

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Facultad de Filosofía y Letras
Colegio de Pedagogía

Programa de Orientación Pedagógica a Padres-
Acerca de la Importancia del Juego como Activi-
dad previa al Aprendizaje de la Lecto-Escritura
del Preescolar dentro de su Ambiente Familiar.

N° B° *Medina*



T E S I S

Que para obtener el Título de **LICENCIADO EN PEDAGOGIA**

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA
COORDINACION

Josefina Victoria Felicitas Palomo Gonzalez

P r e s e n t a

**Josefina Victoria Felicitas Palomo
González**

México, D. F.



FILOSOFIA
Y LETRAS

1985



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis 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.

A TI SEÑOR:

*Es bueno darte gracias, oh Señor
anunciando tu amor por la mañana
y tu fidelidad toda la noche.*

*Señor, me regocijan tus acciones,
aplaudo al ver las obras de tus manos.
¡ Cuán grandes son tus obras, oh Señor,
y cuán profundos son tus pensamientos !*

¡ Gracias Señor por todo lo que tú me has dado!

A LA MEMORIA DE MI PADRE:

Dr. Juan Palomo Martínez.

Por su cariño y apoyo.

*Porque sembró en mí el espíritu de
lucha y servicio a mis semejantes.*

CON AMOR A MI MADRE :

*Profesora Josefina González
Vda. de Palomo. Ser bondadoso
cuya generosidad, consejo,
servicio, fortaleza y cariño,
me han servido de ejemplo en
la vida.*

CON CARINO A MIS HERMANOS:

Darío, Irma y Roberto.

A MIS SOBRINOS:

Juanito, Pepillo,

Lupita y Alex.

CON AFECTO A MIS CUNADOS:

Consuelo y Venancio.

CON CARINO Y GRATITUD:

A la Lic. Alicia Angélica López Campos, por su valiosa dirección en la elaboración de este trabajo, demostrando su gran calidad humana y profesional, y por haberme permitido encontrar en ella una Amiga.

¡ Gracias !

CON AGRADECIMIENTO:

A los Pbro. Felipe Tejeda y Alfonso Vega, por brindarme su apoyo y consejo en todos los momentos de mi vida, especialmente en aquellos muy difíciles.

CON GRATITUD Y CARINO:

A mi amiga, profesora Julieta Quiñones L., por su ayuda, apoyo y paciencia en la realización de este trabajo.

CON APRECIO Y AGRADECIMIENTO:

A las Profesoras: Cecilia Pico C.
y Margarita Casas S., por sus
orientaciones en la elaboración
de este trabajo.

-

CON CARINO :

A mi amiga, profesora
Ma. del Carmen López C.

CON AFECTO :

A la familia Palacios
López.

CON SINCERO RECONOCIMIENTO:

*A mis maestros del Colegio de
Pedagogía por sus sabias
enseñanzas.*

CON CARINO :

*A mis amigas Estela y Celina
por su apoyo y cooperación.*

FRATERNALMENTE :

*A mis amigos y compañeros
del Colegio de Pedagogía.*

AFECTUOSAMENTE:

*A mis amigos y compañeros
de trabajo de la Escuela
Nacional para Maestras de
Jardines de Niños.*

CON CARINO :

A mis familiares y amigos

CON RESPETO Y CARINO:

*A todos los padres de
Familia que tienen una
gran responsabilidad:
¡ Educar a sus hijos
con amor !*

CON GRATITUD Y RESPETO:
A los miembros del Jurado

INDICE

	Pág.
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I: PERIODOS, INTERESES, TENDENCIAS, NECESIDADES Y CARACTERISTICAS DEL NIÑO DE 2a. INFANCIA.....	4
1.1 Períodos.....	4
1.2 Intereses.....	9
1.2.1 Concretos.....	9
1.2.2 Próximos	9
1.2.3 Lúdicos.....	10
1.3 Tendencias.....	11
1.3.1 Coleccionismo.....	11
1.3.2 Curiosidad.....	12
1.3.3 Gregarismo.....	13
1.3.4 Imitación.....	13
1.3.5 Lucha.....	16
1.3.6 Observación.....	16
1.4 Necesidades.....	17
1.4.1 Afecto.....	18
1.4.2 Seguridad.....	19
1.4.3 Rango.....	19
1.5 Característica de Personalidad.....	19
1.5.1 Egocentrismo.....	20
1.6 Características de Pensamiento Prelógico.....	20
1.6.1 Animismo.....	20
1.6.2 Antropomorfismo.....	21
1.6.3 Artificialismo.....	21
1.6.4 Realismo.....	21
1.6.5 Sincretismo.....	22
1.6.6 Yuxtaposición.....	22
CAPITULO II: EL JUEGO.....	23
2.1 Concepto de Juego.....	24
2.2 Algunas referencias históricas del juego.....	26
2.3 Teorías del Juego.....	27

	Pág.
2.4 Clasificación de los Juegos.....	31
2.5 Evolución social en el juego.....	38
2.6 Valor del juego.....	39
2.6.1 Educativo.....	40
2.6.2 Social.....	42
2.6.3 Físico.....	43
2.6.4 Terapéutico.....	44
2.6.5 Moral.....	46
2.6.6 Recreativo.....	47
2.6.7 De Trabajo.....	47
 CAPITULO III: EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA LEC- TO-ESCRITURA.....	 54
3.1 Importancia del juego en el aprendizaje de la Lecto-Escritura.....	 54
3.2 Ejercicios previos al aprendizaje de la Lec- to-Escritura.....	 69
3.2.1 Programa Motor.....	79
3.2.2 Integración sensoriomotora.....	83
3.2.3 Habilidades Perceptivomotoras.....	90
3.2.4 Desarrollo de los conceptos espacio-tiem- po.....	 103
 CAPITULO IV: JUEGOS EDUCATIVOS.....	 106
4.1 Concepto de Juegos educativos.....	108
4.2 Clasificación de los Juegos Educativos.....	109
4.2.1 Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales, de la aten- ción y de la aptitud motriz.....	 111
4.2.2 Juegos de Iniciación Aritmética.....	119
4.2.3 Juegos que se refieren a la noción de tiempo.....	 122
4.2.4 Juegos de Iniciación a la Lectura.....	124
4.2.5 Juegos de Gramática y de Comprensión del Lenguaje.....	 126
4.3 Juegos Educativos en el Jardín de Niños.....	127

CAPITULO V: LOS PODERES EDUCATIVOS.....	139
5.1 La Escuela.....	140
5.2 La Comunidad.....	141
5.3 La Iglesia.....	142
5.4 El Estado.....	143
5.5 La Familia.....	144
5.6 El Padre de familia como factor esencial en el desarrollo del niño.....	146
5.7 Importancia de la relación Familia-Escuela.....	155
5.8 Importancia de la orientación a Padres de Fa- milia.....	161
5.9 La Gufa del adulto en el Juego.....	168
 CAPITULO VI: PROGRAMA " EL NIÑO, EL JUEGO Y LA LEC- TO-ESCRITURA" DIRIGIDO A LOS PADRES DEL JARDIN DE NIÑOS "LAURO AGUIRRE".....	 176
6.1 Etapa de Sensibilización a los padres de fami- lia.....	179
6.2 Concepto de educación.....	179
6.3 La Familia.....	180
6.4 Elementos de la educación.....	180
6.5 Cualidades del educador.....	181
6.6 Conocimiento del niño de 4 a 6 años.....	181
6.7 Juego Infantil.....	183
6.8 Funciones que cumple el juego.....	183
6.9 Clasificación de los juegos.....	183
6.10 El juego y su relación con el trabajo.....	184
6.11 Juegos educativos.....	185
6.12 Ejercicios de maduración.....	185
6.13 Aspectos que se deben tomar en cuenta para la elección de juguetes.....	186
 CONCLUSIONES.....	 188
 ANEXOS.....	 194
 BIBLIOGRAFIA.....	 219

DE LOS NIÑOS

Y una mujer que llevaba a su criatura sobre el pecho dijo:

- Háblanos de los niños.

Y Él respondió:

- Vuestros hijos no son vuestros.

Son hijos del anhelo de la vida.

Son concebidos a través vuestro, más no de vosotros, y no obstante vivir juntos, no os pertenecen.

Podéis darles vuestro amor, más no vuestros pensamientos, porque ellos tienen los suyos.

Podéis albergar sus cuerpos, más no sus almas.

Porque éstas moran en la casa del mañana, que no podréis visitar ni aún en sueños.

*Podéis esforzaros por ser como ellos, más no intentéis hacerlos como vosotros
Porque la vida no retrocede ni se detiene con el ayer.*

*Sois el arco del cual vuestros hijos son disparados cual saetas vivientes
El Arquero ve el blanco sobre el camino del infinito, y os dobla con Su poder de modo que las saetas puedan volar veloces y a gran distancia.*

Dejad que vuestro encorvamiento en la mano del Arquero sea por placer:

Porque así como ama la saeta voladora, así ama también el arco que está tenso.

Gibrán Jalil Gibrán.

INTRODUCCION

Los padres de familia tienen un papel fundamental en la educación del niño, pues es la que se recibe en el seno familiar por lo que debe ser la más eficaz y duradera.

Sin embargo, es de gran preocupación el desconocimiento que los padres tienen respecto a la forma de orientar a sus hijos, principalmente en lo referente a la importancia y efectos que tiene el juego en la edad preescolar.

El doctor Fitzhugh Dodson en su libro " El arte de ser Padres", dice que para cumplir bien la labor de criar a un niño, es esencial conocer algo sobre la manera como crecen los niños. Pero muchas veces este conocimiento llega a varias personas a través de la mera experiencia, cometiendo por lo tanto múltiples errores.

La dinámica familiar actual en donde el padre y madre trabajan y los niños se encuentran en muchos casos abandonados al cuidado de parientes, sirvientes o en el mejor de los casos en Instituciones como son los Centros de Desarrollo Infantil en los que se reciben atenciones, pero nunca podrán sustituir la que puedan proporcionar los padres en el aspecto afectivo.

El autor del libro " La educación en la familia y en la escuela " opina que, son mayoría los padres demasiado flojos en la forma de tratar a los hijos, es decir, que está generalizado un modo educativo familiar que priva a la infancia de cierta seriedad y exigencia que le serían muy

formativas.

En la actitud de cierta comodidad que los padres han adquirido creyendo que están cumpliendo con su responsabilidad educativa, dejando a la escuela toda la tarea educativa de sus hijos, sin tomar en cuenta que pasan el mayor tiempo en el ámbito familiar y que esta labor debe ser una obra conjunta: Familia - escuela, para la educación del niño. Muchas veces lo que se construye en la escuela, dentro de la familia se destruye o simplemente no se fomenta.

" Hay padres que, luego de haber procurado inscribir a su hijo en un "buen colegio", se creen ya dispensados de toda preocupación respecto de la marcha del hijo en el mismo, como si automáticamente se hubieran de resolver ya bien todos los posibles problemas. Y es que muchos padres no han caído en la cuenta de los frutos educativos que puede reportar el contacto entre ellos y el profesor, de su hijo." (1)

" Para educar a un hijo, los padres necesitan, más que los conocimientos teóricos, unas directivas concretas; y éstas no las hallarán en libros, sino en la consulta con el profesional que se ocupa también en educar a su hijo: el Maestro. Padres y profesores han de encontrar los medios de solventar una dificultad determinada." (2)

(1) Quintana Cabanas, José Ma. La educación en la familia y en la escuela. Ed. Marfil, Alcoy, 1969, pág. 29.

(2) *Ibíd.*, pág. 29.

Y . . . ¿ QUIEN EDUCA A LOS PAPAS ?, es el título de un libro cuya autora es Indiana Nájera, a la cual ella misma responde: Nadie, que nosotros sepamos.

" En los cambios de impresiones entre padres, o entre maestros, o entre unos y otros, con frecuencia sale el tema de lo difícil que es saber educar bien a los niños. Los padres suelen refugiarse en la excusa de que la educación es actividad complicada en la que ellos no están iniciados. Las llamadas " escuelas de padres ", están llamadas a cumplir una misión educadora de enorme trascendencia; mas por desgracia no se las ve apenas en parte alguna. Realmente y para confusión de todos, los padres se ven comprometidos, llevados por el ritmo mismo de la vida, a una función pedagógica para la que no suelen tener, en general, la más pequeña preparación." (3)

La aportación que pretendo dar como consecuencia del estudio durante la realización de esta tesina, es concretamente una Propuesta de un Programa de Trabajo aplicable a padres de familia de niños preescolares, ya que es el momento propicio para orientarlos, debido a que la educación preescolar constituye las bases del proceso educativo y es el antecedente inmediato de la educación elemental, por lo tanto debe darse al niño una estimulación previa para que las enseñanzas que va a recibir respecto a la Lecto-Escritura en un futuro inmediato se constituyan en algo grato, interesante y posible de llevarse a cabo.

(3) *Ibid.*, pág. 49.

CAPITULO I

PERIODOS. INTERESES, TENDENCIAS, NECESIDADES Y CARACTERISTICAS DEL NIÑO DE 2a. INFANCIA.

La educación tiene como meta la formación de hombres y mujeres libres, maduros y responsables. Para que ésto se logre se requiere de una larga etapa de aprendizaje principalmente en la niñez, la adolescencia y la juventud; aunque el ser humano continúa aprendiendo durante toda su vida.

Es responsabilidad de los educadores y padres principalmente, realizar su labor educativa con paciencia, afecto y entrega, ya que los hijos necesitan la cercanía física, el cariño y la atención constante de ellos, no solo cuando surgen problemas sino de una manera permanente.

Resulta de gran importancia conocer las características del niño, en este caso especialmente las del pequeño de 5 años, que frente a padres y educadores espera ansioso encontrar la satisfacción a necesidades, intereses, sentimientos e inquietudes que se presentan de manera constante en esta etapa.

1.1 PERIODOS.

" Tomando como base la evolución de los intereses infantiles, unas veces (es decir, con un criterio psicológico), y otras fijándose en fenómenos de índole fisiológica, la vida humana ha sido tradicionalmente dividida en los si

güentes períodos:"(1)

Período Embriofetal: El cual comienza con la fecundación y termina con el nacimiento.

Infancia: Que comprende desde el nacimiento hasta el comienzo de la función reproductora (pubertad).

La infancia se subdivide en:

1a. Infancia: que corresponde al período de los intereses perceptivos, motores y glósicos y comprende del nacimiento a los 3 años.

2a. Infancia: Es el período de los intereses concretos, lúdicos y próximos, que abarca de los 3 a los 7 años.

3a. Infancia: Período de los intereses abstractos que va de los 7 a los 12 años.

Adolescencia: Es el período de los intereses ético-sociales, comprende desde los 12 ó 14 años a los 18 ó 22, se inicia con la aparición de la pubertad.

A continuación me referiré de manera más amplia y concreta al niño de 5 años en torno al cual gira este trabajo.

Es importante mencionar que: " La infancia es una

(1) Peinado Altable, José. Paidología. Ed. Porrúa, México, 1958, pág. 136.

etapa necesaria en la vida humana, cuya función biológica es, por su característica plasticidad, permitir una plena evolución de todo lo que el niño encierra como posibilidad". (2)

Cabe aclarar que desde el punto de vista biológico la plasticidad es la capacidad de los organismos para cambiar, si el medio cambia.

Dewey considera a la plasticidad como un rasgo de inmadurez del sujeto; pero que sin embargo es necesario desde el punto de vista educativo.

El niño va a tener la capacidad de adaptación a las influencias recibidas y a la vez la capacidad de ejercer influencia en otros seres. La niñez y la juventud, siendo las edades de mayor actividad orgánica son las épocas de mayor plasticidad educativa.

Padres y educadores deben valerse de esta posibilidad educativa del pequeño, para que adquiera hábitos, habilidades, destrezas, actitudes y conocimientos, desde los más elementales como el aprendizaje de la lecto-escritura hasta otros de mayor complejidad.

Como educadores debemos estar conscientes de que si el niño vive plenamente todas las etapas de su vida infantil, tendrá una mayor garantía de que su vida de adulto también sea plena.

" . . . decir que las diversas etapas de la vida in-

(2) Peinado, op. cit., pág. 135.

fantil se caracterizan por los intereses predominantes, no significa que éstos sean exclusivos, ni que aparezcan ni desaparezcan repentinamente, sino que tienen un largo período de preparación en etapas anteriores y sufren su evolución en las siguientes, debilitándose, transformándose o perdiendo relieve al combinarse con otros".⁽³⁾

Es decir que aunque un niño esté presentando de manera predominante ciertas características en la etapa por la que atraviesa, las de la etapa anterior continúan manifestándose solamente que con menor intensidad.

Considero conveniente antes de referirme a los intereses de la 2a. Infancia, mencionar los de la 1a., ya que son su antecedente inmediato.

" Un interés es la inclinación del individuo hacia una actividad elegida con toda libertad."⁽⁴⁾

El interés es una actitud caracterizada por el enfoque de atención sobre objetos, personas o hechos, nace de una necesidad y constituye un medio muy valioso para lograr fines educativos.

Los intereses de la Primera Infancia son los siguientes:

- Perceptivos, son los que aparecen desde el nacimiento hasta los seis u ocho meses.

(3) Peinado, op. cit., pág. 138.

(4) Sánchez Hidalgo, Efraín. Psicología Educativa. Ed. Universitaria, Puerto Rico, 1969, pág. 516.

El niño al desarrollar sus sentidos establece con tacto con el mundo que lo rodea, gusta de ver, palpar, chupar, etc., y mediante estas y otras muchas acciones va logrando el perfeccionamiento de la función sensorial.

- Motores, son aquellos que nacen en cuanto los movimientos se hacen más coordinados, y se manifiestan a través del movimiento constante por parte del niño (6 meses a 2 años).

Los movimientos del niño que en un principio eran incoordinados se van perfeccionando y en este momento las sensopercepciones le proporcionan una gran utilidad ya que ahora más que un ejercicio de los sentidos, se han convertido en un medio para lograr fines. La aprehensión y después la marcha serán las dos principales adquisiciones de este período.

- Glóscicos. Estos llegan a su punto culminante entre los dos y los tres años, para continuar desenvolviéndose durante un tiempo prolongado, y se refieren al interés que manifiesta el niño por la adquisición del lenguaje.

Antes de que el pequeño tenga la posibilidad de hablar comunica a quienes le rodean sus necesidades y deseos a través de un "lenguaje mímico". Más adelante va desarrollando el simbolismo del lenguaje, situación que le permite un contacto más amplio y estrecho con su medio circundante.

1.2 INTERESES DE LA SEGUNDA INFANCIA.

En la Segunda Infancia se siguen manifestando los intereses perceptivos, motores y glósicos, pero predominan los siguientes:

1.2.1 Concretos: Debido a que en la etapa anterior los intereses perceptivos y motores alcanzaron un desarrollo óptimo que facilitan su actividad, ahora el niño centra su atención y su interés en las nociones concretas sobre los seres y las cosas; sin embargo, al pequeño le falta experimentar directamente, no se contenta con la simple percepción sino que comienza a actuar por sí mismo para lograr sus finalidades, por lo cual establece contacto directo con el mundo que le rodea, en este período vive en plena naturaleza, el mundo exterior comienza a interesarle objetivamente y para conocerlo necesita hacer mayor uso de sus funciones mentales de adquisición: atención, memoria y asociación; así como de sus tendencias: curiosidad, imitación y observación.

Cabe reflexionar acerca de que en la actualidad el niño tiene mayor estimulación, ya que desde temprana edad recibe una fuerte influencia de los medios masivos de comunicación especialmente de la televisión, que en un momento dado propicia en algunos niños este interés de manera prematura.

1.2.2 Próximos: " Se refieren a lo inmediato, al aquí y ahora de las situaciones. El niño no comprende el futuro, por lo que busca satisfacer sus intereses en el momento

que estos se presentan".(5)

1.2.3 Lúdicos: Estos intereses se manifiestan a través del juego.

El juego se considera como interés, necesidad y tendencia.

Como interés, porque en la realización de sus juegos, el pequeño enfoca su atención sobre objetos, personas o hechos, además de que el deseo, la emoción, la curiosidad, la voluntad, etc., intervienen para satisfacer una necesidad.

Necesidad, " porque cuando el niño tiene una ruptura entre su organismo y el ambiente, su medio como válvula de escape para buscar su equilibrio es a través de la actividad lúdica."(6)

El juego en el niño sano es una necesidad tan elemental como el hambre y la sed. Las tareas lúdicas que los niños se proponen corresponden a sus necesidades, ya que sienten deseos de realizarlas.

El juego como tendencia se manifiesta en la especie humana a lo largo de su existencia, a manera de recreación; así como ejerciendo una acción catártica de sus emociones y sentimientos.

A pesar del sinnúmero de estímulos que el ambiente

(5) Quintanilla, Georgina, y Sierra, Rosalba. Una verdad tangible: El Niño. Ediciones Ela, México, 1983, pág.19.

(6) *Ibíd.*, pág. 44.

brinda al niño, su interés por el juego es persistente, ya que el juego y la niñez se hallan unidos en forma tan indisoluble que puede decirse que " no hay infancia sin juego ni juego sin infancia." (7)

1.3 TENDENCIAS.

Al igual que los intereses, las tendencias infantiles deben ser aprovechadas al máximo por padres y educadores en la educación de los niños.

Es conveniente mencionar que tendencia es: " una fuerza endógena que orienta a un organismo hacia cierto fin u objeto." (8)

Las tendencias son universales de la especie, hereditarias y no se modifican genéticamente. Según algunos autores existen tendencias innatas (instintos) y adquiridas (hábitos, volición, etc.).

Las tendencias están ligadas a necesidades orgánicas como sueño, alimentación; o psicológicas como afirmación de sí mismo y gregarismo.

