctica docente.

A partir de estos propósitos surge el programa de educación preescolar, como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel.

El programa de educación preescolar constituye una propuesta de trabajo para los docentes, con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización.

Los fines que fundamentan el programa son los principios que se desprenden del artículo 3º de la constitución. Tal como procede en cualquier proyecto educativo nacional. Los objetivos del programa son:

Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones
- Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.
- Formas de expresión creativa a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.
- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas.⁽¹⁾

1. Programa de Educación Preescolar, Dirección General de Educación Preescolar, Secretaría de Educación Pública, México, D, F; 1992. Pág.27

Una educación preescolar de calidad en los jardines de niños del Distrito Federal requieren del esfuerzo comprometido de la comunidad educativa involucrada en la tarea cotidiana de formar a los niños y a las niñas, del reconocimiento de posibilidades y limitaciones, así como el deseo de superación constante que permita conquistar día tras día los propósitos educativos que le dan sentido a nuestro nivel.

Por lo tanto, es prioridad que los docentes ponga mayor énfasis a la adquisición de competencias, es decir en las habilidades y aptitudes de cada uno de los propósitos de la educación preescolar, las cuales fueron redefinidas y precisadas.

Los programas deben de adaptarse a las necesidades de los niños y no los niños al programa. Por consiguiente, la escuela debe ofrecer opciones curriculares que se adapten a las capacidades e intereses diferentes de estos.

De esta manera debemos entender que la adquisición de conocimientos no es sólo una mera cuestión de instrucción formal y teórica. Así el conocimiento de la enseñanza debe responder a las necesidades de los individuos a fin de que éstos puedan participar plenamente en el desarrollo, la instrucción debe relacionarse con las propias experiencias de los alumnos y con sus intereses concretos, para que se sientan así más motivados.

Todo sistema de educación está basado en proyecto curricular, el cual significa los programas de estudio e instrucción, el que debe tener relación con los principios y objetivos que se persigue en el programa, en este caso, el juego es una de las actividades que da mayor prioridad e importancia, el programa en este nivel escolar, la relación entre el juego y los objetivos propuestos por el programa son los siguientes:

Social: Contribuir con los niños a entablar relaciones afectuosas y estables con otros niños y con los adultos, fomentando valores como la responsabilidad y la consideración por los demás, fomentando la confianza en sí mismos, la independencia y el autocontrol, de tal manera que dispongan con los elementos necesarios para conseguir una vida plena.

Intelectual: enseñar a los niños el uso de sus capacidades intelectuales, potenciando el uso de su lenguaje, estimular y favorecer su curiosidad natural y desarrollar la capacidad de aprender y formar conceptos.

Casa / escuela: Colaborar con los padres para comprendan plenamente las necesidades de los niños y de esta manera crear la vida educativa del niño en un proceso apacible y feliz, facilitando la transición del niño a la escolaridad formal.

Estético / Creativo: Dar la oportunidad al niño de experimentar utilizando una gran variedad de materiales en los campos del arte y de la música, como resultado despertar la creatividad y la expresividad con mayor apreciación de la belleza.

Físico: Desarrollar en los niños la coordinación y habilidades motoras y manipulativas, satisfaciendo sus necesidades físicas (espacio, alimentación, siesta, higiene, revisiones medicas, etc.).(2)

A través de estos objetivos podemos observar la relación que se encuentra entre el juego y el programa actual de educación preescolar tomando en cuenta lo siguiente:

- Gran parte del juego es social. El juego socio-dramático y el juego combativo implican la coordinación de actividades de uno o más compañeros de juego. Tales formas de juego pueden constituir un monto primario de interacción social en este intervalo de edad. La mayoría de las formas de juego se producen de forma natural entre niños de edades semejantes, pero el juego también puede favorecer las relaciones niño – adulto si el adulto participa en una actividad lúdica con el niño.
- El juego también aporta beneficios intelectuales. El juego socio-dramático puede estimular la habilidad lingüística y la adopción de roles, mientras que el juego constructivo puede favorecer el desarrollo cognitivo.
- El juego se suele definir como motivado internamente y flexible, muchos teóricos creen que es la forma óptima de aumentar la creatividad y la imaginación. Los niños tienen la libertad para poner a prueba ideas nuevas en el juego y se pueden expresar a través del juego socio dramático y en el de fantasía.
- Gran parte del juego es físicamente activo, el juego constructivo puede servir para ejercitar las habilidades motoras más sutiles, mientras que el juego de fuerza física y el juego combativo pueden proporcionar un ejercicio corporal total y una plena coordinación motora.(3)

Característica principal del programa es que se rige a través de campos formativos, los cuáles, son el eje central para que se puedan cumplir los propósitos, objetivos y principios pedagógicos de dicho programa y por supuesto mayor impacto en el sistema educativo, dando continuación en todos los niveles de educación básica, los cuáles a continuación se mencionan:

- Lenguaje y Comunicación.
- Pensamiento Matemático.
- Desarrollo Personal y Social.
- Desarrollo Físico y Salud.
- Exploración y conocimiento del Mundo.
- Expresión y Apreciación Artística.

2. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Preescolar de la Ciudad de México, Secretaría de Educación Pública, México, D, F; 2002-2003.pág.19.

3. Idem.

Lenguaje y Comunicación.

El lenguaje se define como una actividad comunicativa, reflexiva y de gran conocimiento, sirviéndonos para interactuar con la sociedad, por medio de esta, podemos también establecer relaciones interpersonales, expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos, así como intercambiar, confrontar, defender ideas personales, valorar las opiniones de otros y dar diversa información

Con el lenguaje, el hombre participa en la construcción del conocimiento y con este representa el mundo que le rodea, además organiza su pensamiento, desarrolla la creatividad y la imaginación.

El lenguaje en los primeros años de vida se representa por medio del llanto, la risa, gestos y balbuceos. De acuerdo a su desarrollo biológico los niños construyen frases y oraciones cada vez más completas y complejas.

De acuerdo a su evolución, los niños, cuando se ven inmersos en un grupo cultural usan el mismo el lenguaje y las actividades, relacionándose con las personas con quienes conviven cotidianamente.

Según su oportunidad de comunicación verbal, los niños, van enriqueciendo su lenguaje e identificando sus características y funciones.

De acuerdo a lo que escuchan, los niños, van ampliando su comunicación verbal, de la misma manera aprenden a escuchar cuando participan en diversos eventos comunicativos donde había de sus experiencias.

Es el lenguaje el que les permite satisfacer algunas necesidades, pues los estimula a hablar con más claridad, hay quienes a los tres, cuatro o cinco años ya se expresan de una manera clara teniendo un vocabulario que les permite expresarse con mayor claridad. Pero hay niños que a esta edad su vocabulario es muy reducido, además padecen de timidez

Es en el Jardín de niños donde los pequeños realizan la estimulación de desarrollo de sus capacidades cognitivas y donde se amplía el desarrollo del su lenguaje, esto tiene efecto en actividades donde se expresan oralmente; sobre todo para los niños que provienen de

Ambientes en los que hay pocas oportunidades de comunicación e intercambio, son sus patrones culturales de comportamiento los que prevalecen en sus formas de relación, ya que influyen en la adquisición del ritmo de lenguaje de su desarrollo biológico y social, no todos los niños tienen las mismas oportunidades de acuerdo a las características de cada familia.

Al llegar a la educación Preescolar, cada niño tiene características propias al hablar, esto es de acuerdo a su cultura, usando su lengua materna con una estructura lingüística y patrones gramaticales, usados con diferentes propósitos, para hacerse entender.

Son dos aspectos en los que se organiza este Campo Formativo: Lenguaje oral y Lenguaje escrito.

A continuación se presentan las competencias y los aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada aspecto mencionado. Algunos de los aprendizajes esperados en este Campo Formativo son:

- Usar el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.
- Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas.
- Narra sucesos reales e imaginarios.
- Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros.
- Expresa sus ideas acerca del contenido de un texto cuya lectura escuchará, a partir del título, las imágenes o palabras que reconoce.
- Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.
- Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas.
- Participa en actividades de lectura en voz alta de cuentos, leyendas y poemas.
- Utiliza palabras adecuadas o expresiones en el texto con el propósito de producir ciertos efectos en el lector: miedo, alegría, tristeza.
- Usa algunos recursos de textos literarios en sus producciones.

Pensamiento matemático

El uso de los diferentes ejercicios propicia en los niños el razonamiento lógico matemático.

Los fundamentos del pensamiento matemático se presentan en edades tempranas. Son sus procesos de interacción con los adultos u otros niños, cuando desarrollan las nociones numéricas, ubicación temporal y ubicación espacial. Desde que el niño tiene uso de razón inicia su desarrollo del pensamiento matemático. Los niños solos realizan sus hipótesis cuando se preguntan ¿dónde hay más? ¿o dónde hay menos?

Las situaciones de su vida, llevan a los niños a crear su propio juicio y se genuinamente cualitativos, expresando contar los elementos que cuentan con diferentes objetos.

Su ambiente cultural en que conviven le da la oportunidad de crear experiencias únicas, donde realizan actividades de conteo, siendo estas herramientas del pensamiento matemático.

El juego es otra actividad que de igual manera, los ayuda a crear actividades cuando reparten objetos o separan niños, aunque no lo hagan conscientemente, están aplicando el pensamiento matemático. Al formarse en fila practican la secuencia numérica, uno a uno. De la misma manera, al mencionar un domingo familiar fuera de su casa, no están explicando su ubicación espacial y ubicación temporal.

Existen dos habilidades básicas que son, la abstracción numérica y el razonamiento numérico, fundamentales para los niños de Preescolar. La abstracción numérica son los procesos por los que perciben y representan el valor numérico en una colección de objetos, mientras que el razonamiento numérico permite intervenir en los resultados al transformar datos numéricos en las relaciones que puedan establecerse entre ellos en una situación problemática.

En esta edad, los pequeños logran construir de manera gradual el concepto y el significado de número, la abstracción numérica y adquieren técnicas para contar, esto lo adquieren en las actividades cotidianas.

Para los niños pequeños el espacio es desestructurado, su exploración al entorno les ayuda a situarse mediante sus sentidos y movimientos, aprenden a desplazarse a cierta velocidad, brincando obstáculos con eficacia, van creando una representación mental más organizada y objetivo en el espacio que se desenvuelven.

El armar y desarmar rompecabezas o bloques, les ayuda a los niños, a conocer figuras geométricas.

El resolver problemas matemáticos tiene su tiempo de madurez, pues ayuda a los niños a tener un pensamiento reflexivo y decidir sobre sus acciones, para llevarlos a encontrar sus propias estrategias, y decidir sus acciones, comentarlas y buscando sus propias soluciones. Esto implica que la educadora tenga una actitud de apoyo, observe las actividades en los pequeños y los estimule a seguir creando sus propias estrategias en los resultados que obtienen por si mismos, explicándoles que es su creatividad la que les ayudara a resolver problemas matemáticos.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: Número, y Forma, espacio y medida.

Algunos aprendizajes que se pretenden obtener son los siguientes:

- Utiliza estrategias de conteo, como organización en fila, el señalamiento de cada elemento.
- Ordena colecciones teniendo en cuenta su numerosidad: en orden ascendente o descendente.
- Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.
- Organiza y registra información en cuadros y graficas de barra usando material concreto o ilustraciones.
- Utiliza referencias personales para ubicar lugares.
- Elabora croquis sencillos y los interpreta.
- Construye figuras geométricas doblando o contando, uniendo y separando sus partes, juntando varias veces la misma figura.
- Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana al reconstruir procesos en los que participó, utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.

Exploración y conocimiento del mundo

En este campo formativo los niños desarrollan principalmente el pensamiento reflexivo, por medio de experiencias que les permitan conocer sobre el mundo natural y social, tratan de entender y explicarse a su manera lo que pasa a su alrededor. Se asombran, tienen curiosidad, una gran capacidad de asombro, preguntan constantemente; ¿cómo y porqué ocurren fenómenos naturales? Así

como otros acontecimientos que les llaman la atención, como reconocer entre lo natural y lo no natural, entre lo vivo y lo no vivo, entre plantas y animales

Es desde edades tempranas, que los niños se forman ideas propias del mundo, de la naturaleza y la vida social.

Reconocen de que manera esta conformada su familia, los papeles que desempeñan los integrantes y los rasgos que caracterizan sus formas de vida a partir de las actividades que se hacen. Llegan a entender con mayor claridad para qué sirven los medios de comunicación. Las creencias.

Los niños en edad Preescolar desarrollan de manera progresiva, la elaboración de categorías y conceptos es una poderosa herramienta mental para la comprensión del mundo, porque mediante ella llegan a descubrir regularidades y similitudes entre elementos que pertenecen a un mismo grupo.

El contacto con la naturaleza, es una oportunidad para favorecer la oportunidad para crear sus hipótesis y desarrollar actitudes de cuidado y protección del medio natural para entender que hay diversas formas de vida y costumbres que caracterizan a los grupos sociales, propiciando en los alumnos un mejor conocimiento de sí mismos, creando paulatinamente un aprendizaje continuo.

En este campo formativo es propicio poner en juego la observación, la indagación, la formulación de preguntas, la resolución de problemas, mediante la experimentación, también tienen la oportunidad de comparar características de seres vivos.

Por medio de este campo formativo, los niños, nos pueden hablar de sus familiares, valores y costumbres de acuerdo a su entorno familiar.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos: Mundo natural, y Cultura y vida social.

Algunos aprendizajes esperados son;

- Describe lo que sucede durante un remolino, un ventarrón, la lluvia, el desplazamiento de las nubes, la caída de las hojas de los árboles, el desplazamiento de los caracoles, de las hormigas, etc.
- Describe características de los seres vivos, partes que conforman una planta o un animal y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.
- Especula lo que cree que va a pasar en una situación observable; por ejemplo, al hervir agua, al mezclar elementos como agua, aceite, con tierra, con azúcar, y observa las reacciones y explica lo que ve y paso.
- Propone qué hacer, cómo proceder para llevar a cabo un experimento y utiliza los instrumentos o recursos convenientes, como microscopio, lupa, termómetro, balanza, regla, tijeras, goteros, pinzas, lámpara, cernidos, de acuerdo con la situación experimental correcta.
- Registra, mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia y se apoya en dichos registros para explicar lo ocurrido.
- Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar.
- Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y otros recursos naturales de su entorno.
- Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad.

- Respeta los símbolos patrios.
- Reconoce que pertenece a grupos sociales de familia, escuela, amigos y comunidad.

Desarrollo físico y salud

En este Campo formativo intervienen factores como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional. En conjunto, la influencia de estos factores se manifiesta en el crecimiento y en las variaciones en los ritmos de desarrollo individual.

Se involucra el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción, consideradas como capacidades motrices básicas.

En los primeros años de vida se producen cambios notables en relación con el desarrollo motor. Los pequeños se mueven y exploran el mundo porque tienen deseos de conocerlo y en este proceso la percepción, a través de los sentidos, tiene un papel importante; van adquiriendo dependencia a su autonomía; pasan del movimiento incontrolado al autocontrol del cuerpo, a dirigir la actividad física y a enfocar la atención hacia determinadas tareas. Esto se adquiere de acuerdo a los procesos madurativos del cerebro que se dan en cada individuo, en los niños se obtiene mediante las experiencias que viven en los ambientes donde se desarrollan.

Al hacerse conscientes de su propio cuerpo, las capacidades motrices finas y gruesas se desarrollan rápidamente

Las capacidades motrices gruesas y finas se desarrollan rápidamente cuando los niños se hacen más conscientes de su propio cuerpo, y se dan cuenta de lo que pueden hacer; disfrutan desplazándose y corriendo; enfrentan nuevos desafíos poniendo a prueba sus capacidades, ellos mismos establecen su competencia con logro y perseverancia.

Durante el juego con el movimiento estimulan sus capacidades perceptivo-motrices (temporalidad, espacialidad, lateralidad, ritmo, equilibrio, coordinación, desarrollando capacidades motrices en conjunto con las cognitivas y afectivas.

Otra de las oportunidades que tienen los niños en este Campo Formativo es el estimular sus capacidades para prevenir enfermedades y cuidar su salud. Esto es mediante el conocimiento de iniciarse en la actividad física sistemática, experimentar la sensación de bienestar que produce el hecho de mantenerse activos para tomar conciencia de las acciones que pueden realizar para mantenerse saludables y prevenir enfermedades.