Las tendencias más sobresalientes del niño de 2a. infancia son las siguientes:

1.3.1 Coleccionismo es la tendencia a reunir objetos de to

(7) Revista del Consumidor. Vol. 1, Núm. 2. Los Juguetes. México, D.F., Dic. 1976. pág. 54.

(8) Sillamy, Norbert. Diccionario de la Psicología. Ed. Larousse, México, 1969, pág. 318.

da índole, así vemos que el niño preescolar acumula una gran variedad de objetos que llaman su atención y que asimismo son importantes para él. Esto le ayudará a adquirir el sentido de pertenencia, identidad y responsabilidad.

El coleccionismo tiene diferentes momentos, al principio el niño otorga el mismo valor a cosas, animales y personas y conforme va evolucionando advierte diferencias y establece comparaciones y para esto tiene necesidad de juntar muchas cosas y adquirir experiencias variadas.

Etapas del coleccionismo:

Coleccionismo desorganizado: Podemos observarlo en el niño preescolar, cuando reúne todo lo que le gusta e interesa por ejemplo: palitos, semillas, conchitas, canicas, estampas, etc.

Coleccionismo ordenado: Se presenta en la tercera infancia. El niño ya ordena sus colecciones pero no las clasifica.

Coleccionismo Clasificador: Se presenta aproximadamente a partir de la adolescencia. Las colecciones reúnen varias características, valores y elementos; o sea que existe un elemento clasificador.

1.3.2 Curiosidad es la tendencia, considerada por muchos como la búsqueda de información o conocimiento respecto a un suceso o situación parcialmente conocidas.

La curiosidad surge del niño mismo hacia el exterior y se manifiesta a través de preguntas constantes.

" Estas preguntas se refieren, sobre todo, al origen y a la utilidad de las cosas, y mucho menos a su naturaleza. - QUE - y - POR QUE - son los dos modos favoritos de interrogación; - COMO - no viene sino más tarde y raramente.

La pregunta es, en general, imperativa e impone una respuesta inmediata. El niño no ama las alternativas y las falsas salidas, y no comprende las vacilaciones ni las dudas por parte de aquellos en quienes tiene toda su confianza."⁽⁹⁾

Cabe mencionar que el niño pasa de un interés a otro rápidamente, por lo que las explicaciones largas no funcionan ya que de inmediato plantea interrogantes sobre otros temas.

La satisfacción de la curiosidad dá como resultado el acrecentamiento de experiencias y conocimientos en el niño, por lo cual los adultos no debemos tratar de frenarla o suprimirla, sino alentarla, y encauzarla debidamente de acuerdo a nuestras posibilidades y limitaciones.

1.3.3 Gregarismo. Es la tendencia a reunirse, a agruparse. El hombre es un ser sociable, que encuentra en el grupo seguridad y un cierto número de ventajas prácticas. En el niño se manifiesta espontáneamente por medio de sus actividades de juego colectivo.

1.3.4 Imitación. " Es una forma de conducta que adopta el

(9) Vermeulen, G. La Psicología del niño y del adolescente. Ediciones de la Lectura. pág. 168.

sujeto al reproducir lo que le gusta de otros."⁽¹⁰⁾

El niño imita por autoafirmarse, por seguridad o por ser aceptado en el mundo de los adultos; y lo que imita es lo que observa a personas y personajes ya sea por simpatía o por identificación.

Etapas de la imitación:

- Imitación Instintiva. Desde los primeros meses de vida el pequeño imita los movimientos que ve hacer, por ejemplo sonríe cuando se le sonríe, es decir, su mímica se adapta cada vez mejor a la que le rodea.

- Imitación Tendenciosa. Se manifiesta a la edad de 9 a 10 meses, el pequeño tiene conciencia de reproducir los gestos y los hechos de las personas que le rodean experimentando una gran satisfacción. Pero realmente cuando la imitación adquiere todo su valor es hacia los 18 a 24 meses, el niño se relaciona cada vez más con el mundo exterior y se interesa por las actividades que hacen otras personas, por ejemplo gusta de ver el periódico simulando leerlo, de ponerse un sombrero, etc., copia mímica, sonidos, actitudes y ejecuta actos que acaba de observar o que recuerda.

" El niño hacia los 4 a 6 años selecciona ya muy bien lo que debe imitar a diferencia de lo que debe dejar pasar. Pero está todavía guiado por sus tendencias primitivas y por un utilitarismo demasiado inmediato. Esto es lo que

(10) García Hoz, Víctor. Diccionario de Pedagogía. Tomo II. Ed. Labor, Barcelona, 1974, pág. 502.

le produce directamente placer, le halaga y le interesa imitar, y no lo que pudiera exigirle un esfuerzo o ir al encuentro de sus tendencias."⁽¹¹⁾

● Imitación Razonada. Se produce después de los 6 años.

Los intereses diferidos comienzan a predominar paulatinamente sobre los intereses inmediatos. El niño imita a las demás personas tratando de hacer como ellas y mejor que ellas, pero ahora con fines nuevos, pues pretende obtener recompensas, adquirir nuevos conocimientos, ganar ventaja a sus compañeros y ya no imita al azar, ni todo, ni obedeciendo a las inspiraciones del momento sino que haciéndolo con cierto método ayudado en ello por la escuela ya que ésta guía y disciplina la tendencia a la imitación en el niño, pues como se ha mencionado el pequeño imita a las personas que tiene cerca y sufre su influjo directo, pues el niño en la escuela al estar en contacto con otros niños, al experimentar pequeñas dificultades de camaradería y la semejanza del nivel intelectual y afectivo, propiciará que el pequeño vaya adquiriendo iniciativas.

Para no dificultar el desenvolvimiento psíquico del individuo, la imitación en cierto momento debe ser razonada, o sea tomar de las personas lo que parece estar de acuerdo con las tendencias generales o las directrices y los fines particulares del niño, pues el pequeño compara, selecciona y escoge de acuerdo a sus preferencias personales y según las razones que tenga para ello.

(11) Vermeylen, G. La Psicología del niño y del adolescente. Ediciones de la Lectura. pág. 179.

En la adolescencia los jóvenes escogen paratipos, ya sea de un poeta, de un deportista, de un hombre de acción, de un sabio, etc.

Después, cuando el adolescente llega a ser adulto imitará actitudes profesionales, técnicas y procedimientos pero ahora por motivos utilitarios y de una manera reflexiva.

1.3.5 Lucha. Es la tendencia que se manifiesta en una característica impulsora del individuo a librar los obstáculos que se le presenten.

La lucha se considera como un impulso energético vital y se deriva de la propia conservación.

De 2 maneras se puede manifestar la lucha:

- Agresiva, que consiste en una agresión directa al individuo, originada por el afán de poderío. La cólera y la ira son las emociones que se manifiestan.

- Defensa, se manifiesta por la emoción, miedo y está originada por la conservación o supervivencia.

Esta tendencia debe ser estimulada y encauzada adecuadamente. Los hombres que triunfan en la vida a base de perseverancia, esfuerzo y dedicación lo deben al manejo y control de la tendencia de lucha, aunque también intervienen otros factores.

1.3.6 Observación: Es de suma importancia para la educación de los niños, pues se ha constituido modernamente co-

mo un elemento didáctico básico, por lo que padres y educadores deben aprovecharla.

Es necesario saber que " la observación es el examen atento de fenómenos o sucesos como parte del proceso de la investigación científica." (12)

El niño observa los seres y las cosas dependiendo del interés del momento que en él despierten.

Las observaciones de los niños son variables, es decir lo que ha observado una vez puede escapársele en beneficio de otros puntos, pues al mismo tiempo se le presentan demasiadas impresiones y solo se limita a aceptar las que están de acuerdo con sus intereses del momento. Por lo mismo sus observaciones son incompletas, ya que difícilmente observa las partes de un todo, pues tiene una visión global de las cosas.

1.4 NECESIDADES.

" Necesidad es cualquier factor o condición en el medio o en la situación actual de un organismo que ayuda en alto grado a conservar su vida o su bienestar, o a hacer progresar sus modos de conducta habituales." (13)

La necesidad en el ser vivo es una fuerza que lo impulsa a actuar y ésta se encuentra ligada al interés, ya que un interés surge por una necesidad, por lo tanto es de

(12) Warren, Howard. Diccionario de Psicología. Fondo de Cultura Económica, México, 1948. pág. 246.

(13) *Ibíd.*, pág. 238.

suma importancia tomar en cuenta los intereses del niño de 2a. infancia, para satisfacer sus necesidades.

Entre las diferentes necesidades se distinguen: las que corresponden a las condiciones físicas del organismo (vitales) y las que dependen de las condiciones sociales.

Dentro de las necesidades vitales se encuentran: la sed, el hambre, la necesidad de dormir, la eliminación de los excrementos, etc.

Entre las necesidades sociales más importantes pueden distinguirse tres: Afecto, seguridad y rango.

Su satisfacción trae consigo el bienestar y la expansión del individuo, mientras que la frustración de estas aspiraciones, puede ser motivo de trastornos de comportamiento.

Una necesidad que se encuentra entre las vitales y sociales, es el sexo, pues es una necesidad que posee una base fisioanatómica y es la primera necesidad social que aparece. El individuo para su satisfacción busca la interacción con otro ser.

Tanto las necesidades vitales como las sociales, son indispensables para vivir, pero solamente explicaré brevemente las necesidades sociales ya que se puede ejercer sobre ellas mayor influencia educativa.

1.4.1 Afecto. Todas las personas necesitan ser amadas.

La necesidad de afecto llega a ligarse primero a la

madre, posteriormente al padre y finalmente a la familia para después ampliarse hacia otros seres que le rodean en su medio circundante. El pequeño que tiene el afecto de sus padres siente que vale y se siente seguro de sí mismo, esto ayudará a que el niño quiera y pueda relacionarse con otros niños y otros adultos, así como también querer y explorar el mundo que lo rodea.

1.4.2 Seguridad. Así como el afecto es de suma importancia para el pequeño, por parte de sus padres, también su seguridad es importante. El niño encuentra su seguridad gracias a la presencia serena y afectuosa de sus padres, a la estabilidad de sus condiciones de existencia, a la disciplina regular de su educación.

El pequeño debe sentir un ambiente de afecto y seguridad tanto en la escuela como en su hogar.

1.4.3 Rango. Además del afecto y seguridad que el niño debe tener, se necesita que sea aceptado por el grupo en el que se desenvuelve y sentirse un miembro importante dentro de éste.

1.5 CARACTERISTICA DE PERSONALIDAD.

" Característica es una marca diferenciadora o peculiar por la cual una persona o cosa se distingue de las demás." (14)

Es muy importante que padres y educadores encaucen

(14) Quintanilla, op.cit., pág. 51.

estas características para que adquirieran un valor educativo, sin perder de vista las diferencias individuales, pues hay que respetar el ritmo de evolución de cada niño.

1.5.1 Característica de Personalidad: El Egocentrismo.

El egocentrismo es la disposición de ánimo de quien lo refiere todo a sí mismo. Es, en términos de Psicología y Psiquiatría tendencia a constituirse en centro del universo.

Esta actitud es normal en el niño de 4 hasta 6 años. El pequeño no distingue entre su " yo " y su " no yo ", entre lo subjetivo y lo objetivo, cuando el niño habla no lo hace sino de él y no procura ponerse en el punto de vista del interlocutor. Esta conducta es espontánea e inconsciente en el niño, pues no ha adquirido claramente conciencia de sí mismo.

1.6 CARACTERISTICAS DE PENSAMIENTO.

Algunos autores piensan que las características de pensamiento están íntimamente unidas al egocentrismo por ser una característica de la personalidad.

El pensamiento del niño es Prelógico, debido a esta característica el pequeño no establece relaciones causa - efecto.

De esta característica esencial se derivan las siguientes:

1.6.1 Animismo, es la creencia de que todo es animado e in

tencionado.

Según Collin, en el animismo: el niño atribuye a los objetos características análogas a las que experimenta inmediatamente en sí mismo, es decir: conciencia, voluntad, deseo, apetencia, etc. Por ejemplo: cuando el niño le pega a un objeto (silla, mesa, etc), porque éste lo tiró intencionadamente.

1.6.2 Antropomorfismo: Es la atribución de características humanas, particularmente psíquicas a objetos o animales.

1.6.3 Artificialismo: " El niño piensa que los fenómenos naturales son producto de la fabricación del adulto. No las considera como producto de causas ajenas al hombre."⁽¹⁵⁾

1.6.4 Realismo: El realismo infantil es opuesto al realismo del adulto, pues éste puede trazar una línea divisoria entre el mundo exterior y su " Yo ", por lo que la realidad en él es objetiva. En cambio en el niño, el límite entre el " Yo " y el " No yo " es más impreciso que en el adulto, por lo que el niño no es objetivo.

El niño no tiene en el grado que el adulto, la conciencia de la diferencia entre lo que es creación de su " Yo " y lo que es objetivo. El pequeño tiene la vivencia de su vida psíquica, pero no con la claridad precisa para sentirse independiente, desligado de las cosas.

En el realismo infantil el pequeño confunde el mundo

(15) Quintanilla, op. cit., pág. 55.

interno con el externo.

El niño confunde entre lo real y lo que no lo es.

Un primer momento del realismo infantil, lo constituye el que no distingue el mundo físico del psíquico.

Antes de los 7 años, el niño es incapaz de distinguir los elementos objetivos de las creaciones de su fantasía en sus sueños, en sus fabulaciones y en sus juegos.

1.6.5 Sincretismo, es la percepción global y confusa de la que surgen seguidamente objetos distintamente percibidos. Es la dificultad para ver los detalles, por lo que hace al sincretismo concreto o perceptivo. Es el pensamiento que se origina mediante la concentración de un todo en una experiencia sin relacionar el todo con las partes.

El sincretismo no se limita al campo sensorial y menos al visual; no solo es sincrética la percepción del niño sino su pensamiento y su acción.

1.6.6 Yuxtaposición. En esta característica se produce el efecto contrario al sincretismo o sea que es el pensamiento que se origina mediante la concentración de las partes dentro de un todo.

El niño no puede sintetizar simultáneamente las partes y el todo en un grupo relacionado, es por eso que se producen el sincretismo y la yuxtaposición.

CAPITULO II

EL JUEGO

Cuando se piensa en niños, muchas veces se piensa en juegos, y es que efectivamente el niño dedica gran parte de su tiempo al juego, ya que es un factor determinante en la vida infantil.

Para el pequeño toda actividad es juego y por medio de éste, anticipa las conductas de etapas posteriores.

El niño cuando juega investiga y experimenta.

Si preguntamos ¿ Por qué el niño juega ?, es como si preguntáramos ¿ por qué es niño ?. Claparede dice que la infancia sirve para jugar y para imitar.

No podemos imaginar a los pequeños sin sus risas y sus juegos.

La cuestión ¿ Por qué juegan los niños ? Como hemos visto anteriormente no permite una respuesta precisa. Solamente se puede decir que evolución y desarrollo se producen en el juego y que los niños tienen una necesidad muy grande de jugar, pues por medio de esto el pequeño adopta actitudes decisivas de las cuales dependerá en parte su forma de vida futura.

El juego es el centro de la infancia, y al respecto encontramos interesantes trabajos que han proporcionado abundante información acerca de la historia y personalidad

del niño.

" Como la historia de un preescolar es relativamente corta y las interacciones ocurren de modo principal en el medio familiar, el análisis del juego revela con claridad: a) las formas de conducta que le han sido fortalecidas y mantenidas así como las clases de estímulos que han adquirido funciones discriminativas, reforzantes y emocionales; es decir la estructura conductual básica de su personalidad, y b) su ambiente temprano, es decir, las prácticas de su familia".⁽¹⁾

Realmente el fenómeno del juego ha llamado la atención a profesionales y ha sido valorado de diversas maneras. Se intentó y se continúa intentando descubrir qué significa el juego para el niño, más allá del momento en que se divierte jugando. Además viendo en esta actividad del juego algo más que simples movimientos casuales, trataron de dar una explicación del juego y formularon sus correspondientes hipótesis y teorías.

2.1 CONCEPTO DEL JUEGO.

El concepto de juego ha ido cambiando conjuntamente con las teorías que han surgido.

- Stone y Church dicen que " Juego es el término que se emplea para describir lo que el niño hace y que no pertenece a la clasificación de las cosas serias de la vida -dormir, comer, eliminar, vestirse o desvertirse, la-

(1) Bijou W, Sidney. Psicología del Desarrollo Infantil. Vol. 3. Ed. Trillas, México, 1982, pág. 39.

vase, ir al doctor o llevar a cabo pequeños encargos". (2)

- Bijou, considera al juego " como cualquier actividad de un pequeño cuando éste dice o dicen de él que está jugando". (3)

- Stern: Menciona que " el juego en el niño cumple la importante misión de ser un inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles.

- Stanley Hall dice que el juego es la más pura expresión de la herencia motora.

- En términos biológicos se ha definido al juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida.

- En términos psicológicos el juego es considerado como una actividad necesaria y espontánea del niño". (4)

El juego constituye la ocupación esencial del niño, pero siempre subsiste la necesidad de jugar aun en el adulto, ya que establece un equilibrio físico y psicológico para el organismo.

Otras definiciones del Juego: (5)

(2) *Ibíd.*, pág. 41.

(3) *Ibíd.*

(4) Quintanilla, op. cit., pág. 43.

(5) Del Pozo, Hugo. *Recreación Escolar*. Ed. Avante, México, 1981, pág. 19 y 20.

- Appleton: El tipo de juego se halla determinado, en una parte, por la necesidad del niño y, en otra, por el grado de su desarrollo orgánico.

- Fanciulli, dice que: El juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria.

- H. Carr: El juego posee la utilidad biológica más extendida.

- Froebel: El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño.

- Compayre menciona que: El juego no es una cosa frívola para el niño, sino algo de profunda significación.

- Kant: El mundo es el juego de la vida.

- Piaget: La realidad es un juego que el niño juega gustoso con los adultos.

- Alfonso Pruneda: El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

2.2 ALGUNAS REFERENCIAS HISTORICAS DEL JUEGO.

Desde tiempos antiguos se ha manifestado la preocupación por el juego, pues existen varios estudios sobre este tema; así tenemos por ejemplo que:

- Platón en las Leyes reconoce el valor práctico

del juego en la educación del niño, ya que aconseja la utilización de manzanas en la enseñanza de las matemáticas y el uso de herramientas pequeñas en la formación de los futuros constructores.

- Aristóteles recomienda el juego como aprendizaje de lo que los niños más tarde tendrán que hacer.

- Comenius en el Siglo XVII y Rousseau, Pestalozzi y Froebel en el XVIII manifiestan la importancia del juego en la educación del niño.

Froebel se interesa por los tipos de juegos que más gustan a los niños, y utiliza los juguetes preferidos por ellos, para captar su atención y para desarrollar sus concimientos y capacidades.

- A mediados del Siglo XIX, se formulan las primeras teorías sobre la función del juego.

2.3 TEORIAS DEL JUEGO.

Existen muchas teorías para explicar qué funciones desempeña el juego para el niño.

A las distantes teorías (Gilmore, 1966; Milllear, 1968; Weisler y McCall, 1976) se pueden citar siete principales.

1.- " Excedente de energía. En esta perspectiva, el juego es la válvula de escape del excedente de energía que el niño tiene. Spender (1873) decía que los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus ener-

gías para poder sobrevivir, encuentran en el juego un escape para su excedente de energía. La objeción más importante a esta postura es que no da ningún sentido a la actividad de jugar."⁽⁶⁾

Esta teoría no puede ser aceptada porque hay pequeños que no tienen excedente de energía y aún así juegan, tal es el caso de niños débiles o convalecientes o disminuidos física o mentalmente o bien algunos pequeños que ya están cansados de tanto jugar pero continúan jugando.

2.- " Esparcimiento y recuperación. Una segunda teoría sostiene que el juego es un medio de descansar y de recuperarse después de gastar energías (Lazarus, 1883). La frecuencia con que el juego se da entre los niños, se explica por la enorme necesidad de esparcimiento que tienen debido a la intensidad de energía que utilizan para aprender tanto conceptos nuevos y tantas nuevas habilidades. De nuevo, no se le da sentido al contenido mismo de la actividad del juego."⁽⁷⁾

3.- " Preparación. El juego se describe como conducta instintiva en la que los jóvenes practican los elementos más pequeños de conductas adultas más complejas. Por ejemplo, bañar una muñeca, es la práctica anticipada de la responsabilidad paterna (Groos, 1898, 1908).

4.- Recapitulación. Algunos teóricos (Hall, 1906),

(6) Newman, Bárbara y Newman, Philip. Desarrollo del Niño Ed. Limusa, México, 1983, pág. 318.

(7) Ibíd.

han tratado de ligar el juego con la evolución de la cultura humana. Dicen que el niño, al jugar, reacciona la transición de la humanidad desde la etapa de la caza y de la recolección, hasta la sociedad industrial actual. Esta explicación presupone un progreso lineal en el paso de una etapa de la civilización a la otra, mucho más allá de lo que la historia de la civilización nos enseña." (8)

Actualmente se sabe que el contenido de los juegos varía según el medio físico y social del niño.

Entonces se puede decir que el juego es asunto de participación con el medio ambiente y no resurrección hereditaria.

5.- " Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar al juego, es mirarlo como un modo de aumentar las capacidades del niño. Es el medio que el niño utiliza para practicar nuevas capacidades, y para ensayar realizaciones ya obtenidas (Appleton, 1910). Esta posición considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva." (9)

6.- " Reestructuración Cognoscitiva. Piaget (1951) afirma que el juego es sobre todo una forma de asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos como

(8) *Ibíd.*

(9) *Ibíd.*

el objeto o la situación nuevos, se asemejan a conceptos ya conocidos. Piaget considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta."(10)

7.- " Expresión socioemocional. La tradición psicoanalítica ofrece dos explicaciones del juego. Primero, el juego es una expresión simbólica de deseos. Segundo, el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión. Ambos tipos de juego son un desahogo para las emociones. (Freud, 1953; 1955; Erikson 1950). Al contrario de lo que piensa Piaget que el juego es asimilación el psicoanálisis considera el juego como la creación de oportunidades específicas, para dominar retos que todavía no se han conquistado en la realidad. Pero este argumento no explica por qué algunos conflictos se transforman en juego y otros no."(11)

Así como los ejemplos que a continuación se citan, existen otros muchos que pueden justificar las teorías mencionadas, todo depende del punto de vista de quienes las expresan, ya que existen personas que han dedicado su atención y esfuerzos al estudio del juego y que se manifiestan parcial o totalmente en desacuerdo con ellas y exponen sus personales ideas al respecto.

● Encontramos que existe relación entre las actividades infantiles y las de los adultos y ésto constituye un ejercicio preparatorio para su vida futura.

(10) Ibíd.

(11) Ibíd., pág. 319.

- El niño cuando juega deja escapar emociones que ha reprimido, por ejemplo jugando al boxeo o al balompié se descarga, satisfaciéndolos, de esos instintos agresivos de dar puñetazos y puntapiés.

- El juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva, o sea que favorece su crecimiento y mejoramiento.

- Por medio del juego, el niño satisface su necesidad de recreación como compensación después de una intensa jornada de trabajo.

- La experimentación ante nuevas situaciones, llevan al pequeño a encontrar diferentes soluciones a problemas de distinta complejidad.

Considero que de alguna manera los autores de las teorías antes mencionadas tienen razón; ya que el juego puede servir para todos los fines.

2.4 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.

Existen diferentes clasificaciones de los juegos, sin embargo, la que considero más apropiada es la que hace Jean Piaget, pues se ha basado en varios autores y toma en cuenta la mayoría de las teorías, para completar su estructura y es la clasificación que abarca más al juego en esta etapa (4 a 6 años).

Jean Piaget ha dividido al juego en tres tipos:

- 1.- El Juego sensoriomotriz.

2.- El Juego Simbólico.

3.- Juegos sujetos a Reglas.

Que también se les puede llamar Juegos de Ejercicio, de Símbolo y de Regla, desde el punto de vista de las estructuras mentales.

1.- El juego sensoriomotriz, ocupa el período de la infancia hasta el segundo año de vida.

Sin embargo, este " tipo de juego puede reaparecer durante toda la infancia, cada vez que un poder nuevo se adquiere, durante su fase de construcción y adaptación actual y tiende a desaparecer cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje." (12)

El pequeño está adquiriendo el control sobre sus movimientos y sus percepciones con los efectos de los mismos.

La primera forma del juego es la manipulación sensoriomotriz.

En los seis primeros meses de vida, el juego sensoriomotriz puede ser por ejemplo: Cuando el pequeño se chupa el dedo, pone una mano y luego la otra frente a los ojos; pateo con energía los costados del corral o cuna; movimientos muy sencillos como los de extender y recoger los brazos o las piernas; tocar los objetos, balancearlos; producir ruidos o sonidos.

(12) Quintanilla, op. cit., pág. 46.

Otro ejemplo de esos juegos sensoriomotrices es el "riquiran", éste es un juego ritualizado que tiene un formato específico, los pequeños se anticipan al ritual y comienzan a gorgorear o a sonreír antes de que se llegue a decir: " un pedazo de pescuezo".

A través de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido y el gusto, el pequeño obtiene placer.

Una de las funciones del juego sensoriomotriz es su uso como método de exploración de las cosas nuevas.

Además de recibir la influencia de las características de los juguetes en el juego sensoriomotriz, es muy importante la comodidad que el niño siente en la situación en que está. Es necesario mencionar que en el medio ambiente familiar en el que el bebé se siente seguro por la presencia de objetos y personas conocidas, realiza más juegos sensoriomotrices que en otras partes.

Stern dice que tocar, frotar, abrazar, permite a los bebés estar emocionalmente más cerca de su ambiente social y físico.

2.- Juego Simbólico.

Para Ch. Bühler es juego de ficción, J. Chateau lo llama de Imitación y Piaget lo nombra simbólico.

Este juego surge a los 2 años y termina a los 6.

El símbolo implica la representación de un objeto ausente.

Funciones simbólicas del juego que se han identificado:

" Primero; el juego simbólico le ofrece al niño un medio para asimilar a los esquemas ya conocidos experiencias nuevas o discrepantes, en (Piaget, 1951). Segundo; el juego simbólico permite la expresión de emociones, hecha bajo control. En él, la emoción, el objeto de la emoción, o la persona que la está sintiendo se disfrazan con el simbolismo (Freud 1953, 1964). Tercero; el juego simbólico es un modo integral de resolver problemas, de sentir, de aprender a dominar o de experimentar nuevos papeles."⁽¹³⁾

El niño codifica sus experiencias en símbolos y puede recordarse imágenes de acontecimientos.

" El simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación (de cosas y personas) también encontramos en el juego simbólico que el niño utiliza objetos sustitutos para representar el objeto ausente.

Los juegos simbólicos en su mayoría (salvo las construcciones puramente imaginativas) ponen en acción una serie de movimientos y actos complejos, por lo que se consideran al mismo tiempo sensoriomotores y simbólicos, pero Piaget los denomina simbólicos "cuando el simbolismo se integra a los otros elementos."⁽¹⁴⁾

Merecen tal denominación de : " ficción " " símbolo "

(13) Newman, op. cit., pág. 321.

(14) Quintanilla, op. cit., pág. 45.

o " imitación " los juegos que convierten en muñeca toda bolsa rellena, en caballo cualquier palo de escoba, en automóvil una caja de cartón, etc.

Los juegos simbólicos tienden a desaparecer entre los 4 y los 7 años debido a que conforme el niño va aproximándose a la realidad, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una representación imitativa de la realidad.

El motivo por el que ciertos juegos simbólicos se gozan tanto y se juegan tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contienen.

Los símbolos son objetos o imágenes que tienen varias capas de significado.

Piaget dice que al menos hay tres grupos de símbolos que están ligados con sentimientos personales profundos; son los siguientes:

- a) Los símbolos relacionados con el cuerpo del niño
- b) Los símbolos relacionados con los papeles y con los sentimientos familiares, y
- c) Los símbolos relacionados con el nacimiento de los bebés.

Cuando un objeto inanimado por ejemplo una muñeca se torna, por la imaginación del niño, en un símbolo, la interrelación con la muñeca tiene para el niño más sentido que el simple nivel de conducta.

Se pone en ejercicio las tendencias familiares y especialmente el instinto materno.

3.- Juegos sujetos a Reglas.

Se inicia con los años escolares.

El juego de reglas a diferencia del símbolo, implica relaciones sociales o interindividuales.

El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; empieza a pensar más objetivamente.

El juego de reglas puede presentar tanto el ejercicio sensorio-motor (juego de canicas) como la representación simbólica (adivinanzas) pero representa un nuevo elemento, La Regla.

"En cuanto a las reglas es necesario distinguir dos tipos:

- a) Las reglas transmitidas
- b) Reglas espontáneas

Las reglas transmitidas se refieren a aquellas que se imponen por presión de las generaciones anteriores, suponen la acción de los mayores sobre los menores.

Los juegos de reglas espontáneas proceden de la socialización, ya sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos y de una socialización que si bien puede enlazar relaciones de menores a mayores, con

frecuencia se limita a las relaciones entre iguales y contemporáneos.

En resumen, los juegos de regla son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, boliche, canicas) o intelectuales (ajedrez, damas chinas, cartas) con competencia de los individuos (para que la regla sea útil) y regidos por un código transmitido de una generación a otra o por acuerdos improvisados o espontáneos entre los participantes." (15)

Tanto la vida social del niño como la del adulto está regida por reglas.

Por medio de los tres tipos de juego: los sensorio-motrices, los simbólicos y los que tienen reglas, aumentan las capacidades de adaptación del niño.

El juego sensoriomotriz que en la infancia aparece como un modo de manipulación y exploración, reaparece cuando el niño se acerca a la adolescencia.

El juego simbólico ayuda al niño: a un mejor funcionamiento social y cognoscitivo, es decir lo ayuda en su capacidad de atención y en su adaptación social con los otros niños.

Los juegos de reglas permiten al niño la oportunidad de experimentar los papeles recíprocos de las relaciones humanas.

(15) Piaget, Jean. La formación del Símbolo en el Niño. F.C.E., México, 1961, pág. 195 y 196.

La competencia entre los participantes, el objetivo de ganar y las reglas mismas, que se presentan en los juegos con reglas, exigen posibilidades cognitivas y sociales.

Piaget dice que de los tres tipos de juegos posibles los juegos de regla son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta.

2.5 EVOLUCION SOCIAL EN EL JUEGO.

1.- Juego Solitario. Se refiere cuando el niño juega totalmente solo, el pequeño rechaza la intervención de cualquier otra persona ya sea un adulto o un niño, ésta es una de las características de este juego.

2.- Juego Paralelo. Este juego es característico de la edad preescolar. Consiste que cuando se juega aparentemente dentro de un grupo, pero cada uno representa su propio papel sin interactuar con los demás. Dicho juego, implica una rudimentaria aceptación de una función o papel social, pero todavía su actividad no está totalmente integrada al grupo.

3.- Juego Colectivo. Para este juego se requiere necesariamente la participación de otros, ya que se caracteriza por la competencia, por ejemplo juego de damas chinas, ajedrez, carrera de obstáculos, etc., y tiene como propósito afirmar la voluntad de poder y ascender a un rango superior.

4.- Juego Socializado. En este juego existe socialización propiamente hablando, pues el niño está dispuesto a

ceder su poderío, en beneficio de un fin común. Ejemplo de esto, serían los juegos por equipos como juegos de fútbol, volívol, etc.

2.6 VALOR DEL JUEGO.

" El juego constituye un elemento fundamental de la formación física, del desarrollo intelectual, social y afectivo así como de la adaptación social del niño." (16)

El pequeño, jugando desarrolla su mente, su imaginación, su cuerpo e infinidad de actividades musculares. Mediante el juego, va conociendo al mundo, a sus reglas y sus leyes, aprende a obedecerlas y a jugar respetándolas para que después en el juego de la vida, él como adulto respete las leyes y reglas que le impone el grupo social, convirtiéndose en una persona adaptada y útil a la sociedad. También a través del juego, el niño resuelve en parte sus miedos y temores y libera buena parte de la energía que tiene dentro y desahoga su agresividad.

El juego es una parte de la vida infantil, sin embargo, pocas personas consideran lo importante que es, pues con frecuencia los padres y maestros lo consideran como una pérdida de tiempo y no toman en cuenta que la falta de juego impide al niño muchas oportunidades de aprendizaje esenciales para un desarrollo sano.

Millichamp dice que el juego ayuda al niño a desarrollarse como persona.

(16) Drumel, Jean y Voisin, Marcel. Esa persona llamada niño. Ed. Teide, Barcelona, 1980, pág. 106.

A su vez, Hilary Page menciona que, la vida de un niño privado de jugar conduce inevitablemente a una existencia deplorable, de posibilidades limitadas y torcidas.

2.6.1 Valor Educativo.

Por medio del juego, el niño estimula su desarrollo intelectual. Al solucionar problemas hace juicios y aprende estar atento a una actividad durante un tiempo.

Al jugar con diferentes juguetes el niño conoce las formas, los colores, los tamaños, las texturas, el peso y su significado, es decir, aprende con respecto a la naturaleza de los objetos en el ambiente.

A través de la lectura, las funciones de teatro, los conciertos y las películas bien seleccionadas, el pequeño adquiere información y al mismo tiempo se divierte.

Además del desarrollo del pensamiento, el juego ayuda al niño a distinguir entre realidad y fantasía. El pensamiento del niño no se puede desvincular del juego.

La evolución del juego evoluciona paralelamente con el pensamiento.

El desarrollo del pensamiento del niño lo lleva a superar su pensamiento prelógico. El realismo y el animismo son características que se desprenden del pensamiento prelógico.

En el realismo infantil se carece de objetividad ya que dominan las fuerzas subjetivas, el niño al no poder

establecer los límites entre su " yo " y " no yo " tiende a confundir su mundo interno con el mundo externo.

" La fantasía infantil se caracteriza por cierto an mismo. Su compasión hacia los objetos inanimados se debe a que cree que tienen vida. Más tarde esa fantasía aparece principalmente en los juegos, en los cuales el niño realiza y exterioriza múltiples combinaciones imaginarias." (17)

El juego se convierte en un medio catártico que hace posible lo real que es irreal y lo irreal que es real, pero no quiere decir, que el niño se desvincule de la realidad, sino que utiliza el símbolo para satisfacer su interacción con el mundo para poder hacer factible lo real.

Los juegos le permiten la posibilidad de que en un momento determinado, haga real aquello que quiere hacer fantasía, esto lo logra al utilizar el símbolo que le da su connotación y es comprensible por el niño o por las personas cercanas a él.

El niño vive tan intensamente que hace posible que lo real se vuelva irreal, sin embargo, está consciente del objeto representativo que utiliza para representar el objeto ausente.

También en el juego el niño aprende sobre sí mismo y los demás y sobre sus relaciones con ellos, experimenta y comprueba su capacidad sin tomar plena responsabilidad

(17) García Hoz, Víctor. Diccionario de Pedagogía. Tomo I. Ed. Labor, Barcelona, 1974, pág. 412.

de sus acciones.

El niño al jugar asume muchos papeles diferentes, aprendiendo así cuales son los que le producen mayor satisfacción y cuales le capacitan para que establezca relaciones más satisfactorias con los demás. Además aprende a representar el papel sexual que le exige la sociedad.

2.6.2 Valor Social.

El niño goza al jugar con otros pequeños y con ellos aprende a establecer relaciones sociales, así como la forma de plantearse y resolver los problemas que tales relaciones originan, a dar y tomar, es decir, la cooperación se aprende con mayor facilidad en el juego con otros niños.

Para dar lugar a una mejor adaptación social en el hogar y propiciar un mejor clima en casa, se requiere dentro de la familia, realizar juegos que sirvan para reducir las hostilidades entre padres e hijos y entre hermanos mayores y menores.

También el juego social permite al niño aprender la conducta del papel sexual que debe cumplir en la sociedad.

" Debido a las condiciones culturales y a expectativas paternas, por lo general, a los párvulos mayores les dan en su casa juguetes apropiados para su sexo. Los niños reciben camiones, trenes y aeroplanos, mientras que a las pequeñas les dan muñecas, platos en miniatura y otros juguetes que simulan enseres domésticos. Estos influyen en el concepto de un párvulo de su papel como niño o ni-

ña". (18)

Realmente un aspecto que el niño aprende en el juego social es el patrón de los papeles sexuales.

2.6.3 Valor físico.

La actividad física es la esencia del juego, pues a través del juego activo el niño desarrolla el control de su cuerpo, desarrolla sus músculos de un modo adecuado y ejercita todas las partes del cuerpo. Además el juego activo sirve como una liberación satisfactoria de energía contenida ya que si se retuviera dicha energía pondría al niño tenso, nervioso, irritable o inquieto.

Se pueden obtener beneficios físicos del juego, organizando ejercicios varias veces al día.

La actitud de los niños frente a los distintos tipos de juego depende mucho de las personas que tienen relación directa con ellos especialmente padres y compañeros.

" Martín y Vicent dicen:

La actitud de los padres en relación con el juego y el ejercicio físico guarda relación con la actitud del niño. Si los padres muestran entusiasmo por los juegos y deportes o los paseos al aire libre, desean participar en éstos, compartiendo a veces la actividad con el niño, otras enseñándole las habilidades básicas de los distintos depor

(18) Mack, Jeanne. Primera y segunda infancia. Desarrollo y Educación. Ed. Diana, México, 1979, pág. 70.

tes y siempre dando ejemplo y transmitiéndoles su entusiasmo. En cambio si los padres consideran las actividades intelectuales como la única forma deseable de pasar el tiempo y si consideran a los deportes y juegos como algo reservado solo para los torpes, pueden desalentar las actividades que comprenden juego físico. Y el niño en consecuencia, puede quedar retrasado en su progreso para lograr control general de su cuerpo."(19)

2.6.4 Valor terapéutico.

El valor terapéutico del juego se ha utilizado para tratar los problemas de conducta de los niños en forma de terapéutica de juego.

" La terapia de juego se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio del juego, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia con adultos.

La terapia de juego puede ser directiva, es decir, en la cual el terapeuta asume la responsabilidad de guiar e interpretar, o bien, puede ser no-directiva. En esta última, el terapeuta deja que sea el niño el responsable e indique el camino a seguir."(20)

(19) Hurlock, Elizabeth. Desarrollo Psicológico del Niño. Ed. Mc. Graw-Hill (Book Company), España, pág. 475.

(20) Axline, Virginia. Terapia del juego. Ed. Diana, México, 1985, pág. 18.

En algunas ocasiones se ha observado que los niños al jugar con muñecos y con otros objetos, parecen asociarlos con miembros de sus propios familiares y casi siempre eligen a un muñeco del mismo sexo que el familiar para representar a éste; de esta forma, los objetos son incorporados al comportamiento expresivo del niño, y estos aspectos expresivos han dado lugar a aplicaciones clínicas y terapéuticas del modo como los niños juegan con muñecos y otros juguetes.

Para estudiar la agresividad, los prejuicios raciales, la preferencia por el progenitor y las actitudes con respecto a los hermanos, se ha utilizado el juego con muñecos, con un número limitado de figuras humanas reproducidas de forma real. Cuando el niño juega con muñecos que representan a diferentes miembros de la familia, es posible que el terapeuta obtenga una clave de sus sentimientos respecto a cada uno.

En la vida diaria, el niño requiere de cierto escape de las tensiones originadas por las restricciones que le impone el medio ambiente. A través del juego el pequeño expresa sus emociones de una forma socialmente aceptable y le permite también librarse de la energía retenida de un modo que se ajuste a las exigencias sociales y consiga la aprobación social.

El niño puede expresar sus temores, resentimientos, ansiedades y alegrías de una manera satisfactoria librando se de ellos, por medio del juego físico activo, juegos o deportes, o también por métodos indirectos por ejemplo la identificación con el personaje de un libro. Es importante saber que el juego además de proporcionar un alivio te-

rapéutico de las tensiones emocionales, brinda una salida a las necesidades y deseos que no pueden satisfacerse de otra manera, si éstos se cumplen satisfactoriamente en el juego, entonces las frustraciones de la vida diaria quedarán reducidas, así por ejemplo el pequeño que quiere representar el papel de líder quizá no consiga este rango en la vida real, pero en el juego dramático puede ser el maestro, el general, el papá, etc.

Y muchas veces el niño en el juego formula y lleva a cabo planes que le ayudan a resolver problemas de gran importancia para su vida privada, por ejemplo el niño que en la escuela tiene problemas de escritura, dibujando o pintando puede adquirir la habilidad necesaria para escribir con cierto éxito.

Es necesario mencionar, que es preciso ser cautos en derivar conclusiones acerca de las emociones, las actitudes, o las experiencias previas de un niño a partir de su modo de elegir o tratar los objetos.

Entonces, al observar la atracción que siente el niño por objetos y su deseo y capacidad para describir acontecimientos, manejando juguetes, podrá utilizarse para dar una información de aquello que el niño no es capaz de comunicar directa o concisamente en entrevistas o conversaciones con un adulto, pero como se ha mencionado anteriormente tomando en cuenta ciertas precauciones.

2.6.5 Valor moral.

En el juego el niño sabe que tiene que ser justo, honrado, veraz, que debe controlarse, saber perder; si

quiere ser aceptado como miembro del grupo de juego. También sabe que sus compañeros en comparación con los adultos, son poco tolerantes de sus faltas con respecto a las reglas establecidas, por lo que aprende de una manera más rápida y completa a ajustarse a las reglas en el juego que en ninguna otra situación.

El juego constituye uno de los aspectos más importantes en la educación moral del niño. En el hogar y en la escuela aprende lo que el grupo considera bueno y malo pero la exigencia de las normas morales nunca es tan rígida como en el grupo de juego.

2.6.6 Valor recreativo.

" Recreación es la actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar; que produce satisfacción inmediata, solaz, alegría que aligera tensiones emocionales y que, a su culminación deja una sensación profunda, agradable y sedante."⁽²¹⁾

2.6.7 Valor del juego como trabajo.

JUEGO - TRABAJO. Es difícil distinguir entre las actividades del trabajo y las del juego. Para que una actividad pertenezca al trabajo o al juego, depende no de la actividad misma, sino de la actitud del individuo hacia ella. Por ejemplo para un niño el coleccionar es una forma de juego pero es trabajo para la persona que colecciona

(21) Del Pozo, op. cit., pág. 21.

artículos para venderlos con beneficio. Otro ejemplo sería el siguiente: Dibujar puede ser un pasatiempo agradable, pero si el motivo es ganarse la vida como artista, entonces el dibujo se convierte en una forma de trabajo.

" Cualquier actividad dirigida hacia un fin que no sea el placer no puede en sentido estricto llamarse " juego". "(22)

Los pequeños distinguen entre juego y trabajo, basándose en las condiciones exteriores. Por ejemplo, el trabajo es la actividad en clase o las tareas que se hacen en casa y el juego sería todo lo demás, es decir, hacer lo que quieren, mientras que trabajo es hacer lo que tienen que hacer.

Para los adultos el juego es el medio de conseguir placer pues ven las actividades de esparcimiento como cambio de sus actividades de trabajo diario, ya que gran parte del placer que adquieren en las actividades de esparcimiento resulta del hecho de que son capaces de hacer lo que quieren y no lo que tienen que hacer.