La salud, entendida como un estado de completo bienestar físico, mental y social, se crea y se vive en el marco de la vida cotidiana y es el resultado de los cuidados que una persona se dispensa a sí misma y a los demás, de la capacidad de tomar decisiones informadas y controlar la vida propia, así como de asegurar que la sociedad en la que se vive ofrezca a sus miembros la posibilidad de gozar de buen estado de salud. El cuidar la salud implica que los niños aprendan, desde una temprana edad, a actuar para mejorarla, y que tengan estilos de vida saludables.

Algunos aprendizajes esperados en este Campo Formativo son:

- Participa en juegos que implican habilidades básicas, como gatear, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear, en espacios amplios, al aire libre o espacios cerrados.
- Coordina movimientos que implican control de movimientos corporales para hacerlo más complejo y lo realiza con sus compañeros.
- Percibe ciertos cambios que presenta su cuerpo, mediante las sensaciones que experimentan después de estar en actividad física constante.
- Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio, alternar desplazamientos utilizando mano derecha e izquierda o pies, en distintos juegos.
- Arma rompecabezas que implican grados de dificultad.
- Aplica medidas de higiene personal, como lavarse las manos y los dientes, que le ayudan a evitar enfermedades.
- Aplica medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.
- Atiende a reglas de seguridad y evita ponerse en peligro o poner en riesgo a los otros al jugar o realizar algunas actividades en la escuela.

Expresión y apreciación artísticas

Este campo formativo está basado a potenciar la sensibilidad a los niños, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante sus propias experiencias a partir de distintas formas del arte, también los induce al desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretar y apreciar de producciones artísticas.

Todas estas expresiones artísticas tienen sus raíces en la necesidad de comunicar sentimientos y pensamientos que son “traducidos” mediante el sonido, la imagen, la palabra o el lenguaje corporal. Implicando, en los niños, la interpretación, la imaginación y creatividad creadora.

Por estas expresiones, los niños, comunican ideas, que significa combinar sensaciones, colores, formas, composiciones, transformar objetos mediante lenguajes artísticos, establecer analogías, emplear metáforas, improvisar movimientos, recurrir a la imaginación y a la fantasía, etc.

Las artes plásticas son un medio de aprendizaje en los niños, ya que conforme crecen y viven experiencias estimulantes, se suman al canto de otros repitiendo las sílabas o las palabras familiares, cantan e inventan canciones, se mueven a algún ritmo, al escuchar música, imitan movimientos y sonidos de animales

y objetos, representan situaciones reales o imaginarias, y por medio del juego simbólico se transforman en personajes, como cuando usan un palo como caballo.

Los niños comienzan a cantar imitando a quien escucha hacerlo, repitiendo o transformando fragmentos de tonadas conocidas, a los tres o cuatro años de edad pueden distinguir si las frases son rápidas o lentas, si su intensidad es alta o baja, si tiene pausas largas o cortas. Sin conseguir mantener exactamente una nota dominan el texto y el ritmo de la canción; para ellos es muy divertido utilizar instrumentos para acompañar su canto.

Los niños construyen la imagen corporal de acuerdo a la posibilidad que tienen para moverse, desplazarse, comunicarse con el cuerpo o para controlarlo, usan el lenguaje oral como herramienta, gestual o corporal, adquiriendo la capacidad de

asumir roles, imaginar escenarios, crear y caracterizar personajes que, según correspondan o no a las características que tienen en la vida real o en un cuento. Cada niño tiene su propia actitud de asimilar la expresión creativa y personal de lo que siente, piensa, imagina y puede inventar, esto lo hace mediante la oportunidad de observar una obra de arte y conversar sobre ella, se estimula y desarrolla su sensibilidad, por medio de los sonidos y el movimiento, la escenografía y demás recursos, despiertan en ellos sensaciones diversas. Este campo formativo se organiza en cuatro aspectos relacionados con los lenguajes artísticos: Expresión y apreciación musical, Expresión corporal y apreciación de la danza, Expresión y apreciación visual, y Expresión dramática y apreciación teatral.

Algunos aprendizajes esperados son;

- Sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales.
- Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos.
- Describe lo que siente, piensa e imagina al escuchar una melodía o un canto.
- Descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo.
- Desarrolla progresivamente las habilidades para apreciar manifestaciones dancísticas.
- Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílico, collage, crayones de cera.
- Observa obras de arte de distintos tiempos y culturas, y conversa sobre los detalles que llaman su atención y por qué.
- Narra y representa libremente sucesos, así como historias y cuentos de tradición oral y escrita.
- Participa en el diseño y la preparación de la puesta en escena de obras creadas por el grupo.
- Explica que personajes de la obra le causaron más impacto y por qué.

Desarrollo Personal y Social

En este Campo Formativo, los niños desarrollan las capacidades para desarrollar su autonomía, construcción de la identidad personal y las competencias emocionales y sociales. Aprenden a regular sus emociones para relacionarse con otros niños y adultos. Cabe mencionar que los procesos de la construcción de la identidad, desarrollo afectivo y la socialización se inician en la familia. Es preciso afirmar que algunas investigaciones han demostrado que desde temprana edad, el ser humano desarrolla la capacidad para percibir e interpretar los estados emocionales de otros e interpretarlos para actuar, en cuanto a adquirir relaciones interpersonales, es decir aprender a expresar lo que sienten y desean.

Recordando que el lenguaje forma parte de estos procesos, ya que de acuerdo a su dominio, los niños, construyen representaciones mentales para expresar y nombrar lo que perciben, captan y sienten de los demás, así como a interpretar lo que esperan otras personas de ellos.

La construcción de la identidad, en los niños, implica la formación del auto concepto esto es; la idea que desarrollen de si mismos, de acuerdo a sus características físicas, cualidades y defectos, reconociendo su imagen, la de su cuerpo. Este es un proceso donde aprenden a ser seres humanos únicos, reconociéndose por sus rasgos físicos y las características que los hacen especiales, mencionando también la diferencia que tienen tanto en un género como en otro (hombre y mujer) y aceptando las características que los hacen semejantes. Aprenden a compararse con otros, a reconocer su propia cultura, expresando ideas de si mismo y escuchar la de otros, identificando diversas formas de trabajar, jugando diferentes roles de interacción con sus pares y adultos. Por medio de estas actividades es donde los niños reconocen que les causa ira, vergüenza, tristeza, felicidad o temor, desarrollando paulatinamente la capacidad emocional para actuar de manera más autónoma en la integración de sus sentimientos y sus reacciones en el pensamiento. Cuando los niños aprenden a interpretar sus sentimientos, son capaces de interpretarlos y regularlos, organizándolos para darles significado, controlando sus impulsos y reacciones en el contexto donde viven. Y aunque sus emociones, la conducta y el aprendizaje están influidos de acuerdo a su ambiente social, deben aprender a regularlos en los diferentes ámbitos. De acuerdo a las características familiares en que cada niño se desarrolla y al lugar que ocupan en esta, quedan influidos, es en Preescolar donde se inician, formando rasgos de identidad que no estaban presentes en su vida familiar. Al participar en la organización de las actividades realizadas en la escuela, adquieren la capacidad para adquirir reglas y normas, interpretándolas de manera sistemática y aceptando poco a poco las consecuencias de sus actos y de manera afecta a los demás. La convivencia con niños y adultos los lleva a adquirir un grado de madurez para tener mejores relaciones interpersonales, ayudando a respetar y ser respetado. Este Campo Formativo se organiza en dos aspectos: Identidad Personal y Relaciones Interpersonales.

Algunos aprendizajes esperados son:

- Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto.
- Habla sobre como se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, aceptado o no; considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía.
- Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbalmente o físicamente a sus compañeros y a otras personas.
- Explica que le parece justo o injusto y por qué, y propone nuevos derechos para responder a sus necesidades infantiles.
- Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto, y las pone en práctica.
- Cuida de su persona y se respeta a si mismo.

De esta manera, el programa de educación preescolar 2004 junto con la nueva reforma siguen manteniendo la idea de que el niño es el eje central de la educación, por lo tanto este programa se caracteriza por mantener una perspectiva abierta, dónde se presentan opciones para que el docente pueda suscitar aprendizajes por medio de modalidades como: talleres, rincones, centros de interés, con el fin de proporcionarle a la educadora estrategias que permitan generar aprendizajes significativos en los niños.

Es relevante mencionar que este programa nos ofrece una continuación con los niveles subsecuentes, con el fin de enfatizar la importancia de cada una de las etapas o niveles educativos para desarrollar sus capacidades que marcan la pauta de aprendizajes posteriores.

El programa nos presenta los principios pedagógicos para una educación preescolar eficaz con un enfoque abierto, que permite adaptarse a cualquier tipo de escuela o aula accesible a la transformación según a las necesidades de cada grupo, los cuáles son se presentan a continuación:

Así, se puede decir que las actividades lúdicas pueden servir para impulsar muchos de los posibles objetivos de la primera fase de la educación infantil, si no es que de la mayoría de ellos. No obstante, muchas otras actividades, como las más estructuradas y didácticas, los juegos organizados, los ejercicios físicos, la narración de historias y las actividades reales (preparar la comida, ordenar el aula, etc.), también pueden impulsar estos objetivos. Por lo tanto cualquier beneficio que se derive del juego se debe considerar en oposición a los que se consigan con las actividades no lúdicas.

CAPITULO III

El Juego.

3.1. Concepto de juego.

Este capítulo tiene como objetivo principal reconocer la importancia de la actividad llamada juego en todo ser humano, pero sobre todo en el desarrollo del niño de etapa preescolar. Comprender que esta actividad en cualquier etapa del ser humano es placentera y partiendo en reconocer que la importancia de esta radica, en que puede ser útil como estrategia de aprendizaje, es decir, no reprimir al niño realizarla, sino sacarle provecho, ya que los niños le dedican la mayor parte de su tiempo (15 000 horas hasta la edad de los seis años).

Tan sólo una superficial observación de las actividades de los niños nos muestra el importante papel que el juego ocupa en ellos y sabemos perfectamente cuando el niño está jugando o está realizando otro tipo de actividad. Al observarlo podemos comprobar que todo el tiempo el niño juega y aprovecha cualquier espacio u objeto para poner en práctica esta actividad, sin importar si esta sólo o en compañía de algún otro niño. Por lo tanto, lo verdaderamente importante no es identificar cuando el niño juega, sino definir esta actividad y justificar porque es tan importante para el niño y de esta forma utilizarla como recurso pedagógico para mejorar la calidad educativa en este caso el nivel preescolar, así como la intervención de la educadora por medio de situaciones didácticas más significativas e innovadoras, creando recursos que tengan una finalidad educativa y llamen la atención de los niños.

Tratar de definir con precisión qué es el juego resulta una actividad muy ardua por que bajo ese nombre se engloban una gran cantidad de conductas en las que se presentan variedad de diferencias entre ellas. Sin embargo, en lo que si podemos estar de acuerdo es, que el juego constituye una actividad importante durante un período de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, ya que es evidente que los que la realizan experimentan una sensación de placer al jugar y lo hacen por la satisfacción que les produce.

Con los primeros autores que se han ocupado del desarrollo infantil se ha señalado la presencia del juego, pero desde distintas connotaciones e importancia por ejemplo: Aristóteles hablaba del juego y de su utilización desde el punto de vista educativo, y desde entonces las opiniones de los distintos autores acerca del valor del juego han estado muy divididas.

Muchos han sostenido que el juego está ligado al desarrollo del niño, pero lo consideran como un mal inevitable al que debe prestarse menor interés y

atención. Otros autores, han señalado la importancia educativa que tienen el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil de hacer. Hoy los psicólogos están de acuerdo en atribuir gran importancia al juego en el desarrollo del niño y además sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano.

Dentro de la psicología, el juego, comenzó a ser objeto de estudio para algunos estudiosos del desarrollo infantil del siglo XIX, se realizaron diversos trabajos sobre los juegos y su utilización didáctica. Pero más adelante esta actividad fue perdiendo importancia como objeto de estudio. A partir de los años setenta, por efectos de cambios dentro de la psicología general y del estudio del desarrollo en particular, el juego ha vuelto a recobrar su fuerza e importancia tanto que hoy en día se ha convertido en tema de investigación en el que se trabaja activamente.

En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual, constituye una de sus actividades primordiales por consiguiente, ocupa largos períodos en juego, permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Algunos autores a través de la historia han expresado diferentes definiciones del juego que ha enriquecido la reformulación del concepto. A continuación se presentan algunas de ellas:

Spencer (1820-1903): Actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ellas se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella pueden obtenerse. (1)

Dewey (1859-1956): Actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ella se deriven. (2)

Stern (1871-1958) El juego es una actividad voluntaria que cumple por sí sólo su cometido. (3)

Huizinga (1872- 1945): El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente expresadas. Acción que tienen su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (4)

1. José Luis Díaz Vega. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Trillas, México, 1997, p- 146.

2. Idem.

3. Idem. p- 147.

4. Idem.

Enrique Guarnen: El juego no es sólo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento en el cuál el niño no sólo se muestra tal como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades.(5)

Chateau, considera que un niño que no sabe jugar es un niño viejo, será un adulto que no sabrá pensar, y que es el juego el que no solamente proporciona bases para una vida sana, sino que es en sí una manera de vivir vigorosa y satisfactoriamente. (6)

Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento y el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí. (7)

Formuladas y analizados algunos elementos que la componen, podemos mencionar las siguientes características en la actividad lúdica.

Es una actividad espontánea y libre. El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a sí mismo espontánea y libremente. No es impuesto, de cada quien nace el deseo, su libertad radica en expresarse sin prejuicios dejándose llevar por el interés de la recreación o el cubrimiento de sus necesidades.

No tienen interés material, se juega sólo por jugar, ya que la intensión del juego es recreación de las escenas o imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario, de lo cual participan los manejos que el niño asigna a sus personajes y concreta en sus actos psicomotores y exposiciones verbales.

El juego manifiesta regularidad y consistencia, ya que el niño expresa la actividad lúdica que corresponde a sus condiciones, tanto psicobiológicas como sociales, lo que le permite prepararse para el futuro ,esto implica que el infante incrementará o disminuirá su tiempo designado al juego, de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o de evasión de la realidad ,de ahí que la actividad lúdica deba considerarse como una construcción de la realidad en el plano de lo imaginario y el fin es la recreación y el desarrollo de las potencialidades.(8)

El juego es un espacio liberador , en cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de origen , es una resultante frecuente observada en su ejercicio , pues la tendencia al ajuste y la adaptación del orden es un constante poner en juego la inteligencia del individuo.

5. Idem.

6. Idem.

7. Jean Piaget. Contribuciones de la Teoría de Piaget a la Educación, en Desarrollo del niño y del Adolescente, la Biblioteca a la Actualización del Maestro de la SEP, México, 2000. P.p. 99-127.

8. José Luis Díaz Vega. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Trillas. México, 1997, p.148

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción, cuando los niños juegan a la guerra, a los policías y ladrones, a los profesionistas, a la mamá o al papá, no hacen más que reproducir lo que observan, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación.

La actividad lúdica se desenvuelve en un espacio físico, psicológico y temporal que el infante determina, por lo que éste sabe que zona se constituye como el dominio en donde él se permite ser y hacer. El juego es la dimensión donde el niño se puede transformar en un héroe eliminador de gigantes o bestias poderosas, cruzando invariablemente los límites de la aventura a las escenificaciones más cotidianas de papá y mamá. Lo que no quiere decir que no exista conciencia de la fantasía introyectada en él, pues el pequeño distingue muy bien entre su realidad concreta y su experiencia imaginaria. (9)

De esta manera, la actividad lúdica es un acto deliberado en el que existe interacción con elementos tanto físicos (otros niños, juguetes u objetos) como imaginarios (representación y manejos concretos o simbólicos). Participan en ella manifestaciones privadas, como evidentes o externas, tal es el caso de las sonrisas y los actos lúdicos visibles u observables. (10)

Así, el niño a través del juego expresa y adquiere vitalidad, no sin que por ello éste sea el fin mismo de la actividad, entendiendo que el juego no sólo es recreación y entendimiento, es más que eso, es el recurso por el cual el niño socializa, aprende nuevas pautas de comportamiento, imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones. En pocas palabras el juego es una de las actividades más importantes para el niño, tan significativa como comer y recibir afecto.