Los niños de clase social media o superior dedican gran parte del tiempo libre a actividades como por ejemplo lecciones de música, baile o patinaje, preparándose para una adaptación social con éxito. Mientras que los niños de las clases sociales inferiores, no tienen educación formal fuera de la escuela, por lo que se podría decir que tienen en proporción, más tiempo libre para jugar.

(22) Hurlock, op. cit., pág. 473.

Cuando un niño juega por obligación pierde la sensación de libertad que le proporciona el juego, y si la actitud y la libertad del juego no existen no se puede desarrollar aquello que hace al juego genuino.

Las tareas lúdicas que los niños se proponen corresponden a sus necesidades. Los niños mayores persiguen en sus juegos propósitos definidos por ejemplo construir una torre alta, ganar una competencia, es decir no solo es importante la actividad en sí misma sino también es el resultado, el rendimiento obtenido.

" La comprensión del " rendimiento" depende del grado de evolución del niño. Para que éste pueda rendir, debe comprender que su acción surte un efecto, entender la relación que existe entre su comportamiento racional y el resultado de su acción, y ser capaz de planificar algo con previsión.

La comprensión intelectual de tales interrelaciones se produce a partir de los tres años aproximadamente."⁽²³⁾

La necesidad de rendir depende en gran parte de las experiencias que los niños puedan adquirir. Esta necesidad se puede fomentar o inhibir.

Se fomenta llamando la atención del niño sobre lo que ya ha logrado y estimulándolo a rendir en la vida diaria o en el juego.

(23) Hetzer, Hildegard. El juego y los juguetes. Ed. Kapelus, Buenos Aires, 1978, pág. 15.

Se inhibe esa disposición de rendimiento en los niños, por ejemplo cuando se les dice que todavía son pequeños, o no tienen la habilidad para realizar determinada tarea censurándolos por sus errores y ocasionando en ellos inseguridad de su propia capacidad.

Los pequeños están en contacto con personas que trabajan y sienten deseos de imitar y participar en sus quehaceres, por ejemplo toman un paño y limpian la mesa como lo vieron hacer a la mamá. Esta participación lúdica es un punto de partida para proponer las tareas útiles, o sea tareas encaminadas a alcanzar adecuada y convenientemente un objetivo. Con este ejemplo, los niños al comienzo juegan a hacer la limpieza, no entienden que el propósito de esto es restablecer el orden, solamente cuando ya han aprendido y dominado el juego de la limpieza, su tarea se convierte en trabajo.

Hildegard Hetzer dice que si se quiere respetar la peculiaridad del niño pequeño al iniciarlo en el trabajo se deben tomar en cuenta los siguientes puntos: ⁽²⁴⁾

a) El niño actúa movido por sus necesidades momentáneas. Obedece a un impulso "íntimo" y no a la coacción "exterior". Durante mucho tiempo aún le será imposible comprender la obligatoriedad que el trabajo impone.

b) El niño puede ejecutar correctamente ciertas tareas adecuadas a su necesidad. Hagamos trabajar a los pequeños sólo cuando estén bien dispuestos para ello.

(24) Hetzer, Hildegard, op. cit., págs. 16-18.

c) Para que el niño aprenda a distinguir paulatinamente las dos áreas - la del trabajo y la del juego -, hay que enseñarle con toda claridad la diferencia que existe entre ellas.

d) Todas las faltas que el niño cometiere contra el mundo del trabajo se deben tratar con comprensiva indulgencia, ya que sólo empieza a entrar en ese mundo, y las dificultades de adaptación son inevitables.

e) La actitud que los niños adopten ante el trabajo depende decisivamente del tipo de experiencias que tengan al ejecutar las tareas. Pero también depende del comportamiento que observen en los adultos que trabajan.

f) Los niños deberán aprender a respetar el trabajo de los adultos y saber hasta qué grado su propio bienestar depende del mismo.

g) Por medio de la valorización de su tarea y del premio que le damos por ella, le enseñamos que el trabajo no sólo es rendimiento en la comunidad.

María Montessori veía que el niño se interesaba en ejercicios de vida práctica. Sin embargo, ve una diferencia entre el trabajo del niño y el trabajo del adulto.

Cuando un niño trabaja, no lo hace para alcanzar un fin externo a su actividad. Según María Montessori el trabajo del adulto tiene un fin extrínseco como es por ejemplo ganar dinero, modificar el mundo. En cambio, para el niño el trabajo tiene un fin intrínseco que es construir al hombre con potencial transformados y para ello debe

construirse a sí mismo.

Para María Montessori no debe hacerse una división tajante entre juego y trabajo, pero tampoco unificarlos. No debe hacerse del trabajo algo puramente idílico, pero tampoco debe cargársele al niño todo el peso de la realidad del trabajo adulto.

Freinet menciona, que los juegos-trabajo responden a las grandes necesidades orgánicas, sociales y vitales de los niños. Y, por ello, satisfacen la necesidad general e innata de conservar la vida.

TIEMPO DE JUGAR.

El tiempo y el espacio para jugar son condiciones fundamentales para un sano desarrollo del juego.

Un niño normal de corta edad juega de 7 a 9 horas por día, si se entiende por jugar el lapso durante el cual el niño puede satisfacer su necesidad de jugar sin interrupciones y libre de exigencias, sin embargo, notamos que muchos niños no cuentan realmente con este número de horas, ya sea porque se les hace trabajar, por ejemplo en las clases sociales inferiores, los pequeños tienen que vender algún producto, bolear el calzado, etc., o porque con frecuencia los adultos requieren irreflexivamente ese tiempo para otra cosa como: no permitir a los niños que se retiren de la mesa porque ellos están entregados a una interesante conversación, asignar a los pequeños tareas que no les corresponden como cuidar a los hermanos pequeños, etc.

Una de las tareas más importantes de los educadores

es lograr que los niños dispongan del tiempo para jugar, que por derecho les corresponde.

Es importante también señalar que durante el juego, tratemos de no llamar al niño constantemente, ni hacerle cambiar de lugar del juego o interrumpirlo repentinamente.

El tiempo libre, que consiste en que el pequeño hace lo que realmente le gusta, debería ser de 6 horas diarias para los niños de 7 años y de tres horas para los de 11 años.

LA LIBERTAD DE MOVIMIENTO EN EL ESPACIO.

Además del tiempo que el niño requiere para entregarse al juego, también necesita de un espacio donde pueda moverse sin ser estorbado. Es importante que el niño pueda disponer de un lugar libremente, sin tener que preocuparse de no manchar la carpeta o el mantel, romper una maceta o un florero o lastimarse él mismo. Sin embargo, en la actualidad el espacio para jugar del que se dispone en el hogar, puede ser muy restringido. Una solución para esa falta de espacio es la salida al aire libre.

Los paseos al aire libre que los niños realizan en los días feriados benefician en varios aspectos a los niños especialmente los que viven en grandes ciudades pues les brindan la oportunidad de jugar libremente en un lugar tranquilo así como de experimentar la vida tan rica y variada del campo y del bosque.

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.

3.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.

Los niños pequeños aprenden, especialmente mientras juegan.

" Jugar y aprender constituyen una unidad inseparable. Si los niños pueden escoger los juegos de su agrado y reconocen que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de los mismos, estarán bien dispuestos a aprender jugando". (1)

No obstante, depende en gran parte del apoyo y esfuerzo de los adultos, para que los niños puedan aprovechar plenamente las posibilidades que el juego les ofrece para su desarrollo.

Los adultos al subestimar el valor del juego en el desarrollo infantil, no ofrecen a los pequeños las oportunidades adecuadas para jugar, y una de las condiciones importantes para que los pequeños puedan aprovechar los beneficios del juego es la buena disposición de los adultos frente a éste.

Los niños pequeños tienen buena disposición para

(1) Hetzer, op. cit., pág. 5.

aprender jugando, pero no es suficiente dejarlos libres a su juego con la confianza de que sabrán aprovecharlo, por lo que es preciso dar una atención especial al juego de los niños en edad preescolar.

" No hay contradicción alguna entre jugar y aprender. Toda maestro sabe que aquéllo que los niños aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa constituye un importante aporte para sus clases."⁽²⁾

Por ejemplo sería difícil para el profesor tratar el tema "agua" sin que antes los niños hayan tenido experiencias con el agua durante sus juegos.

Mediante el juego el niño se integra poco a poco al mundo circundante, los adultos debemos posibilitar el acceso a ese mundo y facilitarles su interiorización, pues las posibilidades que tenga el niño de aprender dependen de las oportunidades de aprender jugando que se les ofrezcan.

En el juego los niños no sólo aprenden a actuar, sino a traducir su actuar en imágenes, palabras y conceptos.

" No hay razón de que los padres crean de que son incapaces de ayudar a su hijo preescolar a aprender las bases para la lecto-escritura, por el hecho de no ser maestros profesionales."⁽³⁾

Estudiosos que consideran el juego como un medio va-

(2) Hetzer, op. cit., pág. 8.

(3) Shirley, Jackson A. American Education, 13, 8, 27-9 oct. 1977.

lioso para el aprendizaje de la lecto-escritura han realizado documentos dirigidos a padres de preescolares para ayudar a los niños a que aprendan a leer y escribir (Ver Anexos 1, 2 y 3).

El niño de cinco años es activo, disfruta de los juegos en los que predomina el movimiento, corre y trepa, grita y salta, necesita material que le brinde la oportunidad de moverse con una finalidad por ejemplo: un triciclo que pueda manejar o una bicicleta, un carro del cual pueda tirar o empujar ya sea para llevar a sus compañeros de juego o bien para llevar objetos que él desee; cajas para construir, puentes, escaleras para treparse.

A esta edad, los pequeños aprenden a lanzar y atajar la pelota; algunos prueban patines de ruedas y otros se atreven a ponerse zancos; las niñas saltan a la cuerda aunque en muchas ocasiones no logran tener todo el éxito que esperan.

Los niños juegan y les gusta jugar, pues hacerlo les proporciona una gran alegría.

Para esta edad, resultan igualmente satisfactorios para sus intereses, los bloques, las pinturas, la arcilla, las herramientas para "trabajar" y los rompecabezas, sabe mejor qué es lo que quiere hacer en un momento dado y hasta puede llevar a cabo un proyecto que comenzó el día anterior; por lo general tiene una idea de lo que quiere hacer antes de ponerse a trabajar, si decide pintar, anuncia qué es lo que se ha propuesto; muchos niños han superado la etapa de las manchas y los brochazos con pinturas.

A los niños de cinco años les gustan los relatos que

respondan a sus preguntas sobre los objetos que ha tenido la ocasión de observar: excavadoras y máquinas, aviones y buques, asimismo les agradan los cuentos sobre acciones que emprenden otros niños y acerca de cuentos sobre la vida familiar.

Los relatos imaginativos especialmente sobre animales deleitan al niño de cinco años, escucha poesías con gusto pues el ritmo se suma al placer de escuchar, quiere ver li bros con figuras; muchos niños de esta edad pueden tomar parte en actividades que conduzcan a la lectura.

A los niños de esta edad les gusta el ritmo y las canciones, participan con entusiasmo en los cantos y en los juegos rítmicos, muchos niños comienzan a seguir una me lodía y hasta corrigen a otro que desafina, frecuentemente inventan cantitos que repiten mientras juegan.

Al niño de cinco años le complace jugar con otros niños, pero todavía no es muy bueno para cooperar realmente con los demás. Permanece en el grupo mientras se divierte, pero sus intereses son egocéntricos.

El lenguaje y el juego mantienen estrecho parentesco entre sí.

A los cinco años, aunque hay excepciones, se comienza a usar el lenguaje con fluidez y corrección, generalmente el niño a esta edad pronuncia las palabras con claridad y lo entienden fácilmente, ha aprendido a expresar sus necesidades con palabras. " Los padres pueden ayudar a sus niños escuchándolos cuando tratan de hablar acerca de inci dentes, personalidades u objetos, alentando la conversación

en familia, evitando acentuar demasiado la corrección en el lenguaje, esto se hará principalmente con el ejemplo, pues a los cinco años el habla debe ser espontánea." (4)

Por medio del juego, el educador incorpora al pequeño a la colectividad, amplía y precisa sus conocimientos y forma las más preciadas cualidades morales y volitivas del individuo que crece.

Padres y maestros considerando la necesidad evolutiva de movimientos del niño, pueden cooperar, alentando aquellas actividades que fortalezcan los músculos gruesos de brazos y tronco, ofrecer al pequeño una vía constructiva para expresarse, y favorecer el desarrollo del control corporal.

R. Nardot dice que: El aprendizaje de la lectura pone en juego una actividad intelectual compleja. Reclama la atención sostenida, la memoria tanto visual como auditiva; exige un cierto nivel de desarrollo de la organización espacial y temporal; supone la entrada en juego de las delicadas operaciones de análisis y síntesis sobre elementos abstractos.

Según Jao de Souza Ferraz: La lectura que consiste en la comprensión del pensamiento a través de símbolos gráficos, constituye una actividad simple en apariencia. Incluye, sin embargo, procesos y mecanismos altamente complejos, dependientes de un aprendizaje más o menos largo y laborioso.

(4) Jenkins, Gladys. Este es su hijo preescolar. Ed. Paidós Buenos Aires, 1976, pág. 65.

Claparede expresó al respecto: La lectura implica una serie de procesos, cada uno de los cuales es susceptible de estudio particular: 1o. Proceso retiniano; agudeza visual; 2o. Procesos motores oculares; desplazamiento de los ojos en el transcurso de la lectura; 3o. Procesos psíquicos en la percepción de la palabra; 4o. Procesos del lenguaje interior; 5o. Procesos de la comprensión de la palabra leída; 6o. Comprensión de las frases y de las ideas.

" ¿ Qué significa leer ?

Leer es interpretar los signos gráficos que representan las palabras habladas; es establecer una correspondencia entre el lenguaje escrito, convencionalmente determinado, y el lenguaje hablado. En una primera aproximación el acto de leer se puede definir como un proceso de interpretación de símbolos gráficos." (5)

La lengua materna se aprende de una manera natural y espontánea en el contexto social cotidiano, pero leer requiere de un aprendizaje específico, de aprender a descubrir significados, estableciendo asociaciones entre la experiencia oral y la frase escrita.

Para que el niño pueda establecer la correspondencia entre lo que oye y habla y lo que está escrito, debe alcanzar un nivel de desarrollo, de madurez que le permita realizar actividades de análisis y de abstracción.

Jean Simon menciona que estas actividades son la base

(5) Penchansky de Bosch, Lydia. El Jardín de Infantes de Hoy. Librería del Colegio, Buenos Aires, 1978, pág. 299.

del aprendizaje de la lectura.

El niño que ha alcanzado la madurez necesaria para el aprendizaje, necesita además una enseñanza específica.

Pero es necesario saber que aún ya estableciendo la correspondencia, es decir, cuando se logra traducir los símbolos escritos en sonidos todavía no se lee, pues leer es interpretar, comprender el significado de estos signos.

Lydia P. de Bosch, dice que: Leer es un proceso complejo en el cual se distinguen 2 etapas que en el aprendizaje inicial se adquieren sucesivamente: primera etapa de Adquisición del mecanismo y segunda etapa, de Comprensión de lo que se lee.

En la primera etapa: Aspecto mecánico, se logra la correspondencia entre el lenguaje sonoro y el lenguaje impreso. En este momento del aprendizaje es de suma importancia cierta habilidad en las coordinaciones visomotora y auditivo-motora.

Los ojos desempeñan un papel fundamental en la lectura visual. Cuando un adulto lee, sus ojos se mueven rítmicamente sobre los renglones siguiendo una dirección de izquierda a derecha, y el desplazamiento de los ojos no es continuo sino que se producen pausas de 5 a 6 fijaciones en cada renglón, por lo que la visión clara de las palabras y letras impresas se logra en las pausas o detenciones, y no mientras los ojos se están moviendo.

En cambio en un niño que está aprendiendo a leer, nos damos cuenta que los movimientos de los ojos realiza más

pausas y además éstos son más prolongados y realiza más movimientos regresivos que un lector adulto, esto es porque el niño aún no ha logrado un control completo sobre el movimiento de sus ojos. La facilidad para leer en esta primera etapa depende de la capacidad de controlar el movimiento rítmico de los ojos. Para una buena lectura visual se requiere de una concentración y un intenso trabajo de los ojos, así como de una continua acomodación de un punto de fijación a otro.

El grado de eficiencia de la lectura se determina por la destreza en el movimiento de los ojos más que por la agudeza visual (buena vista).

La madurez es de suma importancia, con la edad los niños alcanzan más rapidez y regularidad en el movimiento de los ojos y el número de fijaciones o pausas en cada renglón disminuyen.

Alrededor de los 5 años el ejercicio contribuye notablemente para que se establezca este automatismo básico en el mecanismo de la lectura.

La segunda etapa que señala Lydia P. de Bosch es: "El proceso de interpretación.

El niño pequeño cuando va leyendo, viendo los signos impresos, los movimientos de los ojos a lo largo de los renglones, simultáneamente va pronunciando la palabra y de este modo ve y oye al mismo tiempo lo que va leyendo. Y es la necesidad de oír lo que hace que el niño cuando empieza a leer, murmure las sílabas mientras va leyendo. Conforme va progresando en el dominio de la lectura va abandonando

este murmullo, pero que a la vez es reemplazado por un lenguaje hablado mentalmente. Este lenguaje interior es decir, escuchar u oír mentalmente lo escrito, facilita la comprensión del significado, ya que el niño primero, aprende a comprender el lenguaje a través de lo que oye, después habla y posteriormente lee, siendo así, es natural que cuando está aprendiendo a leer haga un intento en traducir la impresión visual a formas a través de las cuales consiguió las primeras ideas de significado.

Entonces la lectura comprensiva sólo puede alcanzarse sobre la base de la comprensión del lenguaje que se habla. Por lo que la enseñanza inicial de la lectura debe adaptar expresamente el texto al nivel de comprensión del lenguaje hablado que tiene el niño.

" Hay algunas experiencias que intentan demostrar que el niño de 3 o 4 años es capaz de "leer". Hasta donde llega nuestro conocimiento, en relación con experiencias de este tipo, podemos asegurar que se logra únicamente la lectura mecánica, el puro automatismo de asociar un sonido a una determinada representación gráfica, pero, en realidad no hay una verdadera lectura en tanto que el nivel de comprensión del lenguaje hablado es todavía bastante reducido. Un niño de seis años puede pronunciar palabras como gubernamental, prevención, duplicado, intervención, pero no las lee realmente porque no capta su sentido; son conceptos, abstracciones, muy alejados o fuera de su mundo de experiencias." (6)

" El niño de 5 años, que si bien ha logrado una coor-

(6) *Ibíd.*, pág. 303.

dinación normal que le permite el movimiento necesario para la lectura, el tamaño de su ojo aún no ha alcanzado su total desarrollo, y los esfuerzos pronunciados, podrían traerle, como consecuencia, la deformación del globo ocular.

Autores como Calvin hacen clara referencia a este problema. Situación similar encontramos en la iniciación de la escritura."⁽⁷⁾

Se debe estimular el desarrollo lingüístico del niño preescolar procurando una articulación y pronunciación correcta y un buen nivel de comprensión del lenguaje hablado, para la preparación para la lectura.

Los ejercicios rítmicos y psicomotores que ayudan a una mayor coordinación viso-audio-motora, así como todas las actividades adecuadas para el desarrollo de la expresión oral, son actividades que preparan directamente para el comienzo de la lectura.

R. Nardot dice que: El dominio de la escritura se funda evidentemente sobre la posibilidad para el niño de aprender la correspondencia entre los símbolos escritos y la lengua oral, pero está igualmente ligado a condiciones diversas; afectivas, sensoriales y motrices. Las dificultades de tales aprendizajes nos aparecen, pues, evidentes: no es más que con precauciones que podemos declarar que tal niño está preparado para abordarlos y sobrellevarlos. El esfuerzo exigido del niño en este momento será tanto más fácil en cuanto el niño haya sido mejor preparado.

(7) Cordeviola, Ma Inés. Cómo trabaja un Jardín de Infantes. Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1972, pág. 117.

" ¿ Qué es escribir ?"

Escribir es dibujar una serie de signos convencionales, las letras que deben conservar en la reproducción gráfica sus características propias de tamaño, forma, orden, proporción."⁽⁸⁾

Un niño que no es capaz de captar estas relaciones que distinguen a las letras entre sí, no puede iniciar el aprendizaje de la escritura.

" El acto de escribir está dirigido y sostenido por la representación mental."⁽⁹⁾

Pues el movimiento de la escritura solo es posible cuando se anticipa mentalmente la forma, tamaño y orden de las letras en la palabra que se quiere escribir y se evoca, así mismo el movimiento necesario de la mano para dibujar estas letras.

La forma y orden de las letras para formar una u otra palabra es decir la estructura gráfica, está ajustada dentro de una determinada organización espacial. El niño para que pueda escribir debe poseer la noción de espacio o sea comprender las relaciones básicas sobre las que se ordenan los elementos del mundo, que lo rodea y del que él mismo es elemento.

Sobre la base de la percepción y comprensión de las relaciones topológicas y de las formas euclidianas se va

(8) Penchansky, op.cit., pág. 303.

(9) Penchansky, op. cit., pág. 304.

construyendo la organización espacial, el orden de las cosas en el mundo.

Antes de percibir formas y tamaños constantes, propios de cada objeto, el niño en los primeros meses de vida comienza a percibir las relaciones topológicas o sea relaciones de proximidad y vecindad; separación; sucesión u orden; inclusión; es decir, hacia los tres meses de vida, el pequeño descubre primero, que un objeto puede estar cerca o lejos de otro, adelante o atrás, afuera o adentro, y alrededor de los nueve meses se da cuenta de que los objetos tienen una forma, tamaño constantes que no varían aunque se los perciba desde distintas perspectivas.