Sin embargo existen algunos factores que determinan el juego como:

Sexo: Haciendo referencia a esto, el autor Harriet Rheingold opina que la identificación sexual a través de la selección y uso de juguetes está fuertemente influida por los padres, ya que son éstos los que determinan, en muchos de los casos, su adquisición. Agrega a sí mismo que el desconocimiento de los intereses espontáneos del niño por objetos que no corresponden a su rol es una muestra de la imposición y dominio. (11)

Así, las actividades y comportamientos se moldean poco a poco desde la infancia en función del papel que se espera desempeñen los individuos en la sociedad. Es el sexo una variable que determina el tipo de juguetes, juegos y actividades que serán permitidos y estimulados desde los primeros años.

9. Idem. p- 150.

10. Idem. p- 153.

11. Idem. p- 154.

Edad cronológica y mental: Estas son dos importantes variables que determinan en muchos casos la práctica lúdica, pues se puede esperar de cada niño respuestas específicas, correspondientes a sus intereses y capacidades tanto físicas como mentales. (12)

Influencia Familiar: En el caso de algunos juegos la influencia familiar es muy marcada en la aceptación y estimulación de actividades tradicionales como las rondas y algunos cantos derivados de cuentos clásicos. Patrocinar o prohibir son, pues, la manera de hacer notar al niño lo que puede o no jugar. Todo depende del criterio y, por supuesto, de la educación y de los valores que comparten los padres. (13)

Nivel Socioeconómico: Dice un refrán “Dime cuánto tienes y te diré con qué juegas” en efecto, cuando los infantes tienen más acceso hacia los objetos, mayor dependencia manifiestan hacia éstos. Esto no quiere decir que en el seno de los grupos y de acuerdo a su condición social o de clase no existan variadas formas de jugar, lo que obedece fundamentalmente a las diferencias individuales, a los objetos estímulos (juguetes) que tienen acceso, así como a la ideología o concepción del mundo que comparten. El juego refleja la cultura, la condición subcultural o de pobreza en que se encuentran. (14)

En cada cultura la actividad lúdica adquiere un significado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios en que se mueve el grupo, por lo que los juegos reflejan en muchos la sociedad en la que viven sus protagonistas, lo que significa que no hay tramas o juegos mejores que otros, pues todo depende de la intención con que son creados. Ya que el juego no excluye a cultura alguna, todos la practican independientemente de su nivel socioeconómico.

Por lo anterior podemos concluir que:

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. De esta manera, el juego es una actividad inherente al ser ya que, todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Entonces, el juego es inevitable, ya que es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. De esta manera el juego se caracteriza por ser:

12. Idem- P.157.

13. Idem. P-158.

14. Idem

- Una actividad libre
- Tiene un carácter incierto. Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, como un mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, un acuerdo social, quienes diseñan el juego determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. (15)

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma. (16)

Por lo tanto, podemos definir el juego como, medio privilegiado, a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido, ya que el juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación necesaria para los seres humanos.

15. Luz María Chapela. El juego en la escuela, Paidós, Buenos Aires, 1993, p- 174.

16. Idem

3.2. Concepciones y características del juego según las principales teorías del juego infantil.

Existen gran variedad de autores que han estudiado el tema del juego y realizado investigaciones para ampliar el concepto y justificar la importancia que tiene esta actividad en todo ser humano a lo largo de la historia.

Cada una de estos autores con sus teorías ha colaborado en gran medida a ampliar el tema e incluso, muchas de ellas, aún en la actualidad son de suma importancia a nivel educativo.

Uno de estos autores que realizó importantes aportaciones sobre el tema del juego es, el filósofo alemán Karl Groos, con su teoría "La Preparación Instintiva", el cual, considera que el juego no es más que una expresión de carácter instintivo, que tienen como función fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras de edad adulta.⁽¹⁾ En esta tesis el juego asume el papel de elemento preparatorio para la vida posterior, "Gross piensa que el desarrollo de las funciones y actividades no acaecen de manera espontánea, sino que resultan de un previo ejercicio, en que precisamente consiste el juego".⁽²⁾ Así observa que la infancia adquiere un sentido eminentemente práctico al ser la preparación para una vida adulta bajo la actividad lúdica.

Karl Groos fue una de los primeros estudiosos del juego que realizó un trabajo considerable sobre el tema a finales del siglo pasado publicó dos libros sobre el juego, uno dedicado al juego de los animales (1896) y otro al juego de los hombre (1899). La posición de Karl Gross puede denominarse la teoría del pre ejercicio y sostienen, que el juego es necesario para la maduración psicofisiológico y que es un fenómeno que esta ligado al crecimiento. Ya que el juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un pre ejercicio para el desarrollo de las funciones que son necesario para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa ⁽³⁾. Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores.

Groos, ha definido el juego como «El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida». Con el juego se logra que los instintos que están incipientes, se motiven, se perfeccionen y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores. Considera al juego como «un ejercicio de preparación para la vida y cada especie desarrolla, mediante él, algunas virtudes específicas que luego le ayudarán a subsistir».

1. Sebastián Antonio. Filosofía de la Educación, Madrid, Rialp, 1965, p-422.

2. Idem.

3. Idem.

Tomando en cuenta que la finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer. En el juego, el organismo hace como sí, lo cual le permite realizar simbólicamente actividades que luego le serán necesarias, ya que, el niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin.

De esta manera realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer. Los juegos motores, los juegos de actividad física, les permite desarrollarse desde el punto de vista física, los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social.

De hecho esta afirmación que realiza Groos sobre el juego, la confirmaron en una investigación hecha con animales, en donde se observaron que estos juegan de manera considerable durante gran parte de su infancia, quiere decir, que los animales a pesar de que sus conductas están guiadas la mayoría de ellas por el instinto, es necesario practicarlas para llegar a un dominio y necesarias para su supervivencia. Ya que según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida :las dirigidas a cubrir las necesidades básicas y las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego. De hecho este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica, desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

El mundo del juego es, entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias, ya que la prueba del juego realiza de hecho un adiestramiento involuntario, el juego prepara para la vida seria, como lo ha mencionado el autor, mediante el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitarán la actividad adulta. Ya que no los adquiere frente a cosas concretas y difíciles de manejar, sino frente a sustitutos imaginarios. El juego es un rodeo por lo abstracto: cocinar con piedras es más sencillo que cocinar en la realidad, pero en esa manera de conducirse más sencilla se forma ya la futura cocinera, es decir, es ejercitar en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura.

De allí la importancia que le dio este autor al juego, ya que no sólo desempeña en el niño el papel que desempeñará de adulto, si no, conquista y forma su autonomía en él y su personalidad, por medio de sustitutos imaginarios.

Los niños dedican al juego una actividad infatigable y pueden jugar hasta quedar extenuados. Posiblemente fue el gran poeta y escritor alemán Friedrich Schiller (1759 – 1805) el que, en sus cartas sobre la educación estética del hombre

(1795), formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otras. De alguna manera, en el trabajo de este autor esta presente la distinción entre el juego de la actividad física y el juego de tipo simbólico. (4)

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua. Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

Friedrich Schiller (1759-1805), formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

Los juegos de los niños, el juego de las muñecas, la tendera y las visitas, son la comedia de las actividades adultas. El niño se prepara para ellas, sin hacerlas realmente pero ejecutando las capacidades que necesitara más adelante para llevarlas a cabo.

Ha sido propugnada inicialmente por Herbert Spencer, basada en los escritos filosóficos de Friedrich y Schiller. Esta teoría entiende que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta. El juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros.

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. «El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos “esta teoría ha tenido sus críticas, ya que, el juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse.

Sin embargo, lo que sí se puede observar en la mayoría de los niños es que, una vez que han experimentado la actividad del juego, liberan una serie de sentimientos y emociones que le permite relajarse o concentrarse por mayor tiempo en una actividad específica de manera voluntaria.

Existen algunas otras teorías que hacen mención sobre el juego y a continuación mencionaré de manera breve:

2) POSTURAS MODERNAS:

- Teoría de la derivación por ficción (Claparède, 1932)
- Teoría de la infancia (Buytendikj, 1933)
- Teoría psicoanalítica (Freud 1898.1932)
- Teoría del placer funcional (Bühler, 1924)
- Teoría piagetana o intelectual (Piaget, 1932)
- Teoría evolucionista (Wallon, 1941)
- Teoría fenomenológica (Scheurl, 1954)
- Teoría sociocultural del juego (Vygostki, 1933 y Elkonin, 1980)
- Teoría de la simulación (Garvey, 1977)

- Teoría social o sociocultural:

Para el autor Lev S. Vygotsky (1981) el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. Según Vygotsky, el juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

- Teoría psicoanalítica:

Es desarrollada por Freud que concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego sería según puede interpretarse (ya no como una teoría perfectamente definida, sino como una especie de definición derivada) como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar. El que desarrolló e impulsó esta teoría a través del psicoanálisis no podía ser otro que Freud.

Actualmente al psicoanálisis (junto con las teorías que, como esta, de él se

derivan) se lo ve, en la mayoría de las universidades del mundo donde se lo estudia, como una de las fases históricas de la psicología en su avance hacia un método más fiable, ya que el mismo está absolutamente desacreditado sobre todo por los flagrantes errores metodológicos que (desde el punto de vista del método científico) cometió Freud al crear esta teoría.

- Teoría piagetana o intelectual:

Muchos autores, con J. Piaget a la cabeza, han definido el juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juego que utilizamos de chicos están definidos en función de una etapa de desarrollo cognitiva concreta que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Piaget, expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad. Los movimientos del niño son cada vez más exactos, aprendiendo a través de repeticiones a influenciar el medio circundante, a gatear y a caminar.

- Teoría de la derivación por ficción:

En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta, como las niñas con las muñecas y las cocinas, etc. A través del juego se van representando los roles que más tarde es probable ejerzamos como adultos, y de esta manera en por lo que parece que nos vamos preparando para la madurez.

Cuando desde niños decimos que de mayores queremos ser de una determinada profesión procuramos que nuestros juegos vayan encaminados a realizar esas funciones que nos gustan como profesión para nuestra etapa adulta.

Aunque en sus críticas resalta la idea de que los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.

3.3. Tipos de Juegos.

El juego es para el niño un trabajo, un entrenamiento para su actividad posterior, mediante él expresa su creatividad, sus posibilidades físicas, su imaginación, su capacidad de comprensión.

En los juegos, los niños expresan todos los contenidos inconscientes y necesidades instintivas, es decir por medio del juego el niño se compara y logra medirse con sus mayores.

Así, podemos mencionar respecto a la existencia y necesidades del juego, han quedado pruebas históricas que corroboran su importancia. Desde las más remotas civilizaciones americanas, han quedado piezas destinadas al juego de los niños y en todas las culturas aparece una enorme variedad de juguetes los que podemos conocer en visitas a museos, como por ejemplo: las primeras sonajas que se encontraron en Grecia y Egipto desde hace más de tres mil años, el arte mexicano popular muestra los animales de madera tallada, de papel mache, las figurillas modeladas o juguetes de latón de las tradiciones más antiguas. (1)

Las pinturas de todas las épocas muestran escenas de juegos infantiles y al respecto merece ser citado "Juegos de Niños" de Brueghel, pintor del siglo XVI, donde se muestran, caballitos, columpios, sogas para saltar, muñecos, carritos, canicas.(2)

De esta manera, podemos entender la importancia que tiene esta actividad, no sólo en la actualidad sino desde épocas y culturas diferentes, pero lo más importante es, que podemos comprobar que definitivamente el juego es y será una actividad de suma importancia para el niño, ya que, le ayuda a conocerse a sí mismo, conocer a los otros y al medio en que vive, al dramatizar trata de comprender cómo son ciertas actividades de los mayores, se identifica y ensaya roles de su futura vida de adulto que le servirá para recordarle situaciones y entenderlas mejor.

Por medio del juego, también podemos conocer la etapa de desarrollo que se encuentra el niño, al observar su preferencia de juegos nos muestra su evolución física e intelectual por la que atraviesa. Por lo tanto, en este capítulo mencionaremos los tipos de juegos que se manifiestan en los niños y sus características.

Existen una serie de teorías que explican que funciones desempeñan el juego para el niño, una de ellas es la teoría con enfoque psicogenético realizada por el autor Jean Piaget, el cual, considera que el juego tienen significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación, que tiene su primacía sobre la acomodación. (3)

1. El Juego en: Antología Básica, El Juego, Ley 94, UPN, México, 1994. P-143.

2. Idem

3. Idem

De esta manera, Piaget considera que existen tres clases de juego que se van interrelacionando en el proceso evolutivo, los cuales a continuación se describen.

- 1.- Los juegos de ejercicio.
- 2.- Los juegos simbólicos.
- 3.- Los juegos reglados.

El juego de ejercicio.

Es el primero en aparecer, y se considera que su práctica se demuestra entre la edad de los cero a los dos años. Esta clase de juego, como su nombre lo dice, tienen que ver con el ejercicio sensomotor y cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices.

El hecho de que los movimientos voluntarios coordinados en dirección a objetos o a personas aparezcan del séptimo al octavo mes, hace suponer que el niño no emprende acciones intencionales del dominio lúdico con anterioridad. Es en el momento en el que controla su cuerpo y ejerce dirección sobre él, cuando se presentan comportamientos reiterativos precedidos de manifestaciones de interés, lo que es el resultante refinamiento discriminativo y captación del conjunto de colores. (4)

La repetición de estos actos como apretar botones en un tablero, oscilar la cabeza de lado a lado, mover sonajeros, aventar pequeñas pelotas, sacar y meter argollas u objetos en cajas, etc., no tiene más función que la de producir un ejercicio placentero, ello resulta claro, cuando se observa al niño sonreír por sus respuestas, aunque por cierto carece de un plan de acción y búsqueda de resultados.

La persistencia de la conducta de manera deliberada, así como la aparición de nuevas capacidades motoras con propósitos placenteros, es considerada como juego de ejercicio. Habitualmente aparece de manera ritual ante clases de estímulos familiares para el niño, tales como su padre, juguetes u objetos que forman parte de su entorno cotidiano. Cuando se les presentan nuevos estímulos suele haber titubeos propios del desconocimiento, por lo que se habitúan a éstos e inicia su interacción. (5)

En el nivel puramente sensomotor el juego no se acompaña de representación alguna, por lo que el niño responde a estímulos por sus colores vivos, formas sencillas y texturas suaves. Los tonos pastel suelen llamar poca atención, de la misma manera que ciertos personajes que en la estima de los niños mayores tienen una alta valoración, no reportan el mismo efecto entre los bebés, a no ser por determinadas asociaciones con adultos familiarizados.

4. José Luis Díaz Vega, E l juego y el juguete en el desarrollo del niño, México, 1997, p- 104.

5. Idem. p- 105.

En esta etapa, el juego favorece el conocimiento del cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades, de ahí que los juguetes deben de ayudar al infante a adquirir un mejor control de su conducta motora, ocular y auditiva.

El valor del juego de ejercicio se entiende en relación directa con las estructuras que favorece y servirán como cimiento para el ingreso al juego simbólico, de la misma manera que éste contribuirá en ulteriores estructuras que ayudarán a la comprensión de reglas y a la colaboración en equipo.

Juego simbólico.

Con la aparición de símbolo y la consecuente representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución. El acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia. ⁽⁶⁾ La capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento fundamental que caracteriza a este tipo de juego, en el que se transforman las cosas de acuerdo a las necesidades del niño, de tal manera que una caja puede convertirse en un coche, un palo en una espada, así como una cobija o tela se convierte en una muñeca.

De los dos años a los seis, el símbolo desempeña un lugar muy importante en la vida lúdica del niño, el cual, conforme se va socializando, es decir, pase del juego simbólico individual, puramente egocéntrico al ejercicio del juego simbólico colectivo.

En su etapa inicial el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje, tomando en cuenta que la palabra es la herramienta de la que se vale el niño para expresar sus pensamientos, es importante incentivar el juego con títeres, teléfonos de juguete, muñecas o monos de peluche, para que así el niño practique y amplíe su capacidad verbal.

En el juego simbólico se presenta el remplazo de un objeto por otro que no tienen nada que ver con este, a no ser por la imaginación del niño y esto es muy común. Todo depende de los cambios que sufren los estímulos, de las necesidades o requerimientos del juego en cuestión.