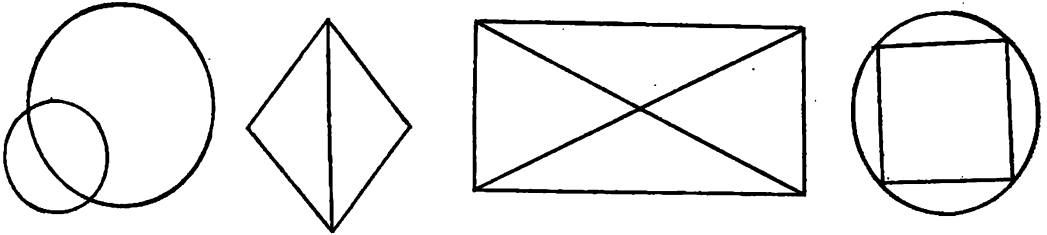
Cuando el niño va elaborando nociones de ángulos, curvas, rectas, dimensiones, es cuando construye formas euclidianas.

El niño a partir de los tres años, además de percibir estas relaciones, va siendo capaz de representarse mentalmente estas relaciones de los objetos entre sí y las diferentes formas y tamaños de los objetos mismos.

Para poder reproducir gráficamente una figura geométrica, un círculo, un cuadrado o una cruz, solamente es posible si se tiene la representación mental de la misma.

Entre los 4 y 5 años el niño comienza a diferenciar progresivamente las formas euclidianas, puede representar de diferente manera las figuras curvilíneas de las rectilíneas pero no las rectilíneas entre sí, por este motivo el niño con frecuencia dibuja el triángulo y el cuadrado del mismo modo.

Alrededor de los 6 años el niño es capaz de reproducir todas las figuras geométricas, aún las más complejas. Por ejemplo:



Cuando el niño alcanza esta etapa, entonces está en condiciones de comenzar el aprendizaje de la escritura ya que la posibilidad de escribir correctamente implica la capacidad para percibir y representar relaciones topológicas e igualmente formas euclidianas, pues la escritura en nuestro idioma está organizada precisamente sobre la base de estas relaciones, formas y dimensiones. Depende de como ordenemos las letras resultará una palabra u otra por ejemplo: sol - los; según el tamaño del diseño, representaremos una u otra letra por ejemplo: e-l, según la posición y orientación resultará una u otra letra p-q, d-b.

Por este motivo, en varios tests de madurez para el aprendizaje de la lectura y de la escritura se incluye la copia de figuras geométricas.

La capacidad para aprender a escribir, no solamente depende de la capacidad de representación mental del espacio, sino también depende de la madurez neuromotriz alcanzada.

"Ser capaz de comenzar a escribir implica determinado grado de destreza motora que posibilite el manejo adecua

do del instrumento y el perfecto dominio sobre los movimientos de la mano. La escritura exige un control tal del movimiento que sea posible una inhibición del impulso motor en el lugar exacto. Es tal vez en este aspecto donde la ejercitación puede jugar un papel importante, ya que a la edad de 5 y 6 años la habilidad y destreza manual depende en gran medida de la experiencia y de las oportunidades que haya tenido cada niño para manipular objetos, para manejar herramientas e instrumentos." (10)

Los aspectos que inciden en el aprendizaje de la Lecto-escritura son los siguientes: atención y agudeza visual y auditiva; adquisición del esquema corporal y circundante, lateralidad y direccionalidad; ubicación temporo-espacial; correcta adquisición del lenguaje hablado; lenguaje interior y simbolización; ritmo y seriación; observación y memoria; coordinaciones finas.

El niño está en condiciones óptimas para comenzar su aprendizaje sistemático de la lectura y escritura, cuando: (11)

- Está motivado; tiene interés en aprender a leer y a escribir, ha descubierto que el lenguaje escrito es un medio de comunicación.
- Tiene un adecuado desarrollo de la lengua materna; a) correcta expresión oral, b) es capaz de narrar una serie sencilla de acontecimientos, de comunicar lo que ha visto u oído, es capaz de expresar

(10) Penschsky, op. cit., pág. 311.

(11) Penschsky, op. cit., pág. 312.

sus ideas con precisión.

- Es capaz de prestar atención y permanecer concentrado en una determinada actividad.
- Es capaz de observar y escuchar con suficiente concentración para percibir y recordar pequeños detalles, a fin de poder discriminar las sutiles diferencias en la complicada estructura de palabras y poder distinguir un sonido de otro similar. Por ejemplo: suficiente acuidad visual como para distinguir: pela-pila, mima-mina; mamá-maña, moño-moño; suficiente discriminación auditiva para no confundir: pecho-techo; hada-ara; tos-dos-coz; té-de.
- Ha adquirido memoria inmediata y mediata, capacidad de fijar lo aprendido.
- Tiene buena coordinación visomotora: a) si es capaz de tomar y dominar el instrumento con que escribe y controlar los movimientos necesarios; b) si ha alcanzado el plano representativo en la organización del espacio.
- Está adaptado al grupo escolar y es capaz de comprender las instrucciones dadas por la maestra al grupo y realizar las tareas indicadas sin atención o guía individual.
- Ha alcanzado cierto equilibrio emocional.
- Tiene inteligencia suficiente, cuando su edad mental es correlativa a su edad cronológica."

La etapa que van a franquear los niños de 5 años, es de suma importancia, por lo que es importante adecuar convenientemente el hacer y fortalecer todas las posibilidades infantiles, de forma tal, que el niño encuentre en él mismo los elementos para su adaptación ante nuevas situaciones. Padres y educadores debemos proveer al niño de 5 años, todos los medios a su alcance para facilitarle la superación de las dificultades y nuevas experiencias que le tocarán vivir a su ingreso en la escuela primaria. La preparación consiste en estimular el interés por el aprendizaje y en favorecer el desarrollo o logro de las capacidades básicas necesarias para un aprendizaje de la lecto-escritura.

3.2 EJERCICIOS PREVIOS AL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.

La continuidad del proceso educativo exige que cada uno de los niveles escolares provea al niño de las experiencias necesarias para lograr los aprendizajes que le servirán de base para afrontar exitosamente las que corresponden al siguiente.

Independientemente de los objetivos inmediatos del Jardín de Niños, le corresponde a esta Institución educativa asegurar las condiciones necesarias para el ingreso del niño a la escuela primaria, es decir, al aprendizaje sistemático de conocimientos, de nociones y conceptos acerca de la realidad física y social.

Todas las actividades del Jardín de Niños pueden considerarse de utilidad en el desarrollo de las capacidades necesarias para lograr la madurez exigida por las responsabilidades que deberá afrontar el pequeño, en la escuela primaria.



**FILOSOFIA
Y LETRAS**

En el Jardín de Niños las actividades que se realizan es a través de diferentes tipos de juegos, talleres, actos cívicos y sociales, trabajos individuales y colectivos.

Las actividades son las siguientes

- | | | |
|-------|------------------------------------|--|
| M | } | Visitas a la naturaleza o a la comunidad |
| T O | | Estímulos naturales |
| E T | | Proyecciones |
| C I | | Escenificaciones |
| N D V | | Cuentos |
| I E A | | Estampas |
| C C | | Representaciones |
| A I | } | Conversaciones |
| S O | | Laberinto en piso |
| N | | Laberinto en franelógrafo, pizarrón o cartón |
| J | | Dado |
| U | | Siluetas |
| E | | Resaque |
| G | | Ausencia y Presencia |
| O | | Formación de Conjuntos |
| S | | Objeto escondido |
| E | | Complementación de estampas |
| D | Ordenes con estampas | |
| U | Sucesión de estampas | |
| C | Lotería | |
| A | Dominó | |
| T | Posiciones | |
| I | Rompecabezas | |
| V | Numéricos | |
| O | Sensoperceptivos | |
| S | Caja de sorpresas | |
| | Ordenes con instrumentos musicales | |
| | Reproducción de Estampas | |
| | Ordenación de objetos | |
| | Etc. | |

A	}	Actividades de hogar
C		Carpintería
P		Construcción
T		Costura
R		Elaboración de álbumes
I		Elaboración de juguetes
A		Elaboración de adornos para el salón
V		Elaboración de adornos para el hogar
C		Dibujo a manchas
I		Friso
T		Tapete
D		Ilustración en el tanque de arena
A		Ilustración en espejo de agua
C		Elaboración de periódico mural
D		Elaboración de material para escenificaciones
A	Baño de muñecos	
S	Etc.	

D	}	Expresión Gráfica: dibujo, coloreado (con diferentes materiales).
A		Expresión Concreta: modelado, construcción (con diferentes materiales) recortado y pegado.
E		Expresión Verbal: conversación, narración de experiencias, juego con muñecos de funda y varilla.
C		Expresión Corporal: escenificaciones (teatro por los niños), interpretación musical a través de movimientos, (con diferentes materiales.)
T		
E		
X		
V		
I		
R		
D		
E		
A		
S		
D		
I		
E		
O		
S		
N		

A	}	Saludo y despedida
C		Revisión y práctica de aseo
T		Educación física
O		Interpretación musical a través de ritmos, cantos y juegos
T		Descanso
R		Honores a la Bandera
A		Jardinería
S		Cuidado de animales
D		Recreo
E		
S		

El Jardín de Niños ofrece muchas oportunidades para desarrollar el conocimiento de la escritura. El propósito de la escritura es comunicar o expresar una idea. La enseñanza formal no se incluye en el Jardín de Niños pero si capacita al niño para que su iniciación a la lecto-escritura sea exitosa y pueda afrontar con cierta facilidad las responsabilidades del aprendizaje sistemático.

Para lograr el desarrollo integral del niño y adecuarlo a la adquisición consciente de las habilidades previas a la lecto-escritura, el pequeño debe realizar actividades de:

- a) Coordinación motriz general
- b) Ejercicios de integración sensorio-motora
- c) Habilidades perceptivomotoras
- d) Desarrollo de los conceptos de espacio-tiempo

La realización de ejercicios gráficos de dificultad creciente ayuda al afianzamiento de la coordinación oculo-manual. El control de movimiento y el manejo adecuado del lápiz, así como el conocimiento del espacio gráfico que se logra con la práctica de los ejercicios trazados, facilitan el dominio de los grafismos de la lecto-escritura y deben proceder necesariamente a su enseñanza.

La educadora debe proveer al niño de todos los medios a su alcance, para facilitarse un desarrollo adecuado de sus potencialidades, la superación feliz de las dificultades y nuevas experiencias que le tocarán vivir a su ingreso en la escuela primaria, pero nunca intentar avances que no correspondan a su función y que estén en desacuerdo con las posibilidades del niño preescolar.

El adiestramiento responde a una necesidad previa de la mano que preparará al niño para todas las formas de actividad gráfica, principalmente para la escritura.

La actividad gráfica se basa en el movimiento corporal, por lo que es de gran importancia ejecutar movimientos en los que se haya comprometido todo el cuerpo por ejemplo: marcha, trote, equilibrio, etc; o una parte de él, como ejercicios con movimientos de brazos, piernas, etc; para pasar luego a la manipulación de objetos por ejemplo: juegos de ensartado, recortado, pegado, collage, etc; y llegar al fin al trazado con el lápiz.

También es necesario que el niño haya tenido diversas oportunidades de realizar juegos y actividades al aire libre, en la arena, construcciones, etc. En cuanto a la ejercitación psicomotriz fina se promoverá el dibujo libre al principio en superficies grandes de papel manila, pizarrón, arena, piso, etc., reduciendo poco a poco la extensión del papel. En la actividad de cantos y juegos efectuarán ritmos y ejercicios corporales con los brazos, con las manos, con los dedos, utilizando instrumentos musicales.

Asimismo son de gran utilidad actividades prácticas como costura, rasgado, estrujado, recortado, coloreado, modelado, actividades de carpintería y otras más que favorecerán el desarrollo de:

- Coordinaciones oculo manuales
- Adaptación de la mano al instrumento
- Precisión de movimientos
- Lateralidad
- Postura adecuada
- Utilización adecuada del espacio gráfico, etc.

Lydia P. de Bosch dice que un niño está listo para el primer grado de primaria cuando ha adquirido cierta madurez.

Siendo la madurez el resultado del propio desarrollo individual y el de las experiencias que el niño tiene en contacto con el mundo exterior.

Para que un niño pueda leer y escribir, es preciso que intelectualmente tenga organizadas ciertas estructuras que permitan asegurar que no presentarán problemas en el aprendizaje.

" Las estructuras básicas que permiten un aprendizaje sin problemas son: una buena representación del esquema corporal, lateralidad definida, dominio de la función simbólica, organización espacial y temporal, lenguaje apropiado al nivel de la edad y motivación suficiente. Estas funciones no se desarrollan en orden sucesivo, sino simultáneamente y en una interrelación muy estrecha de manera que si una de ellas está poco evolucionada, algo similar ocurrirá con el resto."(12)

La educación preescolar cumple entre otras, una función muy importante: la de ayudar al niño pequeño en la maduración de sus facultades físicas y psíquicas, particularmente de aquéllas que son indispensables para el aprendizaje en general y concretamente para la adquisición de la lecto-escritura.

(12) Fritzsche, Cristina. Fundamentos y Estructura del Jardín de Infantes. Ed. Angek Estrada. Biblioteca de Ciencias de la Educación, Buenos Aires, 1977, pág.93.

Sin embargo, hay niños que entran al primer año de la escuela Primaria que no han tenido educación preescolar y con el fin de que el proceso educativo constituya un edificio sólido bien construido, el documento: Español, Primer grado. Libro del maestro, de la Secretaría de Educación Pública, ha programado una serie de actividades que están pensadas precisamente en función de las habilidades que en muchos niños de seis años no están suficientemente desarrolladas. Este libro toma en consideración en su contenido un aspecto muy importante: LOS EJERCICIOS DE MADURACION para ello ha planeado una serie de actividades y sugiere que éstas se realicen desde el comienzo del año escolar, antes de iniciar con el programa de enseñanza de la lectura y escritura, y que durante el año escolar se sigan haciendo paralelamente con las demás actividades.

Son 4 los tipos de ejercicios previstos:

- Programa Motor.
- Programa de integración sensoriomotora.
- Programa de desarrollo de las habilidades perceptivo motoras.
- Programa para el desarrollo de los conceptos de espacio-tiempo.

El primer grupo se refiere sobre todo al movimiento corporal, son ejercicios, para contrapesar la inercia corporal de muchos niños, para darles destreza en sus movimientos y para que vayan adquiriendo un dominio sobre su cuerpo.

El segundo grupo: Ejercicios sensoriales, irán acompañados de movimientos, puesto que la sensibilidad muscular

tiene una función primordial: lograr la integración de la función sensorial con el movimiento.

El grupo número tres, es muy importante, ya que tiene como finalidad principal la ejercitación de las percepciones. El niño además de conocer la naturaleza, debe vivirla, experimentar personalmente el color, las formas, el calor, el frío, los ruidos y la música, tiene que distinguir las diferencias que hay entre los diversos estímulos del ambiente, discriminar los variados sonidos, así como saber reconocer figuras divergentes, asociar y disociar las sensaciones. Esto es fundamental para su desarrollo interno y para fomentar su capacidad de aprendizaje en todas las áreas.

El cuarto grupo de ejercicios apoya la formación de los conceptos de espacio y tiempo, los tres grupos anteriores constituyen un antecedente indispensable en el desarrollo de las nociones espaciales.

Los ejercicios de maduración están pensados de tal forma, que para el niño van a ser juegos, juegos que lo van a divertir enormemente.

Para que el niño desarrolle sus habilidades, que en un momento dado, van a desembocar en una habilidad fundamental: la de leer y escribir.

Se han diseñado para los pequeños " una serie de ejercicios de diversa índole y con diversas finalidades, que permitirán irlos condicionando para la lectura y la escritura. A la vez esos ejercicios ayudarán al niño de una

manera más general, lo harán más apto para todo tipo de aprendizaje. Y por añadidura tendrán un valor en sí mismos y una función de enorme importancia en la educación de los niños: ; la de divertirlos !⁽¹³⁾

Esos ejercicios y actividades, que han sido diseñadas, para el niño van a ser juegos. Y mientras más carácter de juego tengan será mejor. Por ejemplo: los niños caminarán como pato, fingirán que son altos y flacos, lanzarán pelotas imaginarias, imitarán los ruidos que hacen los animales, etc. Y claro, que todo ésto les gustará, mientras se divierten, ni cuenta se darán que están desarrollando mecanismos internos vitales que son importantes para su educación, y que ésto se logra por medio del juego.

Los mecanismos internos son varios⁽¹⁴⁾

- El estar conscientes de la información que nos proporciona el solo hecho de movernos (conciencia muscular gruesa).

- La forma en que el sistema nervioso central reúne toda la información que recibe a través de los sentidos o de la acción muscular (integración sensoriomotora).

- La utilización funcional de las habilidades auditivas, visuales y motoras en el proceso del aprendizaje (habilidades perceptivomotoras).

(13) Secretaría de Educación Pública: Español. Libro del maestro para el primer grado. México D.F., 1972, pág. 47.

(14) *Ibíd.*

● Y finalmente la formación de los conceptos de espacio y tiempo.

De acuerdo con estos cuatro aspectos, se ha elaborado el siguiente plan:

PLAN:

1.- PROGRAMA MOTOR

- a) Coordinación motora gruesa.
- b) Actividades corporales simétricas.
- c) Integración y proyección de la imagen corporal

2.- INTEGRACION SENSORIOMOTORA

- a) Equilibrio.
- b) Organización de los movimientos corporales en el espacio.
- c) Actividades prácticas de la vida diaria.
- d) Discriminación táctil.

3.- HABILIDADES PERCEPTIVOMOTORAS.

- a) Discriminación auditiva.
- b) Asociaciones auditivo-oral y auditivo-motora.
- c) Memoria auditiva.
- d) Secuencia auditiva.
- e) Discriminación visual.
- f) Secuencia visual.
- g) Discriminación figura-fondo.
- h) Memoria visual.
- i) Coordinación ojo-mano.
- j) Memoria visomotora.
- k) Integración visomotora.

4.- DESARROLLO DE LOS CONCEPTOS DE ESPACIO Y TIEMPO.

La lista de ejercicios que se sugieren en este plan, es amplia, sin embargo, el repertorio es casi infinito, ya que por propia iniciativa el maestro podrá inventar ejercicios parecidos a los que propone dicho plan, además con la participación activa de los niños, es probable que se les ocurra ampliar o variar los juegos.

PLAN⁽¹⁵⁾

3.2.1 Programa Motor.

Todo aprendizaje se basa en la percepción del movimiento. Los patrones de movimiento hacen posibles las relaciones perceptuales. Y éstas son antecedente necesario de la formación de los conceptos.

Educar el cuerpo es lo primero, luego viene la adquisición de otros elementos del programa escolar.

a) Coordinación motora gruesa.

Las actividades musculares gruesas contribuyen al desarrollo corporal necesario para fijar luego en el niño aprendizajes más finos, como el de la lectura y la escritura.

Estos ejercicios son variantes, más o menos disfrazadas, de los movimientos que hacemos al caminar, gatear,

(15) *Ibíd.*, pág. 49.

arrastrarnos, rodar, brincar, saltar, sentarnos, lanzar un objeto, etc., estos ejercicios se pueden acompañar con golpes rítmicos dar palmadas o pegarle a un instrumento de percusión como tambor, pandero, etc.

Ejemplo de estos ejercicios:

- Los niños caminan como animales, como un sapo, como un conejo, pato, etc.
- "Caminan como bebé": gatean hacia delante y hacia atrás.
- "Paseo a caballo": extienden los bracitos como si quisieran coger las riendas de un caballo, luego trotan.
- Lanzan aros para que caigan por ejemplo sobre botellas u otros objetos, pueden lanzar pelotas a un tragabolas, etc.

b) Actividades corporales simétricas.

Nuestros cuerpos están diseñados simétricamente. Y, sin embargo, cada uno de nosotros usa más un lado que otro; unos (la mayoría) usan más el lado derecho, otros más el lado izquierdo.

¿ Cuándo se decide cuál lado vamos a usar más ? Para esto no hay leyes generales: unas veces nuestro cuerpo se decide a temprana edad, otras bastante más tarde.

Los niños que en Primer Año todavía no han encontra-

do su lado dominante, no hay que forzarlos nunca a que usen cierta mano y cierto lado del cuerpo. Hay que dejar que el sistema nervioso central de cada niño decida por sí solo cuál será su lado dominante.

Con los ejercicios simétricos que se proponen y otros que se le ocurran al maestro, pronto se verá el resultado: se manifestará la preferencia clara por un lado u otro del cuerpo. Y esto quiere decir que el niño habrá llegado cerca de la madurez para leer y escribir.

Una vez hecha la decisión, el niño debe poder usar libremente la mano preferida.

Ejemplo de estos ejercicios son los siguientes:

- Los niños se acuestan en el suelo con los brazos junto al cuerpo. Al darles una orden, empiezan a deslizar sus brazos hacia arriba, tocando el suelo todo el tiempo. Cuando las manos van a tocarse, por encima de la cabeza, se da una señal y los niños dan una palmada.

- En la misma posición en que quedaron al terminar el ejercicio anterior, deslizan lentamente las piernas hacia afuera: ambas al mismo tiempo.

- Acostados, con los pies juntos y las manos pegadas al cuerpo, los niños van deslizando hacia afuera del brazo y la pierna del mismo lado; luego los del otro lado; finalmente, el brazo derecho con la pierna izquierda y viceversa.

- De pie, comienzan a patear con un pie (el que se

les indica) hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados, manteniendo siempre los brazos colgados junto al cuerpo.

c) Integración y proyección de la imagen corporal.

El niño necesita descubrir cómo es su cuerpo y cómo se mueve. También va a aprender los nombres de las partes del cuerpo y la función de cada una de ellas. Con eso se va creando una imagen de sí mismo, si desarrolla un buen concepto de su propio cuerpo adquirirá habilidades, entre otras aquellas que lo llevarán a leer y escribir.