No sólo son los objetos utilizados para representar, sino también la gente o los animales, de tal suerte que un perro puede ocupar el lugar de un amigo, hermano o padre. A través de este sustituto simbólico, el niño puede disminuir las tensiones, que de otra manera no podría hacer, ya que revivir acontecimientos desagradables asignándoles un final feliz, es otra forma de equilibrar o reducir tensiones. Ya que revivir experiencias desagradables aislándolas de su contexto original, permite su asimilación e incorporación, ya que ubicándolas en circunstancias lúdicas, dichos acontecimientos no resultan tan traumáticos y dolorosos y son, por tanto, manejables. ⁽⁷⁾

6. Idem. p- 107.

7. Idem.p- 109

De esta forma cuando el niño le da vida a los juguetes asignándoles papeles, no es sino la generalización de los esquemas simbólicos a otros objetos, por ejemplo: el oso de peluche que sufre por los regaños de papá osos, no es más que una proyección utilizada con fines regulatorios, en la que el niño apropia de su realidad por medio de juego y la modifica con base a sus necesidades. Por lo tanto el juego simbólico siempre este ligado a elementos de la realidad.

De los cuatro a los ocho años, el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad, de tal manera que la representación simbólica de objetos o estímulos también disminuye, por lo que el niño busca juguetes que sean el reflejo de lo que ve y considera su mundo.

El juego de representación.

La reproducción o imitación de modelos conlleva, con forme a su práctica, la adquisición de nuevas estructuras de conocimientos que se agregan a los esquemas anteriores. Este hecho, evidente y bondadoso, encuentra su mejor apoyo en el juego de representación. (8)

Tomando en cuenta que el niño no sólo imita el comportamiento humano, si no que también puede reproducir o producir emisiones sonoras de un animal u objeto de acuerdo a lo que requiera el niño en sus fantasías. Por lo tanto podemos afirmar que el juego de representación es libre y espontáneo, pero no desorganizado, ya que, en los espacios del imaginario no importan los atributos del objeto, sino lo que lo simboliza, pues dicha representación puede estar referida a identidades o papeles de la vida real o bien a los denominados estereotipados o de ficción.

Los primeros se distinguen por estar vinculados a personalidades tomadas de la vida real, por ejemplo: jugar a los policías, a la mamá o al papá, etc. Ya que la identidad se caracteriza por un comportamiento muy propio, habitualmente bien conocido. En lo que se refiere a los juegos de representación fantástica o de ficción, lo insospechado surge con mayor dinamismo identificados con sus respectivos sexos, además de encontrarse relación con el sexo, la edad es un factor influyente. Se observa que conforme el niño crece, abandona los papeles que se van considerando en baja estima. (9)

A los siete u ocho años ningún niño se arriesga a desempeñar papeles femeninos, aun cuando estén referidos a las autoridades. A esta edad se hace muy visible la identificación con juegos y actividades propias de su sexo, siendo éstas más importantes, ya que, el modelo no sólo juega un papel importante en la vida del niño, sino que es vital como referencia e identidad en la cual basa su comportamiento.

8. Jean Piaget. Análisis teórico del juego, cap. 3, México, 1961, Pág.115.

9. Idem. p- 116

De los escenarios y personajes ficticios(no presenciales) las descripciones se hacen,estableciéndose condiciones necesarias e indispensables para el desarrollo de los episodios, aun que estos no siempre concluyen, es decir, en ocasiones se vuelven inacabadas pero no eternas, como el enfrentamiento del bien o del mal de los héroes y villanos, y en general de las aventuras en donde las amenazas reviven a cada instante para ser enfrentadas por los personajes valerosos quien, son altamente apreciados por sus hazañas y poderes o atributos. (10)

El juego simbólico puede ser individual o colectivo. En el primero, como ya se mencionó, la experiencia es privada y, por tanto, el manejo simbólico es exclusivo. En el segundo el símbolo se comparte, aunque no por ello es concebido de idéntica manera, de tal manera que los juguetes, objetos o escenarios puede influir en la selección de los juegos, pero no los determinan. (11)

El juego de representación constituye una experiencia importante y enriquecedora, pues refleja el modo en que el niño conceptualiza su mundo, mediante su interacción social se adquiere pautas de comportamiento para relacionarse con él.

De esta manera se observa que niños de edad entre los cuatro a los siete años el juego de representación hace que el símbolo se apegue a la realidad, es decir, este se hace cada vez más imitativo, situación que se prolonga hasta que cede prácticamente a los 11 o 12 años, edad en la que el juego se presenta de manera esporádica.

Así, las transformaciones en el juego simbólico o de representación contribuyen a la libre expresión de fantasías, circunstancias de la vida, temores y actitudes, tomando en cuenta esto el autor Frank D'Á menciona "El juego es la forma en la que el niño aprende lo que nadie le puede enseñar. Es la manera en que se orienta y explora hacia el espacio y el tiempo, las cosas, animales, estructuras y personas del mundo actual. El juego es el trabajo del niño. (12)

Juegos de construcción.

Los juegos de construcción ocupan un lugar intermedio entre el juego y las conductas no lúdicas, ya que por medio de este reflejan la manera de apropiación de la realidad, así como la organización del pensamiento y los de los actos motores por ejemplo: la construcción de motivos diversos tales como: automóviles, trenes, casas, puentes, aviones, etc., ya que no sólo obedece a la necesidad de reproducir lo que de la realidad es significativo, sino también crear estructuras y conceptos.

10. Idem, p- 117.

11. El Juego en: Antología Básica, El Juego, Ley 94, UPN, México 1994.p-145

12. Jean Piaget. Análisis teórico del juego, cap. 3. México, 1961, Pág.120

En el proceso de creación, el niño además de enfrentar problemas, es capaz de poner en juego sus potencialidades y características de gusto y de personalidad. Por lo tanto aunque a simple vista del espectador el juego de construcción parezca como espontáneo siempre, está respaldado por una imagen mental de modelo construido. (13)

El juego de construcción se presenta en niños desde los cuatro años, edad en la que empieza a demostrar mayor organización y aproximación de la realidad, sin embargo, es a los 7 u 8 años, cuando el juego simbólico se transforma en el sentido de una adecuación progresiva de los símbolos a la realidad simbolizada, es decir, de una reducción de símbolos a la imagen simple. Esto es lo que se ve en la transformación de los juegos simbólicos, en juegos de construcción en los que el objeto representado, con una correspondencia análoga a la del dibujo. (14)

Ya que las construcciones cada vez son más avanzadas como consecuencia de la evolución del pensamiento y del apego a lo real, se hacen necesarios materiales más detallados y precisos, así como estén identificados los temas de acuerdo con la edad y sexo del niño.

Existen juguetes para estimular la imaginación creadora, los cuáles son juguetes inacabados, ya que el propósito con el que han sido concebidos, es la de dar diversas posibilidades a las piezas, utilizando la imaginación y el deseo de construir cuidando el detalle. En este tipo de juguetes se pueden encontrar ladrillos, bloques de madera, mecanos, etc., la interacción que el niño tiene con estos materiales es una de las expresiones más alentadoras y enriquecedoras debido a los productos obtenidos: formas y objetos a partir de elementos que aislados no significan nada, pero que en conjunto y colocados de tal manera, representan algo que el infante estima importante y en el cual se activan espontáneamente oportunidades para la ordenación y la clasificación de piezas ya sea por su tamaño, forma o color.

Juego reglado.

La tercera y última etapa de la evolución del juego es aquella que se sitúa entre los 11 y 12 años. Se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado.

Sin embargo, para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en sus pensamientos en dirección a las operaciones lógico – abstractas, el cuál lograrlo implica un prolongado proceso en el que el infante pasó del juego paralelo (15) al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico, para dar lugar a una posición socio céntrica.(16)

13. Jean Piaget. Análisis teórico del juego, cap. 3, México, 1961, Pág.121.

14. Jean Piaget, La formación del símbolo en el niño, México, 1961, p- 393.

15. Término técnico con que se designa el juego de "dos o más pequeñas que juegan muy cerca una de otra, entrega al mismo tipo de juego simbólico, pero sin una real interacción, ejem. Bañando su respectiva muñeca.

16. Jean Piaget. Análisis teórico del juego, cap. 3, México, 1961, Pág.125.

Es entonces cuando el niño se inclina por juegos más elaborados, como los juegos de estrategias, que permiten la exposición y el enfrentamiento de sus capacidades, por ejemplo: el ajedrez, turista, monopolio, maratón, etc. Ya que en estos juegos, las instrucciones para el inicio, el desarrollo y la conclusión, constituyen requisitos necesarios e indispensables, lo que refleja el poder de asimilación y adaptación alcanzado en los participantes en relación con las normas establecidas. (17)

La comprensión y el manejo de reglas se acompañan de un claro propósito por la competencia y la cooperación, respuestas que demuestra un alto grado de socialización y dominio de sí mismo (autocontrol). Esto último se demuestra en la captación de la derrota y al reconocimiento del ganador, cuestión que en apariencia pareciera irrelevante, pero que tiene gran trascendencia en la vida, por cuanto evidencian el reconocimiento de los límites y alcances de las capacidades, en circunstancias determinadas por el grupo social.

Por lo tanto, en este nivel el niño adquiere mayor conciencia de las implicaciones del juego, el cuál provee de constantes emociones que lo impulsan, esta carga emotiva es una fuente de estímulos placenteros y displaceres que dinamizan y dan dirección a la actividad. La comprensión plena del concepto de competencia se encuentra relacionado, con la función de la satisfacción que se logra en la confrontación de las capacidades.

3.4. Tipos de Juguetes y función.

El juego es una actividad muy importante para los niños, es a través de él que socializan, despiertan su imaginación a un mundo de fantasía en el que pueden manejar una serie de materiales, medios, libros, que les ayudan a desarrollar múltiples capacidades en las que inventan, crean, prueban.

Juego y Juguete participan a la vez en la estructuración del yo y en el aprendizaje de la existencia, ambos favorecen el desarrollo integral de los niños estimulando su cuerpo, su inteligencia, su afectividad, creatividad y sensibilidad. Por lo tanto, cuando hablamos sobre el tema del juego, es imposible dejar de mencionar sobre los juguetes, tomando en cuenta la importancia que tienen estos para la actividad lúdica del niño.

Los juguetes juegan un papel primordial, con ellos aprenden a desarrollar la habilidad de hacer cambios, que tienen muchas posibilidades de llegar a la edad adulta con mucho ánimo de crear con un yo mucho más sensible y estructurado en una educación integral adquirida con inteligencia, armonía, creatividad y sensibilidad.

Con los Juguetes los pequeños aprenden por primera vez a ser creativos y empiezan a desarrollar su habilidad para cambiar el futuro, los juguetes permiten que los niños comprendan que el mundo es un lugar lleno de posibilidades y que estos simbolizan las oportunidades de expandir la creatividad del hombre.

La Enciclopedia Universal define al verbo jugar y al juguete de la siguiente manera:

- Jugar: Hacer algo con espíritu de alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
- Juguete: Objeto curioso y bonito con que se entretienen los niños. (Chanza o burla) (Canción alegre o festiva. // Composición musical o pieza teatral breve o ligera. // Juguete lírico, cómico, dramático. // Persona o cosa dominada por fuerza material o moral que la mueve y maneja a su arbitrio.// Juguete de las olas, de las pasiones de la fortuna..." (1)

El juguete, físicamente descrito se caracteriza por estar representado en dimensiones accesibles para el encuentro y la manipulación infantil, de lo que se derivan intercambios imaginarios, psicomotores y efectivos en el niño. El juguete se puede considerar como el compañero (objeto) ideal, tomando en cuenta que el lugar que ocupan los juguetes en la vida del niño se deba a buena parte a que estos estímulos están asociados a momentos placenteros y gratificantes." De esta forma la alegría del juego es, a menudo, la del éxito, aunque este sentido sea muy fugaz, tendrá para el futuro del niño un gran significado, en el terreno de la confianza y el crecimiento individual."(2)

1. Real Academia Española. Diccionario de Lengua Española, Tomo I. 1992,
2. R. Sarazanas y J. Bandet, El niño y sus juguetes. Narcea, Madrid, 1972, pàg.23.

Por lo tanto, los juguetes cumplen con diversas funciones; una de ellas es la de los estímulos evocadores, con clases de respuestas específicas. Por ejemplo: el niño que juega con cubos, habitualmente levanta estructuras, las muñecas permiten que las niñas simulen el cuidado de los pequeños.

Existen juegos que se apoyan en materiales que en apariencia no tienen nada que ver con materiales que favorezca la estimulación, pero en este caso los niños se encargan en transformar de manera imaginaria estos estímulos físicos con bases a sus necesidades, elementos como el agua o la arena se convierten en juguetes cuando se utilizan con fines lúdicos, lo mismo pasa con muchos otros estímulos. De ahí que podamos citar la definición de juguete que realiza Medina Àvila y Amael Vizzett, estos autores afirman que “un objeto se define por su uso, y juguete es todo objeto material que se utiliza con fines lúdicos, trátase de un cochecito de pedales, trátase de unos botes convertidos en zancos.” (3)

Por lo tanto, tomando en cuenta esta definición, podemos afirmar que si el juguete es todo aquel objeto o acontecimiento externo o interno, visible o intangible, con el que juega la mente y el cuerpo del niño, tendremos que toda actividad lúdica se apoya en juguetes. De esta manera, nadie puede negar el destacado papel que ocupan los juguetes a través del tiempo en la actividad lúdica, a tal grado que hay autores que consideran que no existe juego sin juguetes. .

Pero estos han existido desde tiempo atrás, sólo que se han modificado de acuerdo a las necesidades de cada sociedad, económicas o culturales, ya que estos muestran la idiosincrasia de la misma.

Desde el punto de vista antropológico se puede afirmar que el juego y los juguetes son tan antiguos como el mismo hombre y su creación, de lo que se desprende el hecho de que los objetos lúdicos son viejos acompañantes de la humanidad.

En la antigüedad se construyeron juguetes toscos y primitivos, y es cierto que la mayoría han desaparecido, ya que su composición derivada de los recursos naturales tales como: la arcilla, la madera o las plantas silvestres, no les permitió subsistir.

Desde el inicio de la historia de la humanidad, los juguetes han existido y como ejemplo encontramos los “mugidores”, del paleolítico de hace 20,000 años que son tiras de hueso afiladas que cuando se atan a una cuerda, al girar producen un sonido similar al mugido de un toro. (4)

En la época de la edad media la producción de juguetes fue eminentemente artesanal y éstos fueron comercializados por los buhoneros quienes vendían diversos productos de feria en feria o de mercado en mercado. (5)

3. Idem.

4. José Luis Díaz Vega. Cap. 1, Historia del juego y de los juguetes, Trillas, México, 1997, p-14

5. José Luis Díaz Vega, Cap. 1, Historia del juego y de los juguetes, Trillas, México, 1997, P-15

En esta época los juguetes se redujeron a tipos muy elementales y a las formas más simples. En el Renacimiento aparecieron algunos juegos entre ellos el de Bloquet, que dio gran auge en el siglo XVI, el que consistía en arrojar una pelota de marfil agujerada y engazarla a un listón, el cual se hallaba atada por una cuerda. (6)

El barroco aportó muchas novedades en el ámbito del juguete, pues en esta época nació la linterna mágica o juego de sombras chinescas, los soldados de plomo. Se crearon los primeros juegos instructivos, como los naipes que enseñaban el alfabeto y la astronomía. En la sociedad burguesa de Holanda se hicieron las primeras casas de muñecas, habitaciones y muebles de miniatura. (7)

Entre los juguetes más antiguos que se han localizado, destacan las pelotas y muñecas encontradas en ruinas de Egipto, en Persia también se hallaron animalitos de piedra sobre ruedas, que podían ser arrastrados por medio de un hilo que atravesaba por un orificio puesto para tal fin, se cree que estas figuras tiene más de 3000 años de antigüedad. (8)

Para conocer más sobre el desarrollo de la historia del juguete, remontaremos hasta el antiguo Egipto y de ahí hasta la actualidad.

En la cultura egipcia, el juego ocupó un importante lugar, de su imponente talento artístico surgieron innumerables objetos de diferente carácter, entre los que se encuentran los juguetes. Hacían muñecas de marfil de plata y hasta de oro, con brazos y piernas articulables que vestían suntuosos trajes, de lujo sorprendente, y sólo podían poseerlas las niñas muy ricas, hijas de altos dignatario y princesas, pero había diferentes artesanos que trabajaban para las niñas pobres, los cuáles, empleaban como materia prima ciertas cañas de tallo resistente y de color amarillo dorado que crecían en abundancia a las orillas del Nilo. (9)

Algunos juguetes que utilizaban los niños eran silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho. Diseñaron juguetes para todas edades hasta para los más grandes, ya que se podían recrear jugando con la chatarunga, que significa cuatro cuerpos, y era un juego militar que posteriormente lo practicaron los persas, quienes lo dieron a conocer en Europa. Para la llegada de la Edad Media las piezas se reconocieron con los nombres que hoy conocemos como: el rey, la reina, las torres, los caballos, el alfin y los peones, que representaban los símbolos de aquella época.

6. Diccionario Enciclopédico Salvat Universal, T. XIII, 1976, p- 475.

7. Idem.

8. José Luis Díaz Vega, Cap. 1, Historia del juego y de los juguetes, Trillas, México, 1997, P-17

9. Idem.

En esta cultura, otra pieza de valor significativo y artístico es una figurilla egipcia pintada, con cuerdas de lodo trenzado para representar los cabellos que indudablemente pertenecían al Faraón. Con la ayuda de las pintura del Templo de Beni Hassan que también se encuentra localizada en Egipto nos muestra que para el año 2500 a. la pelota represento un objeto en esparcimiento⁽¹⁰⁾.

Otra de las culturas en las que podemos ver los primeros juguetes es en la Grecia Clásica, en dónde los niños eran objetos de un sin número de atenciones realizadas por la madre, quien era la encargada de educar y cuidar a los hijos en los primeros años de su vida.

La cultura griega era altamente perfeccionista, muestra de esto era la supervisión de los padres respecto a sus hijos durante los primeros días después del nacimiento, si al niño se le encontraba débil o deforme, se ordenaba lanzarlo contra la roca torpeya, lugar donde se enjuiciaba el deformismo, en cambio si el niño era aprobado, se le creaban las mejores condicione ambientales adecuadas para un buen desarrollo, es decir un mundo fundado en el juego y en el juguete.

Estos eran elaborados en casa y entre la gran variedad de juguetes podíamos encontrar sonajeros de terracota con guijarros en su interior, para los más pequeños y para los niños mayores había columpios, balancines, pelotas, muñecas, aros, estatuillas de terracota, etc. ⁽¹¹⁾

Fue tanto, la importancia que dio la cultura Griega, respecto al tema del juego como parte significativa en el desarrollo en los niño , que incluso algunos filósofos destacados de esa cultura se involucraron en ese tema, por ejemplo: Platón como Aristóteles consideraban que la vida había que vivirla como un juego, “ sugirieron que los niños deberían recibir herramientas de juguete, para entretenerse y preparar así sus mentes para las futuras actividades que como adultos tuvieran que desempeñar. Creían estos clásicos filósofos que la sociedad podía de esta manera conformar las futuras actitudes de sus jóvenes ciudadanos o influir en ellas”. ⁽¹²⁾

Otro sabio de la cultura griega que aplicó sus contribuciones en la acción de los objetos lúdicos fue Arquitas de Tarento, el cual dio nacimiento al juguete mecánico.

10. José Luis Díaz Vega, Cap. 1, Historia del juego y de los juguetes, Trillas, México, 1997, P-18.

11. Idem. P- 19

12. James V. Mc Connell. Psicología Interamericana. México, 1972, pág. 485.

También fue contribución de los griegos la existencia del yoyo, su creación se debió al jugar con disco acanalado que subía y bajaba por medio de una cuerda, así en el año 1920 se dio a conocer con ese nombre. (13)

En otra de las culturas en las que también se dio bastante auge en el juego fue la Roma Imperial, en la que la práctica infantil se fortalecía bajo la expectativa de convertirse en un héroe, a quien se le idolatrara por sus victorias, que eran consideradas como verdaderas proezas.

El interés por los juguetes bélicos eran muy generalizados, más no quiere decir que no existieran otros tipos, como los columpios portátiles que se asemejaban a las balanzas de platillos; se jugaba también a las canicas con el uso de nueces, este tipo de entretenimiento fue herencia de la cultura griega, en donde se le denominaba a esta práctica la tropa, y para la cuál se usaban huesecillos o castañas que eran lanzados hacia un agujero. (14)

En el caso de las niñas como su educación era dirigida para el cumplimiento de las futuras labores del hogar; por lo tanto los juguetes que se les obsequiaban eran vajillas de té, muñecas, silbatos, etc. Se les envolvía en un ambiente de sutilezas que como resultado daba la delicadeza y el gusto refinado de la mujer romana. Otro entretenimiento muy generalizado entre el sexo femenino era el juego llamado ladronzuelos, que es igual al que hoy en día conocemos como el juego de las damas.

Como podemos observar el juego y los juguetes tienen una larga trayectoria en la historia de diferentes lugares, y nuestro país no es la excepción, aunque no hay suficientes evidencias sobre este tema, tampoco se queda atrás, pues, entre las culturas prehispánicas también se presentó esta actividad, como por ejemplo: el juego de pelota llamado por los nahuas "tlachtli", el que tenía presencia entre las diversas culturas prehispánicas. (15)

Esta actividad era tan significativa para algunas ciudades y pueblos que, se realizaron instalaciones exclusivas para practicar este deporte, una de estas es Chichén Itzá, Tajín y en Tula. Cuando era anunciado un enfrentamiento, la gente del pueblo se reunía en torno de las instalaciones para presenciar el juego. En el escenario se encontraban dos paredes, cada una enfrente una de otra y ambas con un disco agujerado que servía para los jugadores de cada bando. Los primeros que metían la pelota por un disco, ganaban un juego.

13. R. Sarazanas y J. Bandet, El niño y sus juguetes. Narcea, Madrid, 1972, pág.23.

14. José Luis Díaz Vega, Cap. 1, Historia del juego y de los juguetes, Trillas, México, 1997, P-23.

15. Idem. P-24.

Si esto no se lograba en el día, entonces en la noche se depositaba la pelota en un trasto, hasta que se pudiera continuar con la salida del sol. Pero al que metía la pelota por el agujero de la piedra lo cercaban y le honraban, le cantaban cantares de alabanza, bailaban con él y obsequiaban como premio plumas y mantas. (16)

Otro de los juegos que practicaban era el juego del boliche en el que utilizaban bolas de piedra dotadas con concavidades especiales, para que los dedos las pudiesen agarrar e imprimirles el adecuado impulso.

Practicaban también otro tipo de juegos de pelota, deportes como: carreras pedestres que constituían el deporte por excelencia de los indios tarahumaras, cacería con cerbatanas, bolos y el hockey.

En la cultura mexicana el juego más común entre los mexicanos era el Patolli, que no es más que un juego de dados representados por frijoles, que tenían puntos para marcar los números que se ganaban y los puntos que se obtenían se marcaban en un petate. (17)

También elaboraban muñecos con el nombre de nenetl, estos tenían brazos y piernas movibles, su materia prima era barro cocido, carretas, con cuatro ruedas y un eje, en tamaño pequeño, con el mismo material también realizaban pequeños animales como perritos, que servían de juguetes para los niños. (18)

Entre los aztecas se recibía a los niños con gran alegría desde su nacimiento y no se esmeraban en una buena educación, por lo que se les obsequiaba diversos objetos de la vida diaria para utilizarlo como juguetes, en el caso de los niños se les otorgaban escudos, lanzas o instrumentos de trabajo, en el caso de las niñas se les entregaban telares y trastes de cocina en escala reducida, esto para ir preparando a sus hijos a la vida adulta reproduciendo su mundo en miniatura y de acuerdo a las expectativas que los padres tenían depositado a sus hijos.

En la época de la nobleza, el gusto por el juego era el de baraja, el que sólo representó, el juego de discordias, ya que, en noches enteras se despilfarraba fortunas enteras, otra forma de entretenerse en esta época era la de ampliar sus colecciones de cajas de música. En Francia por ejemplo: se creó la cuna de muñecas y en el siglo XIV nació un muñeco llamado Fashion Baby elaborado de pasta de cartón y en bastantes ocasiones era utilizado para dar a conocer las tendencias de la moda de esa época. (19)

16. José Luis Díaz Vega. El juego y el juguete en el desarrollo del niño, Trillas, México, 1997, p-25.

17. Idem.p-26.

18. Idem.

19. Idem.p-28

Durante la Revolución participó un instrumento de tortura llamado guillotina, el cuál era instrumento de muerte que consistía de una cuchilla pesada que caía por dos ranuras verticales, por esta pasaron alrededor de 20 000 personas que fueron decapitadas y fue tal su popularidad que aun entre los niños se propagaban reducidas escalas de estos instrumentos de terror, los cuales se hacían acompañar de muñecos de paja para cortarles la cabeza. (20)

Estas guillotinas constituyeron uno de los primeros juguetes con significado irónico histórico, por lo anterior fueron retiradas de las manos de los niños franceses por ser considerados peligrosos, permitiéndole juguetes como: el yo-yo.

En lo que respecta a la época colonial y juguetes populares en México tuvieron gran influencia de la corriente europea y de la Nueva España, por lo que el tema de preferencia de los juguetes en esta época era el de conceptos y formas de vida del conquistador. Se realizaban en materiales como: madera, barro, palma, trapo, vidrio, hueso, cartón, etc.

De esta forma se crearon una enorme variedad de objetos para los niños entre los que destacan máscaras, caballos, maracas, trompos, baleros, pirinolas, muebles, rehiletes, etc.

Otro de los juegos que se practicaba por su popularidad y que hoy en día ha desaparecido es el llamado tarasca, el que a semejanza a un dragón alado cuya cola estaba rematada por una lanceta. Pertenecía a los dragones en la era medieval, leyenda que se originó en el sur de Francia, en la que se mencionaba, que el dragón salía de un río y devoraba a una persona, hasta que Santa Martha, desde su santuario lo aniquiló, en agradecimiento el rey decreto una procesión anual, la que consistió, en pasear a un dragón de mimbre. (21)

Los niños de la Colonia se reunían para jugar juegos que eran cantados, declamados o dramatizados, juegos que a veces eran violentos de lucha, otros juegos de niñas de cortejo o matrimonio, también jugaban rondas las que en muchas ocasiones llegaban de España.

En cuanto al juego de los adultos su preferencia se inclinó a los juegos de azar, entre los que se encontraban las cartas y los dados, posteriormente su interés se acercó a las apuestas de esta manera se favoreció la pelea de gallos a tal grado que se tuvieron que reglamentar.

Así, podemos observar que los juguetes populares son el reflejo de las capacidades familiares e individuales de sus creadores, lo que hace que cada uno de ellos sea diferente y ninguno sea idéntico a otro, hecho muy característico del proceso artesanal y que lo diferencia del industrial.

20. R. Sarazanas y J. Bandet, El niño y sus juguetes. Narcea, Madrid, 1972. P- 25.

21. Idem.

El juguete nació de las manos del artesano, es único por su variedad, fuerte colorido y notable ingenio que denota sus sencillo, pero muy eficaces mecanismos, que tanto les permite sonar de distintos modos, como, moverse, brincar y girar mediante un simple movimiento de mano.

En cuanto a los materiales, recurre a distintos materiales, los que extrae y los moldea participando activamente de las materias primas, la transformación, el decorado, el terminado, la contemplación y la comercialización directa con el beneficiario.

Los juguetes aparecen al mismo tiempo en distintos lugares, aislados geográficamente, pero en la mayoría de las civilizaciones. Como ejemplos tenemos a las muñecas, los balones, el cascabel, las pirinolas, figuras de animales, de diferentes materiales y decoraciones pero similares a los de los niños de hoy.

Cada juguete expresa ingenio y creatividad, además de ser un vehículo en el que se manifiesta la idiosincrasia de una cultura. El juguete tradicional es el resultado de las circunstancias históricas y contextuales que lo vieron nacer y que han acompañado el propósito de recrear a los individuos y a las comunidades. (22)

La mayor parte fueron hechos con materiales duraderos como madera, cuero y tela. Con la llegada desarrollo de la industria, la fabricación de los juguetes ha tenido gran variedad de calidad y gama de materiales (madera, metal fundido, hojalata). Hay de los hechos a mano de forma artesanal, a pequeña escala y a gran escala (mecánicamente). La llegada de la tecnología los ha hecho eléctricos pero a costos elevados.

La industrialización de los juguetes ha revolucionado los principios de la creación humana que han invadido los mercados de todo el mundo. La diferencia es que estos juguetes se producen a gran escala y todos son exactamente iguales, sin embargo, se deshumanizan al darles movimiento con la electricidad o con circuitos integrados. (23)

En la actualidad, podemos encontrar gran variedad de juguetes, populares o eléctricos, así como juguetes que son atractivos para los niños como para las niñas. Pero sin duda, no se ha perdido el interés por mejorar estos objetos a beneficio de los niños, pues tomando en cuenta el valor emocional que descarga el niño en ellos, los productores de juguetes se han dado a la tarea de mejorarlos, y no sólo en cuanto su imagen, sino que tenga una función en particular que favorezca el desarrollo del niño.

22. José Luis Díaz Vega. El juego y el juguete en el desarrollo del niño, Trillas, México, 1997, p-34.

23. Idem.

Se ha reconocido la importancia que tienen los juguetes en el desarrollo del niño, que incluso los padres de familia se han dado a la tarea de seleccionar los juguetes que consideran apropiados para sus hijos de acuerdo a su etapa de desarrollo.

Los juguetes propiamente seleccionados estimulan la imaginación, animan a la actividad física y ayudan a los niños a desplegar habilidades físicas, intelectuales y sociales.

La elección del juguete adecuado para cada niño/a en un momento determinado de su infancia no es una tarea fácil; es una decisión meditada que debe basarse en diversas variables que se apoyan, sobre todo, en el conocimiento sobre cada niño/a, su edad, su personalidad y sus circunstancias específicas.

Aquí podemos apreciar algunas opciones de juguetes para los niños tomando en cuenta su edad y etapa de desarrollo.

Juguetes adecuados a las características de la personalidad

De 0 a 6 meses

- Siguen con la mirada el movimiento de personas y objetos
- Descubren la funcionalidad de su propio cuerpo
- Responden con risas y gorjeos
- Distinguen formas y colores
- Ya pueden mantenerse sentados
- Son capaces de agarrar objetos sin necesidad de utilizar los pulgares

De 7 a 12 meses

- Movimientos más voluntarios
- Capacidad para reconocer voces y decir algunas palabras tales como negaciones, afirmaciones o «papá y mamá»
- Exploran y golpean objetos
- Buscan objetos escondidos
- Arrastran y agarran varios objetos
- Se sientan solos

De 13 a 18 meses

Tipos de juguetes

- Móviles de cuna
- Sonajeros de colores
- Muñecos de goma
- Elementos con sonido
- Mordedores para los dientes
- Alfombras de tela con actividades para el niño
- Juguetes con gran contraste de colores y diferentes texturas

Tipos de juguetes

- Móviles
- Objetos que ruedan: pelotas, juegos de encaje sencillos...
- Juguetes sonoros
- Juguetes con contraste de colores
- Juguetes con diferentes texturas
- Tentetiesos
- Muñecos de trapo
- Juguetes para el agua
- Andadores y balancines
- Centros de actividades con elementos para manipular con sonidos y texturas

Tipos de juguetes

- Saben andar y saltar
- Usan y entienden las palabras
- Arrojan y recogen objetos
- Reconocen la propiedad de los objetos
- Aparecen los primeros amigos

De 19 a 24 meses

- Consiguen equilibrio
- Hablan y comprenden
- Sienten alegría ante sus logros
- Descubren el entorno y la naturaleza
- Juegan con compañeros
- Primeros juegos simbólicos
- Aprehensión de nuevas habilidades
- Corren, saltan
- Sentido del peligro
- Mayor destreza
- Curiosidad por los nombres e imitación de escenas familiares

De 3 a 5 años

- Descubren el entorno familiar
- Hablan y preguntan
- Mayor habilidad física y precisión de sus gestos
- Revelan sentimientos en los juegos, aprenden canciones
- Comparten y juegan con sus amigos

De 6 a 8 años

- Aumenta su curiosidad
- Pueden leer, dibujar y escribir
- Suman y restan
- Crean mundos imaginarios
- Realizan actividades en grupo

- Muñecas/os de trapo, de goma o de felpa
- Juguetes con diferentes texturas y contrastes de colores
- Construcciones y cubos para encajar y apilar
- Bicicletas de tres o cuatro ruedas y cochecitos
- Centros de actividades

Tipos de juguetes

- Juegos de movimiento: coches y otros vehículos, columpios, bicicletas
- De expresión: pizarras, pinturas, musicales
- Muñecas, animalitos

- Triciclos, coches, palas, cubos, construcciones, puzzles
- Instrumentos musicales, plastilina, pinturas
- Muñecas, vestidos, cunas, cochecitos, sillitas, teléfonos de juguete

Tipos de juguetes

- Patines, triciclos, bicicletas, camiones
- Puzzles, mecanos
- Pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas
- Muñecos con accesorios o articulados, disfraces, casas de muñecas
- Primeros juegos de mesa

Tipos de juguetes

- Pelotas, balones, carretillas, bicicletas, equipos de deporte, monopatín, cometas
- Mosaicos, juegos manuales
- Trenes, coches teledirigidos
- Juegos de preguntas y respuestas, de memoria, juegos de cartas futbolines, billares, etc.
- Juegos de experimentos, microscopios, cromos

De 9 a 11 años

- Tendencia a exagerar
- Realizan planes propios
- Individualismo
- Leen y ven la televisión
- Juegos al aire libre
- Interés por los amigos, los clubes y las colecciones
- Actividades complicadas

Tipos de juguetes

- Complementos deportivos, bicicletas, monopatines
- Mecanos de metal, construcciones complejas, maquetas
- Juegos manuales
- Juegos de estrategia y reflexión, juegos de sociedad
- Juegos audiovisuales, electrónicos y de experimentos más complicados

Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal. Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura.