Ejemplos:

- Dibujar la figura humana.
- Identificación verbal de las partes del cuerpo.
- Ejecución de órdenes verbales. Por ejemplo:
 - " Ponte la mano sobre la cadera", ponte la mano sobre la rodilla".
 - Con los ojos cerrados: " Tócate la boca", "tócate la pierna izquierda", etc. (Este ejercicio es importante, pues permite detectar deficiencias en la maduración neurológica: hay niños capaces de realizar todos los ejercicios anteriores y que al cerrar los ojos no logran localizar las partes de su cuerpo).
 - Una parte del cuerpo con otra: "Tócate la rodilla con la nariz", "el pecho con la barba", "la cabeza con el codo", "tus dos talones; etc.
 - "Pon una mano en la pared", "la cabeza en el pi

so", "un codo en el pizarrón", "la nariz en la ventana, etc.

- Ejercicio verbal: " ¿ Qué hace nuestro cuerpo? El maestro inicia la oración y los niños la completan: " Respiro por la ...", "olemos con la ...", oigo con mis...".
- Utilizando revistas, periódicos, calendarios, etc. recortar dibujos y fotos de diversas partes del cuerpo.
- Recitación o canto de rimas infantiles referentes al cuerpo.

3.2.2 Integración sensoriomotora.

a) Equilibrio.

El equilibrio es la habilidad para controlar el cuerpo en diferentes posturas: cuando se usa el lado derecho y el izquierdo al mismo tiempo o por separado o alternándolos.

Ejemplos de algunos juegos:

- "El oso": De rodillas, con las manos apoyadas en el suelo, los niños levantan alternándolas, una mano y luego la otra, un pie y luego el otro; en seguida mano y pie del lado derecho y luego del izquierdo.

- Ejercicio en el "tablón de equilibrio" (tablón de madera de unos 30 cm. de ancho, balanceando en un montoncito de ladrillos u otro apoyo de unos 20 cm. de alto); en

él se pueden hacer muchos juegos divertidos:

- Los niños caminan hacia adelante con los brazos sueltos en posición natural.
- Juegan al juego de " Gallo - gallina."
- Se balancean de puntillas hasta contar diez.
- Se paran en un pie y cuentan hasta cinco.
- Juegan al caballito mecedor, parándose con los pies juntos y las manos en la cintura, y meciéndose hacia adelante y hacia atrás.
- " El elefante": Los niños se doblan de la cintura, dejando colgar hacia abajo el tórax y los brazos; juntan las manos y caminan dando grandes pasos.
- "El cangrejo": Los niños se sientan en el suelo, apoyando las manos detrás de su cuerpo. Levantan el cuerpo y caminan "en cuatro patas" hacia atrás.
- Ejercicios con una escalera:
 - Los niños pueden caminar encima de las tablas laterales, pisando con un pie en cada una, o bien entre los barrotes, hacia adelante o hacia atrás.
 - Si hay varias escaleras se pueden jugar carreras.

b) Organización de los movimientos corporales.

Se refiere a la habilidad de mover el cuerpo, de manera coordinada e integral, entre los objetos situados en el ambiente que nos rodea. Este control de movimientos en el espacio se puede enseñar mediante ejercicios imitativos y exploratorios, que se hacen en el patio de juegos o bien en el salón de clases. Son ejercicios que a los niños les gustan mucho.

- Muevan los ojos lo más rápidamente que puedan.
Ahora los brazos..., las manos..., los dedos...,

- Ahora van a caminar lento, lento, lo más lento que puedan.

Del mismo modo van a trotar, a patinar, a montar a caballo.

- Cierren los ojos. Ahora señalen hacia adelante, hacia un lado, hacia el otro; hacia atrás, arriba y abajo. Este ejercicio muestra al maestro hasta qué punto comprenden los niños la noción espacial.

- El maestro da en secreto diversas órdenes a varios niños: Tú escondete enfrente de... a un lado de... detrás de... debajo de...

- Otras órdenes verbales, parecidas a las mencionadas anteriormente: "Pon un brazo entre las piernas", "pon los dedos de las manos debajo de tus pies", "pon los codos en tus caderas", "pon las dos manos del mismo lado de tu cuerpo."

- Cada uno se va a hacer alto, luego flaco, luego gordo, chaparrito, jorobado, viejito...

- "Juego de los obstáculos", este juego desarrolla la memoria visual. Los obstáculos pueden fabricarse con objetos fáciles de encontrar: palos de escoba, reatas pintadas con anilina, cajas de cartón o cajones de madera, pedazos de manguera hechos aro, ruedas de carreta o bicicleta, aros de bastidores de diferentes tamaños, listones, pañoletas o retazos de tela atados unos con otros. Pueden servir también los muebles mismos del salón de clases. Los obstáculos se van dejando tirados en diferentes partes del suelo, y al mismo tiempo se van nombrando. El maestro llama a un niño: "Fulanito, camina alrededor de la rueda; ahora salta la reata, ahora párate entre las dos cajas de cartón, regresa a tu lugar... Muy bien ahora vas a volver a hacer lo mismo pero con los ojos cerrados". Poco a poco se van incorporando más niños en el juego. Mejor aún, si esto se hace con acompañamiento musical.

- "El espejo": Los niños imitan diferentes acciones y gestos del profesor o de otro niño. Puede jugarse por parejas.

- Ordenes verbales: "Patea con la pierna derecha", "mueve el hombro derecho", "cierra el ojo derecho", "levanta tu brazo izquierdo", "Brinca para atrás", "brinca para la derecha, para adelante", etc. "señala hacia la derecha y da una vuelta a la izquierda", "camina para atrás y da media vuelta a la derecha".

Atención: Es conveniente que a los niños de menor edad y a los de menor madurez se les ponga en cada brazo

una liguita, un mecatito, listón, guante o manga de distin color: verde en el izquierdo, rojo en el derecho, o bien se les pueda pintar una crucecita o un punto verde en la manita izquierda y rojo en la derecha.

El usar verde para la izquierda y rojo para la derecha tiene una finalidad: condicionar los movimientos oculares que los niños van a hacer al leer y los movimientos de la mano al escribir, movimientos que son de izquierda a derecha. La luz verde da "el siga": en el lado izquierdo se inicia el movimiento; cuando los ojos (o la mano) llegan al extremo derecho se interrumpe el movimiento: "alto".

Por supuesto el movimiento izquierda - derecha es el mismo para los niños que escriben con la mano derecha que para los que usan la izquierda.

- Juegos con la reata. Para llegar a saltar bien la reata el niño necesita una buena coordinación motora gruesa, buen equilibrio y buena organización de los movimientos corporales en el espacio. La música ayuda a que el niño mantenga, al saltar, el ritmo deseado.

c) Actividades prácticas de la vida diaria.

Las actividades que se proponen contribuyen en general a lograr una mejor coordinación motora fina en los niños.

A.- Ejercicios ojo - mano :

Se les dan a los niños hojas de papel (pueden ser de periódico) y crayolas para que rayen. Luego pueden ralle-

nar de color los espacios que queden entre las rayas. Si es posible acompañar este ejercicio con música, es mejor. Así los niños podrán trabajar siguiendo el compás.

- Con globos: Los niños botan los globos con las manos como si fueran pelotas, o los echan para arriba y no los dejan caer al suelo.

- Con pelotas: Cada niño en su lugar bota la pelota y la coge. El profesor va marcando el ritmo, cada vez más rápido y los niños deben aumentar la velocidad del movimiento. Pueden botar la pelota con las dos manos o con una sola, o alternando las dos.

- Doblar papel.

- Ensartar: Para enseñar a ensartar conviene comenzar con objetos grandes, tales como aros de plástico, pedazos de tubo de cartón pintados de colores y otros objetos que alcancen a llenar la manita del niño. Más adelante se van utilizando cosas más finas, como pastas de sopa, pequeñas chaquiras, botoncitos, etc., El ensartado tiene muchas posibilidades: Se puede pedir a los niños que sólo ensarten objetos de tal o cual color, o cual forma, o que ensarten cierto número de objetos, que puedan ser de un determinado color o determinada forma: "Ensarta dos cuentas rojas", "ensarta una bolita y dos cubitos".

- Recoger pedacitos de tela y prensarlos con ganchos de ropa.

- " Los imanes", Este juego es muy divertido: Se amarra un imán a una cuerda y se esparcen por el suelo pe-

queños objetos de metal. Sosteniendo la cuerda por el otro extremo, los niños tratan sucesivamente de recoger el mayor número posible de objetos con el imán, sin moverse de su lugar.

B. Ejercicios ojo - pie:

Algunos de estos ejercicios lo hacen los niños primero mirando dónde pisan y luego sin ver el suelo.

- Se tira una reata en el suelo y los niños caminan sobre ella descalzos.

- Se tiran dados, ladrillos o trozos de madera y los niños caminan encima de ellos o bien entre ellos, tratando de moverlos lo menos posible.

- Se hacen torres de dados o de ladrillos; los niños van a caminar entre ellas levantando las piernas, sin tirarlas.

- " Fútbol de canicas": Las canicas se van pateando con mucho cuidado, hasta llevarlas a una meta.

- " Alturas" y " Anchuras" con reatas.

2) Discriminación táctil.

Es la habilidad para identificar y comparar objetos a través del tacto.

- En una bolsa se meten diferentes figuras geométricas, o juguetes de plástico, o frutas naturales, etc. Los

niños van metiendo la mano sin ver, sacan un objeto y, sin verlo, dicen cuál es, describiéndolo lo más detalladamente posible.

- El profesor mete en una bolsa diferentes objetos y le pide a un niño que saque tal o cual objeto: debe reconocerlo sólo por el tacto.

- En la misma bolsa se colocan varios objetos de diferentes tamaños. El maestro pide al niño por ejemplo: "Dame el peine más pequeño" o el "más grande".

- Se meten en la bolsa diferentes animalitos de plástico de dos y de cuatro patas: "dame un animalito de dos patas".

- Con telas de diferentes texturas: se les enseña a los niños una muestra de tela, y ellos deben reconocerla después, sin ver, entre muestras de telas distintas.

- Esto mismo se puede hacer con objetos húmedos y secos, con figuras de diferentes materiales (letras de madera y de plástico), etc.

3.2.3 Habilidades perceptivomotoras.

Estas habilidades son el resultado de dos experiencias: la información que le llega al individuo a través de los sentidos, por un lado, y la actividad motora por el otro.

Los ejercicios que aquí se presentan se concentran en los dos sentidos más importantes en la organización del

lenguaje: el oído y la vista. Estos son los "canales" a través de los cuales recibimos la mayoría de los mensajes lingüísticos; cuando respondemos a ellos lo hacemos por otros dos canales: el oral y el motor manual: hablamos o escribimos.

Un adecuado funcionamiento de todos estos mecanismos psicofísicos es base indispensable para una adecuada organización del lenguaje en cualquiera de sus niveles, también en el de la lectura y la escritura. Por eso se han multiplicado los tipos de ejercicios en esta sección.

a) Discriminación auditiva.

Es la habilidad para recibir y diferenciar los estímulos sonoros. Se adquiere gracias a la integración de las experiencias y de la organización neurológica.

Como primer paso, el maestro debe ver si todos sus alumnos oyen bien. De la agudeza auditiva del niño pequeño depende la formación del lenguaje hablado, tanto en su estructuración gramatical como en su articulación fonética. Muchos niños no hablan bien porque no oyen bien. Por eso el maestro debe comprobar la agudeza auditiva de todos sus alumnos. Puede hacerlo fácilmente a base de juegos que impliquen diferentes estímulos sonoros: su propia voz puede servir, lo mismo que cualquier objeto que produzca sonido.

Los niños que no oigan bien deben ser atendidos por un médico. En el salón el maestro los sentará lo más cerca posible de donde él esté.

Segundo paso: Comprobar no sólo que oyen bien, sino que saben discriminar los sonidos; porque no necesariamente coincide lo uno con lo otro y los niños que no saben diferenciar bien un sonido de otro tienen, como es lógico, problemas de articulación; puesto que no discriminan bien los sonidos del lenguaje, no hablan bien y tampoco escriben bien.

Los niños que no discriminen adecuadamente harán más ejercicios que los otros. En cuanto a los otros, se beneficiarán también con esos juegos.

● Hay varios tipos de sonidos con los cuales se puede experimentar:

Los ruidos que producen los seres humanos: cuando tosen, suspiran, ríen, bostezan, caminan arrastrando los pies, estornudan, etc.

● Cómo hacen los animales: que reconozcan los sonidos y aprendan sus nombres. Podría jugarse un poco con el lenguaje, pidiéndoles que jueguen con verbos como ladrar, relinchar, croar, maullar, rugir, etc.

● Los sonidos de la naturaleza: la lluvia, los truenos, el viento.

● Los ruidos de la calle: motores de diversos tipos de vehículos, gritos de vendedores, el silbato del cartero, sirenas, ladridos, cacarear de gallinas, etc.

● Ruidos producidos por toda clase de objetos más o menos pequeños: manojos de llaves, una cuchara de palo con

tra una superficie de metal, una cuchara de metal contra vidrio, un cepillo sobre madera o cuero o vidrio, un peine contra papel, etc.

● Sonidos que producen los instrumentos musicales (tamborcitos, maracas, cascabeles, platillos, flautas, campanitas, etc) y los instrumentos de "hacer ruido" como los silbatos, las matracas, los guajes y otros que los pequeños estarán encantados de fabricar como rístras de corcholatas perforadas y unidas con un mecate... Se trata, en todos estos casos, de que lleguen a diferenciar perfectamente un sonido de otro. Esto se puede hacer de la siguiente manera:

- Presentando primero dos sonidos solamente, y luego aumentando poco a poco el número.

- Haciendo que los niños se den cuenta de las diferencias que hay en el sonido producido por dos objetos de diferente material y de diferente tamaño: por ejemplo entre una campanita de metal y una de barro pequeña y otra grande; los niños deben llegar a distinguirlos por su sonido, con los ojos cerrados.

Otro aspecto que interesa desarrollar: la localización del sonido. Para esto se puede jugar así:

- Unos niños repartidos por todo el salón, tocan diversos instrumentos productores de ruido; otros sentados en medio con los ojos vendados, deben señalar hacia el sitio de donde viene el sonido.

b) Asociaciones auditivo-oral y auditivo-motora.

Se trata de la habilidad para comprender lo que otros hablan y responder a esos estímulos con palabras (auditivo-oral) o con movimientos (auditivo-motor).

Desde que nacemos todos poseemos potencialmente la capacidad de comprender y de responder; sin embargo, necesitamos cultivarla y desarrollarla, a través de una continua y adecuada ejercitación. Particularmente en esta etapa de la formación del niño.

Tal es el objeto de los ejercicios. Se quiere que todos los niños comprendan todo lo que se les dice y que reaccionen adecuadamente ya con palabras (ejercicios A), ya con acciones (B). Otros juegos harán intervenir la capacidad de asociar las ideas (C), de establecer relaciones de similitud (analogía), de diferencias y de posición (C,D,E) y de hacer un análisis lógico (F); todos éstos son modos de reaccionar ante un estímulo verbal.

A.- Comprensión de preguntas y respuestas adecuadas.

- " Di cierto o falso ": Los pájaros se arrastran; los gusanos caminan; los peces nadan; los perros vuelan; los elefantes saltan; etc.

- " Responde sí o no ": ¿ Las tijeras sirven para escribir? ¿ Las estrellas se ven de noche? ¿Los cubiertos sirven para colorear? etc.

B.- Comprensión de una orden y ejecución de ella:

Aquí entran todos los ejercicios de las acciones anteriores (Actividades Corporales Simétricas; Integración y proyección de la imagen corporal; Equilibrio) que implican una orden verbal dada por el maestro.

- " Actuar un verbo " : Los niños imitan la acción de cortar, de lavar, de saltar, de colorear, de verse en el espejo, de botar la pelota, etc.

- " El juego de Juan Pirulero "

C.- Asociación de ideas.

- Piensa en las cosas que venden en un mercado: a ver cuántas se te ocurren en un minuto.

- Dime todo lo que se te ocurre cuando digo niño.

- Completa lo que yo pienso: " En tu cumpleaños...", " En la feria...", " El circo...", " Cuando llega la Navidad...", " La piñata...", " En el zoológico...", etc.

D. Búsqueda de conceptos diferentes y de conceptos opuestos:

- ¿Cuál de estas cosas no tiene que ver con las demás ? Pájaros, abejas, coches, gusanitos.

- ¿ Qué es lo contrario de subir ? ¿ de limpiar ?
¿ de llorar ?

E. Búsqueda de analogías: " Si los pajaritos vuelan por el cielo, los peces...", " Si la nieve es fría, el fuego..."

F. Análisis Lógico:

" Es grande, anaranjado, lo vemos todos los días en el cielo, ¿qué es?. El maestro puede leer las adivinanzas y dejar que ellos adivinen.

c) Memoria auditiva.

Es la habilidad para retener la información recibida por el oído.

● El maestro lee o narra un cuento; luego pide a varios niños que le digan de qué trata, y comprueba la fidelidad o inexactitud del recuerdo. El ejercicio puede hacerse primero con relatos muy breves y gradualmente con cuentos de mayor extensión.

● Se entona una canción que todos los niños conocen. Un niño comienza ("Estas son las mañanitas"), otro sigue ("que cantaba el rey David"), otro continúa ("y a las muchas bonitas"), y así, hasta terminar la canción.

● Que los niños aprendan rimas y canciones infantiles.

d) Secuencia auditiva.

Es una modalidad de la memoria auditiva: no sólo se recuerda lo que se oyó, sino el orden en que se oyó.

A.- Secuencia de palabras y de ruidos.

- Si los niños saben ya los nombres de los días de

la semana que contesten a la pregunta ¿ Qué día es antes del jueves ?; ¿ Qué mes viene después de septiembre ?" etc.

- Los niños se ponen de espaldas al maestro. Este hace sonar sucesivamente varios objetos que están en su escritorio (Borrador, gis, regla, vaso, etc). Primero los niños van a identificar los sonidos y luego a tratar de retener su secuencia.

B.- Secuencias de ritmos.

Estos ejercicios son importantes, pues propician el desarrollo de la atención auditiva, la capacidad de retener instrucciones verbales y la percepción del ritmo. El maestro pide a los niños que reproduzcan con aplausos los ritmos de canciones conocidas.

● El profesor o un alumno reproduce con golpecitos o palmadas el ritmo de una canción o de una rima infantil que todos conocen. ¿ A ver quién la identifica ? Por ejemplo: tá-ta tá-ta tá-ta ta-ta-tá ta tá, es el ritmo de " Tengo una muñeca vestida de azul."

● Los niños cierran los ojos, el maestro va dando en secuencia, varios ritmos distintos de creciente dificultad, que los niños tratarán de retener.

● Alternancia de movimientos: se da una palmada y luego se hace otro movimiento, como levantar una pierna, mover un hombro o los dos hacia adelante, alzar un brazo, echar la muñeca hacia atrás, tocar con las manos las rodillas, chasquear la lengua, etc. Los niños memorizan la secuencia repitiendo las acciones en el orden dado.

e) Discriminación visual.

Se sugieren algunos ejercicios que tratan de ayudar a los niños a percibir los colores, los tamaños, las formas, los detalles, la posición en el espacio.

- En el patio de juegos o en el salón se trazan círculos, cuadrados, triángulos de diferentes tamaños y colores. Los niños pueden realizar toda clase de ejercicios en relación con tales figuras: " Vamos a bailar entre el .. y el ...; luego saltaremos dentro del ...", etc.

- Se recortan diversas figuras geométricas en carton cillo, papel lustre, tela, etc., en varios colores y con ellas se hacen " collages " sobre cartoncillo. También pueden pegarse palillos, pedazos de liga de alambre, de corcho, tuercas, claves, tornillos, etc.

- Se pueden recortar láminas a colores con diferentes contornos de formas geométricas, luego se revuelven las figuras y se arman a manera de rompecabezas.

- El maestro deberá llamar la atención de los niños sobre los colores que hay alrededor, mostrar que tales y cuales objetos tienen el mismo color y enseñar a sus alumnos los nombres de los colores.

f) Secuencia Visual.

Es la habilidad para seguir con movimientos oculares coordinados, una serie de objetos o de signos. Es fácil comprobar si todos los niños en un grupo poseen o no esa

habilidad: pidámosles que miren fijamente una lámina, sin mover la cabeza; mientras lo hacen, nos paseamos de un lado al otro del salón. Habrá niños que tengan que mover la cabecita o cuya mirada saltará de un lado al otro. Con estos niños convendrá repetir los ejercicios propuestos de las actividades prácticas de la vida diaria.

Es importante crear en los niños esta habilidad. La lectura correcta exige ciertos movimientos oculares bien determinados y estables: de izquierda a derecha y desde arriba hacia abajo, y estos movimientos fallarán si no hay previamente la suficiente coordinación ocular.

g) Discriminación figura-fondo.

Es la habilidad para percibir figuras reproducidas sobre el trasfondo de un papel y de separarlas una de otra de manera significativa. El niño que posee ya esa habilidad es capaz de reconocerse a sí mismo y a otras personas en una fotografía; al observar una lámina sabe bien cuál figura está atrás y cuál adelante. Si la lámina observada representa, por ejemplo unos juguetes, el niño, tomando unos juguetes parecidos, puede colocarlos en el mismo orden de la lámina.

● Para ejercitar esta habilidad es muy útil tomar diversas láminas y dejar que los niños encuentren detallitos al parecer insignificantes.

h) Memoria Visual.

Es la habilidad para evocar experiencias visuales

que se han tenido antes. Del desarrollo de esta habilidad, más que de ninguna otra, depende fundamentalmente la adquisición de la lectura.