Los juguetes pueden clasificarse de muchas formas.

De acuerdo a un grupo de edad al que están destinados;

- *Juguetes para bebés.* No hay diferencias sustanciales de género, más que por el color u otra característica más bien destinada a los no bebés que interactúan con el bebé y el juguete.
- *Juguetes para niños y niñas.* Se entiende que son para niños y niñas no bebés y hasta la adolescencia.
- *Juguetes para todas las edades.* Generalmente excluyen a los bebés, pero sirven para toda edad y son excelentes para la convivencia multigeneracional, como es el caso de la convivencia familiar.
- *Juguetes para adultos.* Se conoce así a los que están destinados exclusivamente para adultos y por lo común son de tipo sexual o eróticos.

Por el lugar en el que se juegan

- Juguetes de mesa
- Juguetes electrónicos, en particular los videojuegos
- Juguetes para exterior (cometas o papalotes, pelotas).

Por el tipo de juguetes

- Juguetes educativos
- Juguetes bélicos
- Juguetes deportivos

De acuerdo a la capacidad que más desarrollan

Afectividad. Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos; tal es el caso de peluches, muñecas de trapo, etcétera.

Inteligencia. Tales como:

- Juegos de mesa: damas, dominó, lotería, memorama...
- Juegos de cartas: familias, parejas...
- Juegos de identificación y memorización

Motricidad fina. Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos

- Construcciones de piezas
- Juegos de pintar y dibujar
- Juguetes de encajar
- rompecabezas

Motricidad global

- Pequeños vehículos: cochecitos, bicicletas, triciclos
- Pelotas, balones, futbolines...

Sociabilidad. Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos

- Cocina, plancha, coches de muñecas, otras labores del hogar
- Instrumentos musicales
- Juegos de comunicación. (24)

En conclusión, el juguete tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológicos, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros

24. "Juguetes," Enciclopedia Encarta Online, 2009.

Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

3.5. El juego en la etapa preescolar.

Como anteriormente mencionamos, el juego es una actividad a la que le podemos sacar bastante provecho a nivel educativo, en cuanto que ayuda al niño aprender acerca de sí mismo, acerca de los otros y del mundo que lo rodea, el niño organiza su juego, participa y coopera con otros niños cuando realiza esta actividad, así mismo se manifiesta a través de este el crecimiento y aprendizaje que se halla latente en él.

Es verdad que el juego, es una actividad placentera y se presenta en cualquier etapa del ser humano y a cualquier edad los juegos son divertidos, aunque los intereses del niño cambien al igual que el tipo de juego.

En el caso de los niños, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, de esta manera constituye una de sus actividades primordiales y por lo tanto le permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

El juego en la etapa preescolar, no sólo se utiliza como entretenimiento, aunque en ocasiones así parezca, algunas ocasiones se han escuchado comentarios negativos de padres de familia respecto a los métodos de aprendizaje por medio del juego dirigido hacia los niños preescolares, sin conocer realmente los objetivos o propósitos de los mismos, pues este, le permite al niño expresarse y desarrolla sus potencialidades provocando cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje, y en general en la estructuración de su pensamiento

Por lo tanto, el juego en la etapa preescolar es básico, es estilo de vida de los niños en general, es su primera escuela de relaciones sociales, disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a relacionarse e integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social.

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

A través del juego simbólico, el niño es capaz de comprender las actividades de adultos, dramatizando con los materiales que tiene a su alcance en su jardín de niños y de esta manera comprende o resuelve problemáticas de la vida diaria.

En el juego simbólico, el niño preescolar también involucra su imaginación, es decir, puede transformarse en lo que el desee, en león, un jugador de fútbol o en un astronauta, y así aprende acerca de las cosas o personas.

Por medio del juego simbólico el niño desarrolla la capacidad de entender lo que ha presenciado en este caso, a través de la dramatización revive alguna experiencia, lo que vio y escuchó y de esta manera fortalece sus conceptos y observaciones.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras, ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

Desarrollo afectivo y social:

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

El pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás, las investigaciones sugieren que el juego está relacionado con el aumento de la cooperatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobre todo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional.

Con el juego simbólico van adquiriendo más importancia los juegos de tipo colectivo, favoreciéndose las interacciones sociales. En estos juegos el niño aprende a representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros.

Juegos simbólicos: Procesos de comunicación y cooperación con los demás, conocimiento del mundo del adulto, preparación para la vida laboral, estimulación del desarrollo moral

Juegos cooperativos: Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas prosociales, disminuye las conductas agresivas y pasivas, facilita la aceptación interracial .

Desarrollo cognitivo

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento.

En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación, el juego favorece el desarrollo del lenguaje y la comunicación, lo que favorece que el niño en esta etapa, ante una situación de juego, pueda hacer uso de la comunicación y el dialogo ante situaciones conflictivas que se puedan presentar. Se desarrolla el rendimiento en la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.

Se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, discriminación entre la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático.

A través del juego el niño también desarrolla sus facultades de análisis, es capaz de sintetizar y acceder a la lógica la cual le permitirá desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar (observación, creatividad, perseverancia), la clasificación de objetos de izquierda a derecha o de imágenes para reconstruir una acción facilitan la preparación de la combinación de letras y de palabras para formar una idea. Los juegos que permiten cuantificar, ordenar y los que son de paridad son preparatorios para las matemáticas y ayudan a los niños a descubrir las operaciones.

Desarrollo motor:

El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio,

desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual

El juego ayuda en la Coordinación motriz, - Equilibrio.- Fuerza.- Manipulación de objetos.- Dominio de los sentidos.- Discriminación sensorial.- Coordinación visomotora.- Capacidad de imitación

El niño a través del juego irá adquiriendo nuevos movimientos o perfeccionando los que ya sabe ejecutar. Se desarrolla así:

- La motricidad gruesa: Que supone la adquisición y coordinación de todos los movimientos del cuerpo (arrastre, gateo, caminar, correr, pedalear, trepar).
- La motricidad fina: Son los movimientos que requieren más precisión, concentración y habilidad manual. Ayudan en esto los juegos de encaje y superposición, las construcciones

La gran parte de los juegos que practican los niños, están basados en cosas o temas de su preferencia, incluyendo los materiales, los niños en etapa preescolar les agradan materiales que les permita manipulación muscular o que les ofrezca oportunidades para construir.

Mediante el juego en la etapa preescolar, el niño comparte el mundo de sus pares, al mismo tiempo, comparte su mundo con los otros miembros de su grupo escolar, ya que entre los pequeños no sólo se da una coparticipación intelectual, sino también una coparticipación de intereses.

Hay variedad de opiniones sobre la metodología que llevan el jardín de niños , una de ellas es referente al tiempo que se le dedica al juego, no podemos descartarla como herramienta pedagógica fundamental para el aprendizaje significativo de los niños preescolares, ya que seguir manejando los mismos métodos tradicionalistas no lograra aprendizajes a largo plazo, ni mucho menos favorece las habilidades, ni motiva el gusto por aprender en los niños ya que escribir basta cantidad de planas o memorizarse ciertas letras o números no despierta el interés en los niños , además de nula participación y si poco interés por aprender ,sin encontrar algún sentido a lo que aprenden, sin encontrar el significado de estos aprendizajes en relación a su vida diaria.

Por lo tanto, aunque sea considerable el tiempo que se dedica para jugar en el jardín de niños, podemos estar convencidos de que por medio de éste los niños elaboran su comprensión de las personas, situaciones y experiencias, ya que mientras juegan los niños supera o comprende los temores a los que estuvo sometido durante su breve vida.

A esta edad los niños, muestran gran interés por los juegos ficticios, en los que les agrada que los adultos también intervengan que pueden fantasear o fingir mediante esta actividad.

Otro de los juegos que más les agradan a los niños de etapa preescolar, son los que requieren de mucha actividad física, y por ello los juegos al aire libre son sus favoritos. De estos podemos mencionar: correr, saltar, rodar y cualquier otro ejercicio corporal que requiera del uso de energía. A la edad de tres a cuatro años, el juego adquiere un aspecto diferente, ya que añade más detalle a lo que hace, inventa juegos movidos por la inspiración del momento.

Los juegos colectivos, siguen siendo en la actualidad uno de los predilectos para los niños de 3 a 6 años, como rondas, sobre todo si se realizan al aire libre, ya que en este espacio pueden realizar muchas cosas que no pueden hacerlas en el aula, como: correr, saltar, jugar, realizar actividad física, además de ofrecer mayor extensión de espacio y sin restricciones de ruido.

Así, podemos observar que el juego para los niños es fundamental para su desarrollo integral sobre todo para los de etapa inicial y preescolar, pues basta observar como se comportan para darnos cuenta que en cada instante de su tiempo juegan y además le dedican todo su esfuerzo a esta actividad, por lo tanto ,si queremos que los niños preescolares aprendan en el jardín de niños de una manera significativa y disfruten de esos aprendizajes, es importante tomar en cuenta esta actividad como recurso pedagógico, pues a través de ella los niños pueden aprender bastantes temas que les servirán para su vida diaria y estilo de vida como: animales, alimentos nutritivos, hábitos de higiene, prevención de enfermedades ,etc., pero de una manera divertida .

A continuación se nombrara algunos de los innumerables beneficios que encontramos en el juego:

1. satisface las necesidades básicas del ejercicio físico.
2. es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
3. es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando a su equilibrio emocional.
4. el juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en si mismo y en sus capacidades, en interacciones sociales conseguir empatía con otros.
5. con los juegos de imitación están ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
6. es un disparador de la capacidad expresiva.
7. revitaliza y promueve la imaginación.
8. devela la conducta real.

Así, como se hace mención, sobre la importancia del juego en el niño, los beneficios y como se manifiesta en ellos, es de igual importancia reconocer el papel que juega la familia en cuanto a las oportunidades de juego que proporciona a sus hijo, ya que, es bien cierto que gran parte del compromiso lo tienen la

escuela y las educadoras, pero recordemos que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se trabaja en equipo formado por educadora y padres de familia. No debemos olvidar que la familia es el primer contexto natural del juego y que tiene para el niño un valor extraordinario e insustituible.

En los juegos y tiempo de ocio de nuestros niños y jóvenes esta tiene un papel fundamental facilitar las condiciones necesarias para que el juego se desarrolle de forma natural, segura y constructiva. Y para ello, la familia es la encargada de garantizar:

* Espacios: Procurar que los espacios donde se desarrolle el juego sean los adecuados para el disfrute del mismo en su totalidad y para que pueda jugar con otros compañeros o miembros de la familia.

* Tiempo: Ayudar y enseñar a niños y jóvenes a administrar y regular el tiempo que dedican a jugar con los videojuegos y entender cuales son sus necesidades.

* Compañeros: Como en cualquier otro juego, es más divertido jugar con otro. Amigos y amigas con los que reírse, con los que relacionarse y, también, con los que enfadarse y discutir, para aprender a llegar a acuerdos y a negociar.

* Materiales de Juego: Participar de forma activa en la selección de los videojuegos y juguetes a utilizar en casa. Para ello debemos asegurar una selección en la que tengamos en cuenta sus gustos o intereses, sus necesidades, la adecuación a la edad, los contenidos. La variedad es un valor, como adultos, debemos respetar lo que ellos piden pero no por ellos debemos dejar de ofrecerles lo que nos parezca más adecuado. Es preciso tener en cuenta que no todos los videojuegos y juguetes que hay a disposición de los niños y jóvenes son adecuados para menores.

Tampoco debemos olvidar que el abuso de los videojuegos por parte de niños y jóvenes responde a una ausencia o de un adecuado clima de vida familiar. Muchas veces los videojuegos son utilizados por los niños y sobretodo por los adolescentes para llenar ese vacío. Poner al alcance de niños y jóvenes este nuevo recurso también conlleva enseñarles como han de utilizarlo, cuanto, cuando, y donde sólo así, podrán ser un magnífico recurso para jugar y aprender de forma segura. El adulto no sólo debe ofrecer algunos momentos y condiciones ambientales para el juego del niño, sino que debe participar interactuando efectivamente con él.

El juego, además de propiciar el acercamiento del niño con el adulto, es un medio que le permite expresar sus sentimientos, intereses e ideas, a la vez que le facilita la adquisición de habilidades que favorecen su desarrollo físico e intelectual y mejora sus relaciones afectivas y sociales con las personas que lo rodean. Por lo anterior, es preciso que los adultos no cometamos el error de impedir o limitar el juego. Por el contrario, es necesario propiciar la investigación, es decir, crear actividades en las que el niño busque las posibilidades de uso o acción que tiene cada objeto, situación o acontecimiento, previendo condiciones de seguridad para no obstaculizar sus actividades.

Existe una etapa en el desarrollo del niño en que requiere jugar con otros pequeños de su misma edad. Es importante permitir el contacto que el niño necesita, ya que de esta forma aprende a compartir juegos colectivos favoreciendo así la socialización y al mismo tiempo contribuyendo al desarrollo moral. El niño tiene que aprender a respetar las ideas, pertenencias y costumbres de otras personas. Es necesario estar conscientes de los riesgos a los que están expuestos los niños al jugar, pero debe evitarse decirles “no corras”, “no toques el agua porque te enfermas”, «te vas a ensuciar», «no te arrastres», etcétera. Con estas actitudes, el juego y las experiencias del niño se ven limitadas por el temor infundado que expresamos los mayores a que sufra un accidente, contraiga una enfermedad o se ensucie. También se tiende a asustar al pequeño creyendo que de esta manera va a tener mayor precaución, pero lo único que se logra es crearle inseguridad, lo que va a repercutir de manera negativa en él, cuando lo que debe buscarse es fomentar el desarrollo de la autonomía y seguridad que todo ser humano necesita. Una actitud flexible implica que en algunas ocasiones también se fijen límites razonables.

CAPITULO IV.

Durante el transcurso de esta investigación, se ha hecho mención sobre la importancia y trascendencia que tienen el juego en los niños, pero más aún en los de etapa preescolar.

Recordemos que el niño de etapa preescolar según Piaget, sale de una etapa sensorio motriz para irse incorporando a otro período, que es la función simbólica, sin embargo, consideramos que para que el niño logre pasar de una etapa a otra independientemente en la que se encuentre, es conveniente utilizar un método que vaya acorde a las características de pensamiento que lo lleve paulatinamente y de manera natural a la siguiente etapa.

Por lo anterior, estamos convencidos de que para favorecer las competencias en el niño preescolar y logre pasar a la etapa del pensamiento concreto de manera armoniosa, podemos utilizar como herramienta pedagógica el juego, tomando en cuenta que esta actividad, desarrolla múltiples competencias de gran importancia para el niño.

Entre ésta recordemos que el juego, es una actividad natural del niño que le proporciona placer y satisfacción, además de desarrollar las facultades físicas y psíquicas que le sirven para conocer sus propias aptitudes y sus límites, favorece la relación con los demás creando un mundo a su medida, dónde la relación con la gente con la que juega es de igual a igual, a través del juego el niño refleja el tipo de sociedad que se ha creado y sus reglas de convivencia, además, de ser un medio de suma importancia para el logro de aprendizaje, en el cuál conoce sus capacidades, y sin intención alguna, el niño utiliza esta actividad como medio terapéutico en la que desahoga tensiones y energía.

Pero, a pesar de conocerse las funciones primordiales del juego, sigue sin ser una actividad reconocida o valorada, sobre todo por los padres de familia catalogándola, como una actividad más, para pasar el rato, de ahí se derivan las bastantes restricciones sobre el tiempo que los niños le dedican a esta actividad, en el caso de las educadoras conociendo la importancia de rescatar esta actividad, las presiones y la demanda de libros y actividades en muchas ocasiones se convierte estos en limitantes para dedicar tiempo a jugar con sus alumnos.

De tal manera, consideramos que existe una crisis en la actividad del juego, pues, como ya se ha mencionado, las funciones primordiales del juego son bastas, sin embargo, se ha disminuido el tiempo dedicado a él, pero sobre todo al juego en familia. Tal vez debido a la situación económica actual que la alberga a nuestro país, gran parte de la población femenina sobre todo madres de familia han tenido la necesidad de incorporarse a la vida laboral de manera formal o informal para poder cubrir con las necesidades económicas de cada familia y combinar las actividades del hogar y del trabajo, esto ha llevado como

consecuencia; que se reduzca el tiempo a jugar con sus hijos y los niños y niñas busquen otros tipos de actividades que cubran sus necesidades de recreación o de juego, entre estas; y una de las más practicadas hoy en día es, la televisión y los videojuegos. Asimismo la imposición de los juegos de los adultos o de las actividades de los mayores, transmitidas por los medios de comunicación, han comportado un empobrecimiento de la imaginación de los niños, de sus posibilidades y opciones de juego.

Otro de los factores negativos, que afectan al juego, ha sido la reducción de las zonas libres para jugar, la influencia de la televisión, y la nueva tecnología como los videojuegos, pues cuentan con más desventajas que ventajas como ya se ha mencionado como instrumento que provoca pasividad en el juego, el exceso de publicidad que induce a aumentar la posesión de ciertos juguetes por medio de ciertos tipos de mensajes que a jugar con ellos, todo esto ha provocado reducción del tiempo dedicado al juego o bien de ser presentes sean muy concretos, rutinarios o bien juegos individuales con juguetes y desarrollados en el hogar.

La descripción de la situación actual del juego es, lamentablemente deteriorada, es una situación que padece de deficiencias y que requiere de una revitalización, si es que queremos una niñez feliz, con ganas de aprender y descubrir, apropiarse de una actitud positiva de la vida y con futuro, en el que los niños y niñas de hoy sean los próximos promotores de la felicidad y lo transmitan a través del ejemplo y esto sólo se puede lograr a través del juego.

Por esto, es importante que todas las personas que estamos involucradas en la educación de los niños, promovamos en ellos el juego y de esta manera dar opciones que permitan practicar esta actividad, a través de diferentes formas y estilos de juegos, ya que incluso los juegos que por tradición popular pasaban oralmente de unos a otros, se han abandonado, muchos de ellos son desconocidos por los niños, sino que han sido olvidados socialmente.

Los juegos que hoy en día practican los niños y niñas es, el reflejo de la sociedad en la que viven, basta observar cómo juegan los niños en la actualidad, para constatar que sus juegos son a menudo, repetitivos, aburridos, faltos de imaginación y, por consiguiente, de actividad creativa, incluso en muchas ocasiones durante el tiempo de juego, generan una gran carga de agresividad hacia los demás niños y hacia el entorno, intolerantes a la frustración o al extremo niños que son introvertidos, con dificultades de autoestima y seguridad, a consecuencia de la carencia de juego.

Por todas estas razones, he decidido realizar una propuesta en la que a través del juego, el niño adquiera conocimientos, habilidades y destrezas, pero más que nada que el niño aprenda a ser feliz, tenga opciones de juego y de convivir con los demás niños, que por medio del juego aprenda a solucionar conflictos, que sea útil para que el niño aprenda a negociar con los demás, así como a compartir y cooperar, apropiándose de una nueva cultura de vida basada en el respeto.

Propuesta Pedagógica a través del juego para Niños Preescolares.

*Si estás planeando para un año, siembra arroz.
Si estas planeando para una década, siembra árboles.
Si estás planeando para toda una vida, educa a un niño.*

Proverbio chino.

La Filosofía que rige esta propuesta , es humanista, ya que , centra su atención en el ser humano, en este caso los niños preescolares, de esta manera todo su pensamiento y sus acciones van dirigidas a todos los niños que asisten al jardín de niños. A continuación se hace mención de algunas características de esta filosofía que deseamos se pueda practicar en el jardín de niños para que la calidad de la educación de este nivel mejore.

Esta filosofía está fundada en una mirada “Humanista”, que considera a la persona en forma integral, como un todo, una conjunción de espíritu-mente-cuerpo-emoción, reafirmando con ella la dignidad de las personas, la capacidad de autorrealización y de conformar entramados interpersonales basados en el respeto a los derechos, virtudes, valores y criterios del otro. (1)

La Filosofía Humanista nos lleva a pensar en:

- Considerar al hombre como un ser social, lingüístico, histórico, dinámico y abierto al cambio.
- Poder rescatar al hombre y ponerlo en su justo lugar, revalorizando lo humano.
- Que podemos tener la capacidad de auto-inventarnos o “reinventarnos” continuamente.
- Cuestionarnos sobre: ¿Cómo sería trabajar con personas que creen en ellas y en su poder; que confía en el grupo y crece a partir de él?
- Que, más allá de los intereses personales, reconocemos al otro tal como es y construimos espacios comunes con él.

- Tomar conciencia de nuestras propias capacidades, identidad, posibilidades y limitaciones.
- Que, cuanto más claro respetamos y valoramos las diferencias, las propias realidades y necesidades, más abiertos estaremos por aceptar al otro sin cuestionamientos.
- Que podemos ser más singulares y auténticos, y a la vez, abiertos y receptivos del otro.⁽²⁾

Por lo anterior, creemos firmemente que si se toma en cuenta este tipo de filosofía en cualquier ámbito educativo, obtendremos mayores y mejores logros a nivel individual y colectivo, además de construir una sociedad que se base en el respeto a los derechos humanos, la confianza y la autorrealización, y más aún si la integramos en nuestro quehacer educativo y lo combinamos. Para esto, el juego es una opción que podemos vincular a la perfección con este tipo de filosofía, ya que es una actividad placentera para quién la práctica y sobre todo, por la cual siempre hay disponibilidad, de esta manera los resultados seguramente serán favorables.

Todos los que nos dedicamos a la educación formal hemos oído hablar de los juegos tradicionales y, muchos de nosotros, incluso defendemos su validez como contenido ¿Pero, realmente conocemos y aplicamos las ventajas que se pueden obtener de los mismos? En el siguiente trabajo, presentamos brevemente una propuesta que intenta conseguir un valor educativo extra a través del contexto sociocultural que rodea a estos juegos, de la relación entre generaciones a la que pueden dar lugar y de la educación para el consumo que fomentan. No obstante, esperamos que estas experiencias se asimilen con un carácter flexible a las circunstancias de cada grupo de alumnos y abierto a todas las posibles mejoras que se puedan llevar a cabo.

Fundamentación.

Este proyecto se enmarca en una propuesta elaborada para niños 3 a 5 años, para Jardín de Niño en donde se pretende sustituir "el tiempo de receso o recreo" por una experiencia en donde los niños, sean protagonistas en la elección, y realización de variedad de juegos colectivos, cooperativos y tradicionales, poder ser protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolle a nivel aula.

Es decir, no se pretende disminuir el tiempo establecido al receso o bien desaparecerlo, sólo darle la oportunidad al niño o niñas de experimentar diferentes juegos en ese espacio de tiempo de manera libre y espontánea, utilizando diversidad de materiales o juegos, que le permita canalizar su energía y creatividad en actividades positivas, favorecer sus competencias, lograr adquirir

aprendizajes significativo benéficos para su vida futura, además colaborar en la disminución de juegos agresivos en los que intervienen actitudes violentas, que les permita socializar o convivir con niños de edades diferentes y además rescatar algunos juegos que han sido olvidados, como son; los juegos tradicionales, importante como medio para conservar nuestra identidad cultural en nuestros niños.

Pero no sólo se pretende dar mayor valor al juego durante el receso, si no también, hacer una invitación a los educadores, que diseñen en su plan de actividades, situaciones didácticas que se involucren a través del juego usando como herramienta juegos conocidos que se relacionen con sus propósitos, incluso tener la iniciativa de adecuar estos a las necesidades o inquietudes de los niños para lograr que ellos participen en las actividades por iniciativa propia, y logren aprendizajes por medio de esta herramienta.

Recréate será entonces el proyecto de trabajo que organice y acompañe el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como la interacción Familia - Escuela - Comunidad. Incluyendo una metodología activa, participativa en donde todos serán protagonistas de una propuesta que se construirá haciendo; viviendo juntos una experiencia que pondrá en juego la inteligencia racional y la inteligencia emocional. Trabajar con las Familias no para informarles de lo que los niños y niñas están aprendiendo ni para dar lecciones de qué y cómo deben enseñar a sus hijos(as) sino para generar la necesidad de involucrarse en el proceso que estos se encuentran, revalorizando los saberes, haciéndolos circular, dejando que sean aprendidos por todos. Será entonces una hermosa aventura de aprendizaje, de conocer y dejarnos conocer, compartir cosas, sentimientos y momentos maravillosos.

Por lo tanto, los propósitos educativos son:

- Generar un espacio nuevo específicamente destinado a la actividad lúdica.
- Dar a conocer una pequeña muestra de que se puede jugar con materiales de fácil acceso, aunque lo más importantes será la creatividad del profesor.
- Los juegos tradicionales nos dan la posibilidad de desarrollar la creatividad y la identificación e identidad cultural.
- Favorecer en el niño (a), por medio de juegos tradicionales los seis campos formativos que se trabajan en el programa de educación preescolar, para un desarrollo integral.
- Involucrar al niño o niña en juegos diversos concientizando sobre la diversidad
- Que los niños adquieran aprendizajes significativos a corto, mediano y largo plazo y sean capaz de identificar su utilidad en la vida diaria.
- Disfruten de la estancia en la escuela, así como despertar el deseo de aprender, preguntar, indagar, conocer, observar, etc.

- Invitar a los niños de manera abierta a que se reúnan para jugar con otros niños (a) y de esta manera posibilitar nuevas vías y formas de experimentar.

Aunque todos tenemos una idea concebida de lo que son los juegos tradicionales, tratando de simplificar su definición, comenzaremos diciendo que son aquellos conocidos desde siempre, transmitidos entre generaciones, normalmente, de forma oral y consolidados a lo largo del tiempo. Sin olvidar que favorece el conocimiento de la cultura propia, el elemento imprescindible que debe acompañar a cualquier juego tradicional.

Si antes hablábamos de la riqueza motriz de estos juegos, añadiendo información sobre su contexto, estaremos dotándolos de riqueza sociocultural. Pero a pesar de conocer la riqueza cultural con la que cuenta los juegos tradicionales hoy en día se están sustituyendo por juegos relacionados con la tecnología como son los videojuegos o la computadora y aunque no estamos en contra de estos considero que no son del todo apropiados para los niños de esta etapa.

En cambio los juegos tradicionales y populares, enseñan por mecanismos no institucionalizados, primordialmente a través de la tradición oral y forman parte de la cultura popular tradicional, ya que, manifiestan los gustos, las tendencias y las formas de ser, al mismo tiempo que socializan a los jugadores dentro de las pautas aceptadas por el grupo, como ya se mencionó, además de darnos una identidad cultural, también refleja los valores, actitudes y creencias de una cultura, al mismo tiempo una expresión artística, pues los juegos tradicionales son la representación de la vida y la época de los grupos que los practicaban, y aunque en la actualidad se usan con menos frecuencia es importante mencionar que siguen siendo patrimonio cultural de los niños mexicanos.⁽³⁾

Existen en nuestro país una gran variedad de juegos tradicionales o populares para los niños de diferentes edades, los cuáles, más adelante describiremos de manera particular, que van desde los juegos llamados de Nanas, canciones infantiles, rimas de contar, versos de palmadas, rondas, juegos cantados, juegos de diálogo, juegos infantiles y juegos verbales.

Hoy en día por la preocupación de mejorar la calidad educativa de este nivel, se han diseñado algunos juegos más actuales, que tienen como objetivo favorecer competencias en los niños y mejorar la intervención educativa.

Algunos de estos se mencionarán más adelante. Por lo tanto, este trabajo pretende mostrar o proporcionar una recopilación de algunos juegos tradicionales y actuales que sean útiles a la educadora para su intervención y el diseño de situaciones didácticas, que le permita el logro de aprendizajes significativos, además de promocionar su práctica para evitar que esta tradición se encuentre en extinción.

3. Lilian Scheffer. Marinero que se va a la mar. Juegos y entretenimiento de los niños de México. Premia Editorial, 1982.p- 13.

Herramienta Metodológica.

Al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción, en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos los cuáles deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación.

Es decir, que estas actividades creadas por los niños/as son juego porque existe la conciencia de ser de otro modo que en la vida cotidiana. A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás.⁽⁴⁾

La pedagogía en la que se basa esta propuesta es una pedagogía activa, en la que, el niño es considerado el protagonista del acto educativo y la educadora la promotora de aprendizajes significativos. Por lo tanto, como educadoras nos corresponde buscar los métodos o instrumentos que sean necesarios para despertar el interés por aprender, conocer y disfrutar todos aquellos aprendizajes que va adquiriendo en el jardín de niño y siempre teniendo el conocimiento de la utilidad de estos en su vida diaria o futura.

Como anteriormente ya se mencionaba, la propuesta va dirigida a los niños de etapa preescolar, pero esto no quiere decir que las actividades se llevarán a cabo de manera general, sino simultáneamente, aunque todos los grupos podrán participar aquí recomendamos que se lleve a cabo en grupos heterogéneo de 25 niños máximo para poder lograr la adecuada atención y seguimiento de las actividades.

Así, como proponemos que el tiempo del recreo se transforme en recreos interactivos con actividades variadas de juego que van desde los tradicionales hasta los actuales o diseñados de acuerdo a las necesidades o intereses de los niños que logren aprendizajes específicos o que al mismo tiempo con una actividad de juego puedan favorecer diferentes campos formativos, también proponemos que dentro del salón de clases se pueda adaptar en rincones en dónde se coloquen diferentes juguetes o materiales adecuados a este rincón para que el niño pueda manipular o experimentar estos de manera libre después de sus actividades, esto con el objetivo de respetar y favorecer el juego libre.

La propuesta del taller de juego “Recréate”, se llevará a cabo en el tiempo del receso, se podrá diseñar un programa en el que se dosifiquen los juegos que se practicarán clasificándolos como: tradicionales, de mesa, dirigidos, competitivos, de destreza, de condicionamiento físico, etc, de tal manera que

4.- María de Broja i Solé. Las ludotecas. Instituciones de juego, Octaedro,1993, p- 127.

las educadoras estén enteradas y con anticipación se empapen sobre el desarrollo del juego y decidan la manera en la se van a dirigir y los recursos que serán necesarios para llevarlos a cabo.

También será necesario que las educadoras elaboren carteles sobre los juegos que se llevarán a cabo por semana, los cuáles se colocarán en la entrada principal y el patio de la escuela en un lugar visible tanto para los niños como para los padres de familia, de tal manera, que ambos estén enterados sobre las actividades lúdicas que se llevarán a cabo en el taller y así poder involucrarse y puedan saber la organización y secuencia de estas actividades, incluso permitirles el acceso a los padres de familia que deseen participar en este taller compartiendo sus experiencias de juego y de esta manera, invitarlos a participar en esta actividad llena de satisfacción, placer y aprendizajes.

De esta manera se pretende que el niño se ocupe en actividades positivas acordes a su edad y además que favorezca sus competencias, que se den la oportunidad de experimentar nuevos juegos, incluso otro tipos de juguetes no los ya establecidos de acuerdo a su género, ¿porque no ver jugar a un niño arrullar a una muñeca o a una niña jugar con carritos, sin ninguna culpa social? Con esta propuesta lo que se pretende lograr es crear una ludoteca ambulante, ya que si la escuela no contara con un espacio específico para tal actividad, no será pretexto para propiciar el juego.