- " Objeto perdido ": Coloque a la vista de todos los niños, una moneda, un lápiz y un gis; luego esconda uno de ellos y pregunte: " ¿ qué es lo que se perdió ?. El mismo juego se puede hacer dibujando varias cosas en el pizarrón y luego borrando una.

- O bien dibuje en el pizarrón ciertas figuras sencillas, por ejemplo: . - . $0 + 0 = 0$. El maestro borra el pizarrón y los niños los reproducen de memoria.

- Se hace lo mismo con series de dibujos que el maestro traza en el pizarrón.

- Los niños contemplan brevemente una lámina. Luego ya sin verla dicen todo lo que vieron en ella.

i) Coordinación ojo-mano.

Es la habilidad para obtener buena coordinación muscular fina. Es imprescindible en el aprendizaje de la escritura, también para el dibujo y para todo lo que el niño haga con las manos. Es indispensable una continua ejercitación, que vaya afinando la coordinación de los estímulos perceptuales, visuales con las respuestas motoras finas, ejecutadas con las manos.

Ya antes de empezar a copiar palabras, los niños deben haber manejado profusamente las tijeras, los lápices,

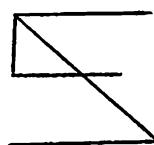
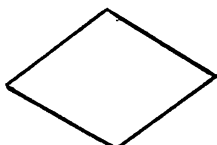
las crayolas, además de objetos pequeños como agujas, cuentas y otros materiales que se han enumerado en las actividades prácticas de la vida diaria.

Los primeros trazos de los niños ya los sabemos, son grandes y toscos. Y es hermoso observar cómo se van afinando, cómo el niño se hace cada vez más hábil, cómo sus líneas son círculos, sus puntos van adquiriendo perfección y soltura. Es un proceso largo, más largo en unos niños que en otros, pero al final desemboca siempre en una escritura que por lo menos será legible.

j) Memoria Visomotora.

Es la habilidad para reproducir las experiencias visuales por medio de la actividad motora. Si posee esta habilidad, el niño es capaz de dibujar y de trazar símbolos después de haber visto, por breves instantes, su modelo. Por lo tanto, la retención visomotora es elemento esencial en el desarrollo de la escritura espontánea.

El maestro puede presentar a los niños diferentes diseños, luego los dibuja. Los niños los observan brevemente; los diseños se borran y los niños tratan de reproducirlos.



k) Integración visomotora.

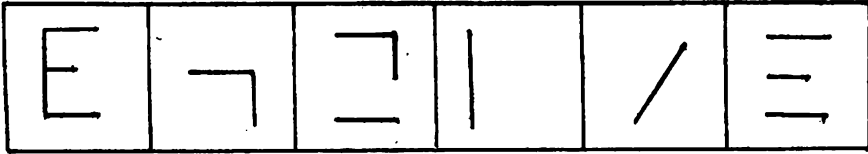
Es la habilidad de conjugar todas las experiencias visuales y motoras en la realización de tareas más complejas, tales como nadar, bailar, dibujar, tocar un instrumento. La eficacia con que los niños logran desenvolverse en tales actividades muestra precisamente el grado de su integración visomotora. Para lograr su desarrollo conviene hacer toda clase de juegos organizados. Ejemplo de algunos:

- " Hadas y duendes " Se forman dos bandos, el de las "hadas" y el de los "duendes", que se colocan dentro de metras en los extremos del patio. Cada bando da la espalda al bando contrario. A una señal del maestro los dos bandos comienzan a caminar lentamente hacia atrás. A la voz de "llegaron los duendes", las "hadas" tratan de regresar a su meta sin ser tocadas mientras "los duendes" las persiguen.

- Los jugadores se alinean por parejas, espalda contra espalda. Uno de ellos no tiene pareja. Cuando el maestro dice " ¡vuelta!", los niños comienzan a girar y forman pareja con el siguiente compañero. El maestro marca el alto. Uno de los niños queda solo y pierde.

- " Voy a pescar "; Los niños se sientan en círculo; en medio queda uno: el " pescado ". Los niños del círculo se van pasando una pelota. Cuando el maestro dice " Voy a pescar ", el que tiene la pelota se la lanza al pescado; éste trata de esquivar el golpe; si no escapa pierde.

Se presentan unos ejemplos de ejercicios que se hacen con papel y lápiz y que requieren ya una integración visomotora totalmente desarrollada.



3.2.4 Desarrollo de los conceptos de Espacio y Tiempo.

Es la capacidad para ubicarse en el tiempo y en el espacio.

- " El calendario ": El maestro escribe en el pizarrón la fecha, después de preguntarles a los niños que día es. Esto se puede combinar con ciertos ejercicios que irán afianzando en el niño las nociones de hoy, ayer y mañana. Por ejemplo, el profesor escribe " Hoy es lunes ", esta frase se puede ir ampliando poco a poco: " Hoy es lunes 24 de abril " (concepto de mes), " Hoy es lunes 24 de abril de 1980 " (concepto de año). Por supuesto, el escribir la fecha en esta forma y hacer que los niños la copien no asegura la comprensión absoluta de esos conceptos; sin embargo, prepara el camino.

- " Las noticias ": El siguiente ejercicio, asociado al del calendario, es muy interesante y da a los niños la oportunidad de relatar oralmente hechos importantes para ellos. Ejemplos:

" Ayer Lupita compró un arbolito.
Hoy en la mañana lo regó."

" El lunes el aire sopló muy fuerte.
Entonces Mario y Pedrito volaron un papalote."

" Hoy en la mañana Paty tiró la leche.
Se ensució su vestido."

● " Las experiencias ": Es necesario que los niños vean, sientan, vivan y organicen situaciones reales. Programando ciertas experiencias se ayudará mucho a la comprensión de las nociones de tiempo.

La planeación de las experiencias incluye tres aspectos:

A) La preparación. El maestro habla a los niños sobre lo que van a hacer, utilizando la perífrasis de futuro, o sea, el verbo ir conjugado en presente, más a, más cualquier verbo en infinitivo, que es la forma más común en México: " Vamos a ir a visitar la fábrica de...".

B) La realización. Todos los niños participan en la misma experiencia y la comentan. Seguramente se utilizarán presentes y perífrasis de gerundio (" estamos viendo...").

C) La evaluación. Al día siguiente, se comenta la experiencia, usando pretéritos y copretéritos.

Convendrá dejar estancia escrita de lo realizado, ha-

ciendo resaltar las terminaciones verbales. El lunes por ejemplo se escribiría: " El miércoles vamos a ir al mercado. Vamos a comprar fruta. Luego vamos a hacer ensalada de frutas."

El martes se insiste en que: " Mañana vamos a..."

El miércoles se realiza la experiencia. El jueves y el viernes se comenta la experiencia y se escribe:

" Ayer (o el miércoles) fuimos...", " Ayer (o el miércoles) hicimos...", etc.

- " Las historietas ": Los niños traen tiras cómicas de periódicos o revistas, recortan cada uno de los cuadros y los arreglan sobre la mesa según el orden que tenían. En seguida revuelven todos los cuadros: luego vuelven a armar la tira y relatan la historia. Puede jugarse en equipos.

CAPITULO IV

JUEGOS EDUCATIVOS

Hace mucho tiempo que los educadores habían pensado emplear una función tan natural como el juego, como medio educativo, Rousseau había expuesto esta idea, como tantos otros lo han hecho en materia de educación. Itard primero y después Seguin la han aplicado y han hecho toda una serie de Juegos Educativos que deseaban llevarlos a la práctica sobre todo instruir a los mentalmente anormales. Estas ideas han inspirado igualmente a Froebel que se orientó sobre todo hacia los juegos sensoriomotores para los niños. Más recientemente, la doctora Montessori, basándose sobre los trabajos de Seguin, elaboró todo un material escolar destinado a desenvolver los sentidos y movimientos del niño, al propio tiempo proporcionándole las primeras nociones de lectura, escritura y de cálculo.

Los juegos educativos del Dr. Decroly representan un progreso en esta cuestión. Bajo el aspecto de juegos de lotería, y utilizando la imagen de objetos reales, proporcionan al niño nociones que se pueden variar sobre el espacio, el tiempo, los colores, el número, etc.

El Dr. Ovidio Decroly fundó en 1901 en Bruselas el Instituto de enseñanza especial para retrasados y anormales, en 1909 este Instituto se trasladó a Uccle. El estar en contacto con niños difíciles le permitió tener ideas nuevas que le sirvieron para perfeccionar los procedimientos de educación de anormales y para crear un sistema de educación de niños normales que le ha dado fama universal.

En 1907 creó para niños anormales la escuela de la calle del Ermitage de acuerdo con los lemas " Preparar al niño para la vida por la vida misma " y " organizar el medio de manera que el niño encuentre en él los estímulos necesarios."

" La disciplina libre dirigida; la coeducación, la autonomía y autoactividad, el interés, la globalización, los juegos educativos, la medida y el control de las capacidades individuales y de los resultados pedagógicos por medio de los tests, constituyeron los principios de su sistema, y si bien tuvo, en la práctica diaria, que aclarar, precisar, limitar el alcance y la aplicación de estos principios para la buena inteligencia de su método."⁽¹⁾

Decroly como médico dió al cuerpo del niño toda la importancia que tiene, primero a niños anormales y posteriormente aplicó sus conocimientos y experiencias a niños normales.

Como psicólogo orientó la didáctica hacia aspectos del espíritu pues tuvo a su favor su aplicación ejemplar en el campo de la experimentación y observación psicológicas en laboratorios de psicología y en el más completo, el de la escuela común, primaria y secundaria.

Como pedagogo estructuró una didáctica y creó organismos escolares en estrecha relación de las necesidades del cuerpo y del espíritu desde el punto de vista individual y social, ya que su intervención fué directa y diaria en la

(1) Guillen de Rezzano, Clotilde. Los Jardines de infantes. Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1974, pág. 60.

organización y dirección de los institutos de niños normales y anormales, oficiales y de su creación.

Los procedimientos que se describen en " La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos " obra escrita por Ovidio Decroly con la colaboración de Mlle. Monchamp, son el resultado de la observación y experimentación de sus autores así como de un grupo de colaboradores durante más de 24 años, en el Instituto de Enseñanza Especial de Uccle (Bruselas) para anormales y retrasados escolares dirigido por el Dr. Decroly. En su origen, son procedimientos ideados para niños anormales y retrasados escolares, pero su aplicación a niños normales llevó al Dr. Decroly a la conclusión de que no sólo eran eficientes para niños difíciles sino que lo eran aún más para los niños " normales ".

4.1 CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO.

" El procedimiento adoptado por Decroly es el *juego*, que por medio de un material adecuado, se hace eminentemente *educativo* y que debe:

- a) tener en cuenta el estado dinámico del sujeto, su temperamento, su capacidad de actividad;
- b) explotar las tendencias favorables y, en su sentido útil, los instintos inferiores para encauzar las fuerzas de atención disponibles;
- c) combatir los automatismos inútiles y los tics, dando ocasión de adquirir hábitos útiles y en relación con el medio y las diversas capacidades de los sujetos;

d) favorecer la observación y la representación por medios vivos, objetivos, que necesitan una adaptación real y comprobable;

e) adaptar el trabajo a las capacidades mentales, sensorimotoras y lingüísticas;

f) acostumar al niño, mediante el ejemplo, a la actividad, al orden, a la regularidad, a la puntualidad, a la limpieza;

g) ser variado y mantener el interés."⁽²⁾

Los juegos son de tal naturaleza que sirven para desarrollar " un programa de ideas asociadas " basadas en los intereses primarios y comunes a todos los niños, en relación con las grandes categorías de ocupaciones humanas partiendo de aspectos actuales y presentes después si es posible en sus aspectos lejanos en el espacio y en el tiempo.

En un ambiente regido por una disciplina de confianza se realizan los juegos; una disciplina favorecida por la elección de las ocupaciones y de la colaboración activa de los pequeños en el trabajo y en el orden en la clase y fuera de ella una disciplina que favorezca la iniciativa, el sentido de responsabilidad.

4.2 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS.

En el libro: La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los Juegos Educativos, del Dr. Decroly y Mlle.

(2) *Ibíd.*, pág. 64.

Monchamp, clasifican los juegos educativos en la forma siguiente:

I. Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y de la aptitud motriz.

Comprenden:

- 1.- Juegos Visuales
- A) Juegos de colores
 - B) Juegos de formas y de colores. Distinción de las formas y colores combinados.
 - C) Distinción de Formas y de direcciones:
 - a) las formas
 - b) las formas y las direcciones.

2.- Juegos Visuales Motores.

3.- Juegos Motores y Auditivo-motores.

II. Juegos de Iniciación Aritmética.

III. Juegos que se refieren a la noción de tiempo.

IV. Juegos de Iniciación a la Lectura.

V. Juegos de Gramática y de Comprensión del lenguaje.

Los ejercicios están ordenados en cada grupo según su dificultad creciente.

4.2.1 Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales, de la atención y de la aptitud motriz.

Estos juegos desarrollan en el niño las aptitudes sensoriales. " Decimos - aptitudes - y no - sentidos - porque los ejercicios llamados sensoriales, más que desarrollar los sentidos, enseñan al niño a registrar sus impresiones, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras. Además provocan su atención voluntaria sobre las cualidades de los objetos; le hacen adquirir conciencia de cuanto cae bajo el dominio de sus sentidos, formar un juicio y actuar según las conclusiones de éste."⁽³⁾

1.- Juegos Visuales.

A.- Juegos de colores.

Cada juego comprende 2 cartones de 28 x 22 centímetros divididos en 9 cuadros, que hacen 18 cuadros por juego.

Ejemplos de juegos:

" La niña de paseo."

Ejercicio de atención. Una niña de paseo; los colores de la sombrilla, del sombrero y del gabán están combinados cada vez de modo diferente. Los colores son rojo, verde, azul y amarillo.

(3) Decroly, Ovidio. Iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos. (MIMEO), pág.1.

" Los buenos amigos."

El mismo ejercicio con cuatro colores combinados para cada cartón; una niña y un niño abrazándose. El vestido de la niña, el cinturón, el traje del niño y sus medias forman combinación de colores, variando con cada cartón; no hay pues, más que cinco colores, lo que hace difícil el ejercicio, porque los cartones no difieren a veces más que en un color.

B.- Juegos de formas y de colores. Distinción de las formas y colores combinados.

" La noción de la forma es una noción derivada; no es tan simple como la sensación de luz, de sonido, de calor, resultante de la función específica de tal o cual nervio. Resulta de la asociación de muchas impresiones sensoriales, de las que las más frecuentes son las producidas por el sentido artículo-muscular, principalmente de la mano y de los músculos oculares, y por el sentido visual (color, luz)."⁽⁴⁾

Es importante hacer actuar mucho al niño para darle las impresiones sensoriales más completas y numerosas sobre las cosas que le rodean, a fin de que las nociones de forma que reciba tengan toda la precisión deseada. Para obtener este resultado se reúnen en una caja diferentes objetos de uso frecuente. Con esta caja, los niños juegan libremente, palpan, manosean, examinan todo y aprecian multitud de impresiones sensoriales que vienen a ser la base de los conceptos de formas. Manejarán los mismos objetos

(4) *Ibíd.*, pág. 4.

teniendo los ojos vendados.

Formas y colores asociados.

En general son más fáciles los ejercicios combinando la forma y el color que aquellos que se refieren únicamente a la forma; pues los elementos de diferenciación son más numerosos por lo que hacen que sea más fácil de determinar el objeto.

Ejemplos de juegos:

" Juego de escenas incompletas "

Este juego se compone de seis láminas representando escenas coloreadas a las cuales faltan ciertos personajes u objetos de los que solamente se ha trazado el contorno exterior. Al niño se le entregan cartoncitos separados que tengan la forma de estos personajes u objetos con el dibujo completo y coloreado. El niño los colocará sobre los huecos vacíos.

En el juego siguiente los objetos representados pueden ser semejantes en la forma y diferir en el color, y viceversa; la atención del niño debe fijarse al mismo tiempo sobre las dos cualidades.

" Los jarros "

Se dibujan seis jarros de perfil recto y de colores diferentes, y seis de perfil curvo con los mismos colores que los anteriores. Es preciso fijar la atención en el color y la forma.

C.- Distinción de formas y direcciones.

a) Las Formas.

El mismo objeto tiene un color uniforme en cada juego.

" Los vasos "

En un cartón de 28 x 22 centímetros, se dibujan en perfil 12 vasos de formas diferentes, el niño debe colocar entre ellos los vasos semejantes, dibujados en cartones pequeños.

" El gimnasta "

En tres cartones de seis cuadros cada uno se dibuja un niño (traje y color idénticos), en diferentes posiciones gimnásticas, por ejemplo:

- Pies juntos, brazos en extensión vertical.
- Piernas en flexión, brazos extendidos lateralmente, etc.

Los cartoncitos llevan los mismos dibujos. Este juego se presta a un ejercicio muscular interesante, que consiste en hacer adoptar a los niños la posición que tiene el niño representado en el cartón. Es un juego de imitación que les gusta mucho.

El profesor puede repartir los cartones a los niños e imitar él mismo el movimiento: entonces les pregunta quién posee el cartón correspondiente al movimiento que aca

ba de ejecutar. Se asegura antes de que los niños le han visto realizar el ejercicio.

b) Las formas y las direcciones.

Estos ejercicios se refieren a la orientación y a la perspectiva.

" La mesa y la pelota "

Se divide un cartón en ocho cuadrados, se dibuja en cada uno una mesa en perspectiva y sobre la mesa una pelota colocada en ocho posiciones distintas con relación a ella; en medio por delante, en medio por atrás, a la derecha, a la izquierda, en la esquina derecha delantera, en la esquina izquierda delantera, detrás a la derecha y detrás a la izquierda.

Los cartoncitos llevan el mismo dibujo.

Si el niño no es capaz de apreciar las distintas posiciones, la maestra deberá colocar una pelota sobre la mesa y hacerle ejecutar el mismo ejercicio sobre otra mesa colocada en igual posición. Cuando el pequeño haya logrado imitar el ejercicio, la maestra le enseñará el cartón que representa la posición dada e identifica con la realidad la representación abstracta bajo dos dimensiones.

" La silla y el jarro "

Este juego consiste en: La silla y el jarro se colocan una con respecto a otro en diferentes posiciones. La silla aparece en el centro del dibujo y el jarro está suce-

sivamente delante de la silla, detrás, a la izquierda, a la derecha, a la izquierda por delante, a la izquierda detrás, a la derecha delante, a la derecha atrás, y por último sobre la silla. Esta última posición es más fácil que las otras.

2.- Juegos visuales motores.

Los ejercicios visuales motores ocupan al niño de un modo activo, fijan su atención, la mantienen en la multiplicidad de excitaciones sensoriales, de las que son el punto de partida, desenvuelven además su lógica elemental por la comprobación natural de los errores cometidos.

Los juegos visuales, exigen por parte del niño ciertas reservas de adquisiciones intelectuales, mediante las cuales es capaz de comparar y de comprender lo que se le pide. Algunos niños a su entrada a la escuela, no comprenden el sistema de juegos de lotería, pues ponen muchos cartones sobre el mismo cuadro o se entretienen en apilar los cartoncitos, o se divierten en romperlos y desparramarlos por la clase. Es necesario dar a estos niños una preparación que consiste en habituarlos a la actividad y a cierta disciplina mental, sin las cuales no es posible la educación.

Ejemplos de juegos:

" El encajado de cubos "

Consiste en encajar una en otra, cajas cúbicas de tamaños decrecientes, a las cuales falta una cara.

Este sistema de clasificación se aplica a ciertos ju-

guetes de procedencia rusa, tales como muñecas de madera muy pintorescas, que divierten mucho a los niños.

También hay huevos de madera divididos por la mitad, que se encajan unos en otros.

" Las figuras de madera "

Este ejercicio consiste en figuras recortadas, constituído por una docena de tablitas de 25 por 15 centímetros. En estas tablitas se han recortado formas diversas: tres tazas de tamaños progresivos; frutas; un niño, una niña recortados en varios fragmentos; un paisaje representando una casa, un escolar sentado en su pupitre, árboles, pollos, pájaros, dos niños transportando una cesta, etc.

En estos ejercicios la dificultad se acentúa a medida que los personajes se recortan en fragmentos más numerosos.

El niño debe colocar los trozos en los huecos respectivos, en los cuales hay embutida otra plaquita encolada que facilita el trabajo. Se puede invitar al niño, también a recomponer la escena fuera de la plaquita, con los fragmentos, y a seguir con el lápiz los contornos de las figuras recortadas, a fin de obtener el dibujo sobre el papel.

En los fragmentos no deben ponerse botoncitos o tiradores que permitan cogerlos con facilidad, pues este ejercicio tiene por finalidad hacer apreciar al niño el contorno de las formas recortadas, los botones impiden este trabajo de sensación muscular. Debe multiplicarse el número de tablitas porque su manejo constituye una excelente preparación para el dibujo.

" El picado "

Este juego se compone de una serie de tablitas de 25 centímetros de lado y de 5 milímetros de grueso. Cada tablita lleva uno o varios dibujos pirograbados, pintados y taladrados de manera que pueda el niño seguir por medio de un cordoncito o hilo, los contornos de los dibujos.

3.- Juegos motores y auditivo-motores.

Casi todos estos juegos se realizan vendando los ojos a los niños.

Los ejercicios puramente motores son excelentes, porque dan al niño conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que son éstos el punto de partida. Para sostener su interés y por consecuencia su atención, se le permite que compruebe con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles.

La venda es poco práctica, pero puede reemplazarse con dos almohadillitas unidas por un elástico que cubren mejor los ojos.

Muchos de los juegos visuales motores pueden realizarse siempre y cuando el niño los efectúe con los ojos vendados.