Por lo tanto, se pretende que el patio de recreo no siga preservándose como un área desolada, o una estancia de cemento sin ninguna invitación al juego, más que correr de un lado a otro, además de acercar al juego a aquellos niños que por distintas particularidades no han logrado dar vida a esta función principal, sino también para aquellos que jugar ya es algo cotidiano.

Estas ludotecas ambulantes estarán dirigidas por las educadoras las que incitarán al juego, desarrollarán y dirigirán las actividades para los niños que por iniciativa propia se integren a estas .Por lo tanto, la educadora tendrá la función de organizar, preparar y desarrollar el juego, enfocada en el logro de propósitos educativos específicos.

Cabe mencionar que la durabilidad de esta propuesta es durante todo un ciclo escolar, aunque será variable y de acuerdo a los intereses del niño, pero será marcado por un reloj o cualquier otro medio que indique a los niños que queda un lapso de tiempo determinado para finalizar el juego y recoger el material, así mismo la dosificación de los juegos que se llevarán a cabo se podrán plasmar en programa de la ludoteca ambulante parte de las actividades transversales ,en el que, se reflejen las actividades, propósitos u objetivos, así como logros y avances educativos que se han reflejado en el aula a través del apoyo de esta actividades, contando con evidencias para llevar un seguimiento y nos ayuden a detectar dificultades de aprendizajes en la comunidad escolar, tomando como herramienta de evaluación la observación.

Sin embargo, para que se pueda llevar a cabo esta propuesta, es necesario un cambio de actitud de parte de la educadora, que tengan bien claro que ella es parte del grupo, la responsable de que los niños gocen su estancia en la escuela, que puede enseñar muchas cosas a los niños y ella también aprender de ellos, sin estar peleada con la actividad del juego, sino tomarla como una herramienta de trabajo, y no como una actividad extra en la que implica más carga de trabajo, si no como la oportunidad de divertirse y descubrir su capacidad de imaginación e innovación, proporcionando a los niños más opciones de juegos y ampliar su panorama.

Para esto, también es importante que la educadora y todos lo que estén involucrados en la educación de los niños del jardín, propongan todo tipo de ambientes que lo inviten a todas las posibilidades de juegos deportivos, arenero, juegos de agua, juegos de mesa, variedad de juguetes como: muñecas, trastecitos, aros, trompos, mata tenas, disfraces, yoyo, etc. En cuanto al espacio de juego, también se puede hacer más atractivo para el niño, pintando laberintos, aviones, juegos de stop entre otros, también se colocarán al alcance de los niños materiales como; pelotas, triciclos, patines, etc.

Cabe mencionar, que esta propuesta no esta en contra de las actividades permanentes y de las actividades colectivas, ya que, reconocemos que en este nivel educativo existen actividades variadas como son: cantos y juegos, narración de cuentos, dramatización, expresión artística, etc., pero lo que si hacemos hincapié es que estas actividades, ya sean permanentes o propuestas por la educadora se lleven a cabo a través de juegos, ya sea, como parte introductoria, para reforzar los aprendizajes o para evaluar, ya que el propósito debe ser lograr que el niño disfrute y comparta un fin común con placer.

Aquí proponemos un método estructurado por diversas actividades que se realicen de manera que los niños disfruten, es decir, la propuesta no sólo concibe que se lleve a cabo la actividad del juego durante el receso, sino también de manera específica, es decir que se dé la oportunidad y libertad a la educadora y a los niños a su cargo de diseñar o idear situaciones didácticas que se les ocurran entre la gran gama de opciones de juego tomando en cuenta el agrado del niño, de lo que se trata es no dejar de jugar, pero que favorezca los campos formativos y competencias que marca el programa de la SEP, para un desarrollo integral en el niño.⁽⁵⁾

En esta propuesta, consideramos que el juego es una actividad de bastante valor emocional para el niño, por eso, proponemos que se diseñe un taller de juego que cuente con un espacio propio si esta al alcance de la escuela, para desarrollar los juegos y actividades, integrarlo con diversos materiales que ayuden a incitar el juego, el aprendizaje y sea una herramienta pedagógica de la educadora.

Conclusiones

Mi quehacer como Pedagoga me ha llevado a diseñar una propuesta y una alternativa para facilitar la tarea que a veces es difícil y delicada, así como de gran compromiso, sin embargo, mi función de Coordinadora Pedagógica y mi vocación me compromete a mejorar mi que hacer en el nivel educativo preescolar sabiendo que siempre me he enfrentado a retos y variedad de problemas educativos, lo que me han motivado a esforzarme y tener mayor dedicación para mejorar mi intervención, obteniendo mejores resultados en los niños.

Es por esto que nace el impulso a idear una propuesta educativa fundamentada en teorías relacionadas con el juego, lograr recreos interactivos por medio de una ludoteca ambulante, para que a través de todas estas actividades los niños adquieran aprendizajes significativos, desarrollado su creatividad y estimulando sus capacidad de una manera placentera; así mismo, dar un espacio y tiempo a estas estrategias didácticas, sin usar como pretexto la falta de espacios determinados para su práctica.

Recordemos algunos de los beneficios que el juego aporta en el ámbito educativo, ya que, es un vehículo óptimo para el desarrollo de los niños y aprendizaje en la edad temprana necesaria para el desarrollo integral de los pequeños, es la actividad de la inteligencia, una actividad gratificante que brinda aprendizajes, despierta y promueve el interés y la curiosidad. Es un canal para el compañerismo y la imaginación y permite practicar la destreza cognoscitiva física, lingüística y emocional y social tomando en cuenta que por medio del juego el niño aprende en forma natural y espontánea.

Cabe mencionar que al practicar cualquier tipo de juego, además de divertirnos y poder potenciar una serie de habilidades, también estaremos trabajando un aprendizaje básico en todas las interacciones sociales y en el desarrollo de cualquier actividad que realicemos, siendo este una actividad para crear mejores relaciones interpersonales y el respeto a las normas, el cual resulta indispensable enseñar a nuestros alumnos, ya que, de su correcto aprendizaje dependerá en gran medida su éxito en buena parte de su vida.

Por lo tanto, estoy convencida que el juego debe ser rescatado para uso pedagógico, así como la mutua relación entre el juego y otros medios educativos que contribuyen al desarrollo infantil, tomando en cuenta que a través del juego se educa en los niños(la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo y el sentido de amistad, el juego es multifacético de la vida infantil, la utilización de este como medio de educación puede resultar exitosa si se tienen en cuenta que es la actividad propia del niño .

Después de todo el análisis que se hizo, sobre la importancia del juego en el niño preescolar y gracias a la experiencia de trabajo con que contamos, nos queda

claro que el juego es una actividad básica en esta etapa, pero también, sabemos que en muchas ocasiones es muy buena la intención pedagógica, pero los resultados no siempre son los esperados, ya que, al aplicar las evaluaciones u observaciones de los niños resulta que algunas situaciones didácticas, temas o conceptos que se han abordado no siempre quedan presentes o se manifiestan como aprendizajes a corto plazo, por lo tanto, estamos convencidos que si se utiliza el juego como recurso para favorecer de manera cotidiana lo que el niño aprende los resultados serán los esperados y además motivaremos al niño a seguir aprendiendo, investigando, y descubra o despierte su talento, así como el dominio del programa y mantener una coherencia entre nuestra práctica y el programa educativo que nos dirige el programa de preescolar PEP, el que nos enfatiza de manera clara y constante involucrar el juego en nuestras situaciones didácticas para favorecer la educación armónica e integral de la personalidad del niño tomando en cuenta sus competencias, aunque no siempre es así, ya que, no se ha logrado hasta la fecha, sabemos que no en todos los planteles se trabaja con el juego como herramienta pedagógica y más aún el tiempo dedicado a éste es mínimo, en cambio en algunos otros, el trabajo con los niños logra un mayor acercamiento al objetivo y propósitos educativos que nos marca el programa, sin embargo, no es suficiente, es necesario hacer conciencia sobre todo en la manera en cómo se abordan los contenidos o situaciones didácticas, pues, podemos contar con el mejor material didáctico visual o escrito, pero eso no asegura que el niño logre adquirir un aprendizaje significativo o a largo plazo.

Afirmamos que para que se logre dichos propósitos y mejore la calidad educativa de este nivel, no basta con el diseño de propuestas, con el uso e innovación de herramientas y metodologías, ya que, éstas están presentes y se pueden utilizar en cualquier circunstancia, definitivamente lo que va a transformar la mejora del nivel, es la educadora, ya que, lo más importante es el cambio de actitud de ésta frente a sí y el uso de actividades atractivas para los niños, pues no ha todos les llama la atención los mismos juegos, de acuerdo sus características y a su edad, tenemos que tener en cuenta la duración de cada actividad para no caer en el aburrimiento. Por lo tanto, esta propuesta que diseñamos y que se basa en un método muy sencillo, está pensada en la educadora, pero al mismo tiempo en el niño para dar libertad, partiendo en reconocerlo como un ser capaz de conocerse y reconocerse, así como a su entorno histórico social, modificando lo que le rodea y de ascender hacia el espíritu absoluto a través del trabajo personal y colectivo. Tal vez, las modificaciones que proponemos son mínimas, pero pensadas en las educadoras invitándolas a que participen en el reto de transformar su trabajo y deseosas a iniciar el cambio. Reconociendo que como adultos, el juego nos lleva a aprender y relajar nuestros sentidos, disfrutando las actividades que realizamos con nuestros pequeños, ayudándolos a crear un entusiasmo por conocer y aprender.

Esta propuesta pretende ser una herramienta útil para toda educadora, para favorecer competencias que considere necesarias estimular en su grupo o en ciertos grupos específicos de niños con dificultades muy particulares. Es decir, trabajar con los niños en aquellos conceptos, contenidos o competencias que aún

no logran dominar , sin la necesidad de hacer sentir al niño que por falta de conocimiento se le aísla o se le etiqueta , al contrario se va a estimular sin que él se dé cuenta, pues a través del juego va a sentir placer y poco a poco va a ir perfeccionando sus habilidades, destrezas y nuevos aprendizajes que le permitirán integrarse, e incluso levantar su autoestima al darse cuenta de todos los avances y aprendizajes que ha logrado, sin la necesidad de seguir métodos tradicionalistas como: copiado de largas y tediosas planas, aprendizajes memorísticos, etc., sino de manera que el niño reflexione lo que está haciendo en su juego y aprenda a resolver problemáticas y toma de decisiones. El juego será una forma de aprender, fácil, sencilla, enriquecedora y atractiva para los niños y los adultos que la desarrollen, por que en mi experiencia, lo he vivido.

De esta manera, puedo afirmar que pedagógicamente el juego es un recurso bastante viable para la educación preescolar, pensando en su flexibilidad para adaptarse en diversas circunstancias y no sólo como apoyo para favorecer competencias o reforzar contenidos o aprendizajes, sino también para detectar problemáticas en los niños, y ayudarlos a entender circunstancias de su vida diaria, es el medio de representar la concepción de su mundo y todo lo que le rodea y de asimilar los roles que práctica y responsabilidades como parte de una sociedad.

Por lo tanto, depositamos fe y confianza en esta propuesta como manera de re conceptualizar el término juego, además de cubrir con una de las necesidades básicas de los niños de estas características y ser una actividad divertida en todos los sentidos. Hoy en día, se pretende que el juego no sólo esté aceptado, sino que se le considere uno de los principales elementos educativos y formadores en la personalidad del niño.

La valoración del juego por parte de los profesionales de la educación y de los padres de familia es uno de los propósitos de nuestra propuesta hecho generalizado y son cada vez más los trabajos teóricos que destacan las distintas posibilidades que el juego ofrece como medio de aprendizaje, de transmisión de valores, de relación social, de integración, etc.

Por medio de este trabajo conocimos conceptos, teorías, que tratan de definir y explicar la importancia del juego en el desarrollo del niño pero, todas las explicaciones de por qué juega y para qué, tienen el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún motivo atractivo. Así arriba a la conclusión de que el juego es:

- Voluntario, libre.
- Divertido, agradable, alegre, satisfactorio.
- Espontáneo, instintivo Gratuito, fluctuante, aventurero.
- Ambivalente, oscilatorio.
- Comprometido, intencionado, consciente.
- Estético, creativo.
- Fantasioso, simbólico, ficticio.

- Serio, necesario, solemne.
- Reglado, normatizado.

Por todas estas razones y muchas más, creo conveniente la utilización del juego para la enseñanza y es tanta la importancia que tiene, que no solamente es un medio para el tratamiento de los contenidos escolares sino para el desarrollo del niño.

El juego adquiere gran importancia en el tratamiento de los temas transversales, por los valores que a través de él se transmiten: cooperación, respeto, solidaridad, esfuerzo, etc.

Podría resumir todo este punto afirmando que el juego es hoy en día una herramienta fundamental, que tiene un valor educativo y formativo más que demostrado y que la manera más significativa de aprender y crecer es "APRENDER JUGANDO".

El niño que crezca en un ambiente carente de juego, se verá afectado su desarrollo tanto afectivo, cognitivo, afectivo y social.

BIBLIOGRAFÍA

- Antonio San Cristóbal, “Filosofía de la Educación”, Madrid, 1965, p- 125
- Barrios Paredes Araceli, “Sólo para Educadoras”, Universidad Pedagógica Nacional, colección educación, México, D, F, 2005, p-279.
- Chapela Luz María, “El juego en la Escuela”, Paídos, Buenos Aires. Barcelona, p- 85.
- Chazín Sergio Mario y Quero Margarita “Como educar jugando”, Edit. Escuela Española, 2º da edición, Madrid, 1995, p- 141.
- Díaz Vega José Luis, “El juego y el juguete en el desarrollo del niño”, Edit. Trillas, México 1997, p- 232.
- Diccionario Enciclopédico, Salvat Universal, Barcelona, 1976, p- 475.
- Gardner Jenkinss Gladys, “Este es su hijo Preescolar”, Edit. Paídos, Buenos Aires, 1976, p- 84.
- Gesell Arnold Lucius “El niño de 1 a 4 años.” Edit. Paídos, México 2000, p- 168.
- Guitart Aced Rosa, “101 Juegos, juegos no competitivos”, Edit. Grao, Barcelona, 1998 p- 82.
- Hurlock. B. Elizabeth, “Desarrollo del niño”, Edit. Mac Graw – Hill México, 1976, p- 824.
- Konrad Lorenz Erikson, “Juego y Desarrollo”, Edit. Grijalbo, Barcelona, 1982, p- 157.
- L.J. Stone y J. Church, “El preescolar de 2 a 5 años” Paídos, Buenos Aires, p- 149.
- Moor Paul, “El juego en la Educación”, Edit. Herder, Barcelona, 1972, p- 160.
- Morrison Pearson George, “Educación Preescolar”, Prentice Hall
- Piaget Jean, “La formación del símbolo en el niño”, Fondo de Cultura Económica, México, 1961, p-395.
- Rodríguez Estrada Mauro y Ketchum Martha, “Creatividad en los juegos y juguetes.” PAX, México, 1995, p- 207.
- Salomón Magdalena, “Panorama de las principales corrientes de interpretación de la educación como fenómeno social”, México, 1980, UNAM, CISE, P- 23.
- Secretaría de servicios educativos para el Distrito Federal, “Orientaciones Pedagógicas para la educación preescolar de la Ciudad de México” colección 2001-2002,S/A, coordinación sectorial de educación preescolar, México, p. 44.
- Scheffler Lilian, “Marinero que se va a la mar. Juegos y entretenimientos de los niños de México”, La Red de Jonás, Premia Editora, 1982, México, p-95.
- Ortega Rosario, “Jugar y Aprender”, Editora. Diada, 1990, México, p-30.
- Pérez González Alejandro, “El libro de los juegos”, Editorial. Guadalmena, C.E.P, Alcalá de Guadaira, 1988 p- 44.

- Universidad Pedagógica Nacional, “El niño Preescolar, Desarrollo y Aprendizaje “, Licenciatura en Educación Plan 1994, Revisión, adecuación y actualización de Programa en materia 2005, S/A, México, p- 422.
- Universidad Pedagógica Nacional, “El juego “, Guía del estudiante, S/A, Licenciatura en Educación Plan 1994, México, p- 368.
- Universidad Pedagógica Nacional, “Metodología Didáctica y Práctica Docente en el Jardín de Niños”, Antología Básica, S/A, México, 2005, p- 1885.
- Zimmerman Monika, “55 Actividades y juegos para niños “, Edit. Hispano Europa, Barcelona, 2006, p- 96.