El siguiente juego es un ejemplo de un ejercicio especialmente motor:

" Juego de los sacos "

El juego consta de muchos sacos de algodón de 30 por 25 centímetros; cada uno de ellos contiene diversos objetos usuales: una llave, un trompo, un tornillo, una cuchara, una tacita, un cubo, un sombrerito, una pelota, una moneda, un dado, etc. Cada niño tiene un saco y busca con una mano el objeto igual al que la maestra presenta, diciendo el nombre de él.

Cuando el objeto es bien conocido, la maestra lo pide sencillamente al niño (asociación auditiva motriz) o bien lo enseña, preguntando cuál es su nombre (asociación motriz verbal).

El niño comprueba su respuesta visualmente, levantando cada vez la venda.

Otros ejercicios motores y auditivos motores consisten en: hacer ir al niño de un sitio a otro con los ojos vendados, en marchar en dirección de un sonido producido por otro niño o por un instrumento cualquiera, en reconocer con los ojos vendados el origen y naturaleza de un ruido.

4.2.2 Juegos de Iniciación Aritmética.

La enseñanza del cálculo pide por parte del niño más atención consciente al mismo tiempo que la intervención de actitudes superiores de comparación, de representación, de análisis y de generalización.

Es necesario llamar la atención sobre la importancia de los procesos de representación mental en la formación de las ideas de número. En estas actividades el sentido visual juega un papel primordial, que se debe tener presente,

sin olvidar las otras nociones sensoriales y sobre todo las motrices, que están íntimamente asociadas, procurando multiplicar los ejercicios visuales que se refieren a los primeros conceptos de los números.

La representación mental que nos permite evocar la imagen de una cosa, en ausencia de esta cosa; la vista o la audición simple del nombre que la designa, es la base de la formación de nuestros juicios y de nuestros conceptos. Es necesario atender la educación intelectual a provocar y a desenvolver esta evocación, a fin de proporcionar al niño materiales numerosos, precisos y ricos que han de servirle para formar sus conceptos de unidad y de clasificación.

Algunos juegos que se presentan entran a la vez a la categoría de musculares y visuales. Todos se presentan a numerosas variantes y se pueden modificar de acuerdo a las necesidades particulares.

Antes de comenzar el estudio de las nociones elementales de número, se inicia al niño en la mayor parte de los ejercicios sensoriales indicados en el capítulo anterior. Es preciso que previamente haya aprendido a ver, a comparar, a analizar, que su atención se haya desenvuelto. La mayoría de los pedagogos no desconocen el trabajo mental que supone en el niño normal el conocimiento de los cinco primeros números, que suele adquirirse a lo sumo a los cinco años. El niño normal realiza por sí mismo y con frecuencia sin conocimiento de lo que le rodea, una porción de comprobaciones, de comparaciones, de experiencias, que determinan en su cerebro la formación de imágenes de representación mental; y después de numerosas tentativas y de olvidarlas repetidas veces, adquiere definitivamente la noción

de los números 3, 4 y 5 necesita aproximadamente un año pa
ra cada adquisición.

Etapas por las que pasa el niño para adquirir las no-
ciones de los números:

- 1.- Noción de la presencia y de la ausencia.
- 2.- Facultad de diferenciación y de identificación.
- 3.- Estado de repetición.
- 4.- Noción de pluralidad y de unidad, noción de dos.
- 5.- Noción de tres.
- 6.- Facultad de comparación de los tamaños continuos
(estado de síntesis).
- 7.- Noción de cuatro (estado de análisis y de sínte-
sis).
- 8.- Noción de cinco; primera noción de la fracción.

Estas etapas han servido para idear y clasificar los
juegos.

Los primeros ejercicios permiten asegurar que el ni-
ño ha dominado las dos primeras etapas, son juegos que di-
vierten mucho a los niños y consisten en mostrar cosas co-
nocidas que les interesen (por ejemplo caramelos), después
se esconden en un rincón de la sala de juego o del patio
de recreo, prometiendo una ligera recompensa a quien la en
cuentre. Para buscarlas, el niño ha de conservar la imagen
mental del objeto desaparecido. Se comprueba fácilmente
quiénes no la poseen por que no la buscan.

Juego I cajas de sorpresa.

Las cajas sorpresas pueden servir para este fin.

Juego II cajas de clasificación.

Descritas en los juegos articulo-musculares, corresponden al período de diferenciación, de identidad y de repetición; es decir, que para clasificar, el niño debe ser capaz de distinguir las diferencias y analogías entre los objetos y de reunir aquellos que tienen las mismas cualidades.

En estos ejercicios, lo que llama la atención del niño son los datos proporcionados por las otras cualidades del grabado que tiene a la vista: color, forma, tamaño.

" Los botones "

La clasificación trata de objetos parecidos, este juego exige más atención y cierto grado de análisis, consiste en una caja dividida en tres compartimientos. Se cortan previamente 18 trocitos de badana (piel curtida de oveja), seis de los cuales llevarán cosido un botón; otros seis dos botones y los seis restantes. En el fondo de cada compartimiento se pirograba sucesivamente uno, dos, tres botones; el niño debe colocar en ellos las banditas correspondientes.

4.2.3 Juegos que se refieren a la noción de tiempo.

La noción de tiempo es la resultante de una multitud de sensaciones y de experiencias, y como todas las nocio-

nes derivadas, se desenvuelven muy tarde en el espíritu del niño.

Por la repetición diaria o semanal de ciertas ocupaciones semejantes, comienza el niño a hacer distinciones entre los momentos del día primero, entre los días de la semana después.

Se le facilita esta representación por el empleo de los calendarios de varias clases:

1o. Un círculo dividido en 24 partes representa el día, varios dibujos indican la sucesión de las ocupaciones y una aguja movable, el momento del día.

2o. Otro círculo dividido en siete sectores presenta en dibujo las particularidades de la semana. Por ejemplo la misa y los juegos del domingo, el lavado de la ropa el lunes, el paseo del jueves, etc.

3o. Un cuadro representa el mes dividido en 31 partes, y el otro el año con sus particularidades. Esta especie de cronómetros se suspenden de la pared, y la maestra puede utilizarlos haciendo que los mismos niños corran la aguja.

Para realizar los ejercicios relativos a la hora se tiene el siguiente juego:

" ¿.Qué hora es? "

Comprende tres grados de conocimiento de la hora.

10.- La hora entera; dos cartones llevan cada uno seis cuadrados con la inscripción; son las 6, son las 10, etc. El niño debe colocar sobre ellos el cartoncito que tiene un reloj dibujado marcando la hora correspondiente.

20.- La media y el cuarto; dos cartones igualmente, con un ejercicio análogo.

30.- Los minutos, las mismas divisiones.

Se puede hacer el ejercicio inverso, distribuyendo a los niños los cartoncitos; la maestra pregunta entonces: ¿ Quién tiene el reloj que señala las seis, las siete y media, las 5 y cuarto, etc? Hay que hacer constar que el niño puede aprender a leer la hora sin relacionarla con la ocupación del día que a ella corresponde; esta lectura puede ser completamente automática y no aportar ninguna imagen al espíritu del niño. De hecho no le es útil si no es capaz de hacer esta relación.

La lectura de la hora no puede, ser un criterio de la adquisición de la noción de tiempo, en el verdadero sentido de la palabra.

4.2.4 Juegos de Iniciación a la Lectura.

Por el juego despertamos en el niño el interés por las lecciones de lectura y nos servimos de las palabras que expresan las cosas que le agradan, partiendo por la frase y la palabra para llegar en el momento deseado, por el análisis, a la sílaba y a la letra, y finalmente, por la síntesis, a la reconstitución de nuevas palabras.

Ejemplos de juegos:

" Los juguetes "

De un listón de madera fijo en la pared se suspenden una porción de juguetitos como autos, trenes, mesas de muñecas, sillas, vasos, camitas, coches, silbatos, etc.; cada objeto lleva una etiqueta en madera pirograbada, indicando su nombre.

Se quitan dos de las etiquetas y se invita al niño a colocarlas en su sitio; como la elección está restringida, conoce muy rápidamente las dos palabras. Se quita entonces otra etiqueta, después otra, y así sucesivamente; el niño debe conocer los (veinte) nombres y colocar los rótulos en el clavo correspondiente.

" Las órdenes escritas."

Este juego está representado por órdenes escritas, en gran tamaño, ya sea en cartones o en el pizarrón, y se refieren a los diversos actos que deben hacerse en clase. Ejemplo: levantarse, coger su lápiz, etc.

El dibujo tiene gran importancia en la enseñanza de la lectura.

Todos los trabajos personales del niño van acompañados de dibujos, proponiéndose con ello que traduzca por el dibujo, tan rápidamente como por la escritura, la idea que desea expresar. La etapa de descomposición no se consigue más que en los niños que han llegado al estado del análisis y entre los cuales se hace éste en el terreno de las imágenes visua-

les verbales. Dichos ejercicios obligan al niño a pensar y le hacen actuar.

4.2.5 Juegos de Gramática y de comprensión del lenguaje.

Con el fin de familiarizar a los alumnos con las reglas elementales de gramática, se ha constituido una serie de juegos y de ejercicios que sirven de repetición. Ejemplo de alguno de ellos:

" El femenino de los adjetivos en general "

" El femenino de los adjetivos que hacen excepción "

" La distinción del plural en general "

Sobre un cartón dividido en dos partes dibujamos: en una un solo objeto y en otra dos o más objetos iguales.

Los nombres de los objetos, sin el artículo, se escriben en cartoncitos que los niños deben adaptar. El artículo se escribe sobre el cartón grande . Se da a componer a los niños con estas palabras, frases sencillas que constituyen su trabajo personal en el estudio.

" Los oficios "

Se ha buscado en los comercios grabados que representan los oficios. Se ha fijado sobre cada cartón cuatro oficios, y a la izquierda, en la primera fila de los cuadros, las siguientes preguntas: ¿ Quién es este ? ¿ Qué hace? ¿ En qué trabaja? ¿ Dónde está?

Las respuestas se encuentran igualmente sobre cartoncitos. Cuando el alumno hace el ejercicio sin error, se separan los cartones.

4.3 JUEGOS EDUCATIVOS EN EL JARDIN DE NIÑOS.

Cualquier aprendizaje que el niño adquiera, debe estar basado en el juego para que resulte verdaderamente atractivo.

Los juegos educativos que se realizan en el Jardín de Niños están basados en los juegos educativos del Dr. Ovidio Decroly.

Se ha intentado quitar la clasificación de juegos educativos para 1o., 2o y 3er grado de Jardín de Niños, ya que los juegos como tales son los mismos, sin embargo, lo que varía es el nivel de madurez y el aprendizaje que el niño manifieste, así como la estimulación que recibe el pequeño. Por lo tanto debe haber una secuencia de aprendizaje, más no una secuencia de grado.

A continuación mencionaré algunos juegos educativos que ayudan al aprendizaje de la Lecto-Escritura.

En cuanto a la graduación de los juegos educativos que pretenden el manejo de nociones visuales, auditivas, etc., se ha tomado en cuenta la secuencia científica que los procesos de enseñanza y de aprendizaje deben seguir para alcanzar la adquisición de los conceptos que se proponen en dichos juegos.

En lo que se refiere al proceso de enseñanza, se su-

giere:

- 1.- Reconocer
- 2.- Asociar
- 3.- Clasificar
- 4.- Aplicar

Reconocer: es ubicar las características nuevas con imágenes anteriores. Requiere un empleo total de la memoria.

Asociar: Extraer las características esenciales para relacionarlas con elementos ya introyectados. Puede considerarse como una primicia de un proceso de análisis más complejo.

Clasificar: es obtener las semejanzas y diferencias esenciales.

Aplicar: es la transferencia del concepto adquirido hacia una situación nueva, siempre y cuando se conserven los elementos manejados anteriormente.

En cuanto al proceso de aprendizaje se sugiere:

- 1.- Captar diferencias
- 2.- Captar semejanzas
- 3.- Conceptualización

Captar diferencias y semejanzas: Consiste en que el niño capte a nivel visual las diferencias y semejanzas existentes. Ambos son actos complementarios.

Conceptualización: Implica la asimilación por parte del niño del concepto propiamente dicho.

Tomando en cuenta que la labor docente, implica la implementación del proceso enseñanza-aprendizaje en forma conjunta, independientemente de la secuencia que cada uno de estos actos siga por separado. Secuencia que combina ambos procesos:

- 1.- Reconocer diferencias-semejanzas.
- 2.- Asociar diferencias-semejanzas.
- 3.- Clasificar
- 4.- Aplicar-conceptualización

En relación a la graduación de los juegos educativos como: rompecabezas, ausencia y presencia, etc., va a depender de las características específicas de cada juego educativo por ejemplo: número de cortes, piezas, tipo de figuras, etc.

ROMPECABEZAS.**Individual:**

El juego consiste en proporcionar a cada niño, un rompecabezas, dentro de una caja plana, se pegará la ilustración del mismo en la tapa, o se puede ir colocando en sobres y la ilustración en el frente del sobre, o guardado dentro del mismo junto al rompecabezas.

Colectivo:

Contar con un cartón grande, con el modelo del rompecabezas que se armará y por otro con las piezas para armar la figura de que se trate.

Graduación:

No. de cortes	Tipo de cortes	Tipo de figuras	Empleo del modelo
3 a 6	Rectos, tratando de que cada una de las piezas deje "ver" claramente la figura.	Grandes con pocos detalles.	Con modelo contorneado.
6 a 9		Grandes con muchos detalles.	Con modelo.
9 a 12			
12 a 15	Rectos, sin que las piezas dejen "ver" claramente la figura.	Pequeñas con pocos detalles.	Sin modelo presente permanente
15 o más	Irregulares tratando de que... Irregulares sin que las piezas...	Pequeñas con muchos detalles	

DADO

Colectivo:

Es un cubo de 35 cms, aproximadamente, realizado por lo general de hule espuma, se coloca una figura o más en cada uno de sus 6 lados. El niño tirará el dado y describirá la figura o lámina que se encuentre en la cara superior del mismo.

Graduación:

Tipo de figuras	Ordenes a ejecutar
- Una sola figura grande conocida por el niño, y sin mucho detalle.	1o. Identificar
- Láminas de escenas con dos figuras grandes y sin mucho detalle	2o. Describir
- Láminas de escenas con tres figuras grandes con mucho detalle.	3o. Ejecutar una acción
	4o. Descubrir errores

AUSENCIA Y PRESENCIA.

Colectivo:

Se trata de descubrir de una serie de objetos o láminas; cuáles estaban presentes y ya no lo están, y cuáles no se encontraban y ahora aparecen.

Graduación:

No. de objetos o de láminas.	No.de objetos o láminas que se quitan o aparecen	Tipo de elementos	Formas de Presentación
3 a 4	1	Objetos reales	Sin cambiar de orden
5 a 6	2 a la vez	Objetos representativos	Cambiando de orden los objetos.
7 a 9	3 a la vez		
10 ó más	4 a la vez	Estampas	

LOTERIA.

Individual:

En un cartón se colocan 4, 6, 8 o más estampas sobre un mismo tema, flores, frutas, juguetes, figuras geométricas, etc. Por otro lado, en pequeños cartones se colocan, individualmente, las diferentes estampas que se han utilizado.

Se harán diferentes combinaciones de estampas para evitar que haya varios cartones con el mismo tipo de figuras.

Al realizar el juego, el niño tiene que identificar las diferentes figuras que contiene su cartón en relación con las que le muestre y nombre la educadora o el niño que dirija el juego y colocar una ficha en cada una de ellas.

El primer niño que logre completar todas las figuras dirá "Lotería" y será quien gane.

Graduación:

No. de figuras	Tipo de figuras
4 por cartón	- Conocidas totalmente y sencilla para el niño.
6 por cartón	
8 por cartón	
10 por cartón	- Combinadas, conocidas y desconocidas para el niño.
Más de 10 figuras por cartón	

DOMINO

Colectivo:

Consiste en fichas divididas en dos partes, con 2 figuras una en cada mitad las cuales el niño irá identificando y apareando con las correspondientes colocadas al centro,

La educadora o algún niño pondrá la ficha al centro y los demás niños de acuerdo a la ficha o fichas que tenga, observarán en su lugar, y así sucesivamente hasta terminar todos los niños con sus fichas.

Las fichas deberán ser con un solo tema: colores, figuras geométricas, animales, flores, etc.

Es importante hacer las combinaciones de estampas, evitando la repetición de fichas, todas deben ser diferentes.

Graduación:

En realidad no existe una graduación específica en relación a algún aspecto concreto. Sin embargo, la mecánica de este juego si exige en primer término la realización de juegos de apareamiento, en donde el niño pueda unir figuras iguales.

JUEGO DE POSICIONES

Individual o Colectivo.

El juego consiste en: Teniendo un punto de referencia colocar objetos en diferentes posiciones, los cuales serán identificados por los niños.

Individual: Proporcionar a cada niño un cartón, el cual tendrá un punto de referencia, preferentemente al centro, y un sobre o bolsa en donde se incluyan objetos, ilustraciones o un sólo elemento que pueda colocarse según las indicaciones grupales.

Colectivo: De la misma manera en que se realizó el cartón individual, se hará en grande, para que pueda ser utilizado por todo el grupo.

Graduación:

Posiciones	Punto de referencia	Tipo de objeto
1o. cerca-lejos dentro-fuera	El niño mismo	Su mismo cuerpo
2o. arriba-abajo al centro	Otras personas	algunas partes de él.
3o. vertical horizontal inclinado	Con objetos Gráficamente	Objetos Gráficamente
4o. derecha izquierda		te
5o. posiciones combinadas 1 orden a la vez 2 órdenes a la vez		

SUCESION DE ESTAMPAS.

Individual o Colectivo.

Se trata de colocar en el orden correspondiente, una serie de estampas que representan:

Un cuento (previamente narrado)

Una historia

Algún hecho que requiera secuencia por ejemplo: la germinación etc.

Graduación:

No.de Estampas

2 a 3

4 a 5

6 a 7

8 ó más

En todos los casos, la sucesión debe ser lógica y bien definida, para evitar confusiones en los niños.

OBJETO ESCONDIDO.

Colectivo:

Se trata de encontrar el objeto que se ha escondido dándosele a un niño o en algún mueble.

El niño tratará de encontrar el objeto de acuerdo a las indicaciones que se le den. El niño encontrará o determinará donde está el objeto, caminando mientras se toque un instrumento que ahí debe estar el objeto.

O bien, caminando según el ritmo de la música y cuando cambie de ritmo ahí estará el objeto.

O con sonidos

Se puede ayudar con palmadas o golpes con los pies.

Otra forma sería encontrarlo a través de adivinanzas cuya respuesta será el lugar donde se encuentre el objeto escondido.

FORMACION DE CONJUNTOS.

Individual o Colectivo:

Consiste en integrar conjuntos (grupos) de varios elementos de acuerdo a ciertas características como: forma, tamaño, color, consistencia, etc.

Primero deberán hacerse conjuntos con objetos concretos y hasta que el niño domine el concepto, pasar a la lámina representativa de dicha figura.

Graduación:

Tipo de objeto		No.de propiedades del objeto	
		Como base para integrar el conjunto.	
		ejemplos	
- Concreto	niños	-1 característica	- forma
	objetos	-2 características	- forma-co lor
- Gráfico		-3 características	- forma-co lor,tama ño.
		-4 características	- forma-co lor,tama ño. posi ción.

Principalmente estos juegos educativos que se han mencionado, ayudan al niño para que posteriormente reciba el aprendizaje de la lecto-escritura. Sin embargo, existen también otros juegos, que de alguna manera favorecen al pequeño para dicho aprendizaje. (Ver anexos 4,5,6,7 y 8).

CAPITULO V

LOS PODERES EDUCATIVOS

En el hecho educativo además del educando, educador y la materia, intervienen otros elementos, tales como la familia, la Iglesia, la escuela, el Estado y la Comunidad.

Todos estos elementos pueden clasificarse en transmisores, receptores y de relación.

La función esencial de los transmisores es la transmisión o comunicación del conocimiento y aquí se incluyen a la familia, la Iglesia, la comunidad y sobre todo la escuela y el educador.

Los elementos receptores son aquellos que reciben la influencia de los transmisores. El alumno es el elemento receptor por excelencia, pero por extensión se incluye a todo ser humano que de manera individual o colectiva, consciente o inconscientemente sea efecto de la acción educativa.

Elemento de relación es el medio que sirve de enlace entre el educando y el educador, es decir, entre los receptores y los transmisores aquí se incluyen a las materias de estudio o contenidos educativos.

Los elementos transmisores de la educación también pueden clasificarse en poderes educativos.



" Por poder entendemos los elementos con fuerza, autoridad y cierta hegemonía para determinar el contenido, los fines y los medios de la educación."⁽¹⁾

Los poderes educativos son:

- a) La escuela
- b) La comunidad
- c) La Iglesia
- d) El Estado
- e) La familia.

5.1 LA ESCUELA.

Por razones de carácter económico, social y profesional, la familia ha ido cediendo paulatinamente sus derechos y atribuciones educativas, a instituciones como la Iglesia, la escuela y el Estado.

La escuela no tiene poder por sí sola, sino que lo obtiene por delegación de la familia, la Iglesia y el Estado.

La escuela tiene como función primordial la " formación integral del individuo ". Sin embargo, la educación no es solamente obligación de la escuela sino también de la familia, la Iglesia y el Estado.

Hoy se concibe la Escuela como: " La comunidad educativa específica, el lugar donde esa educación se cumple y

(1) Lemus, Luis Arturo. Pedagogía. Temas Fundamentales. Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1973, pág. 61.

se ordena. La escuela debe concebirse como la reunión voluntaria de un grupo profesional pedagógico y de individuos en proceso de maduración, teniendo los primeros la misión de instruir y educar, y los segundos la de aprender y educarse."(2)

5.2 LA COMUNIDAD.

" Significa el conjunto de individuos que tienen algo en común, limitados por una extensión geográfica y unidos por vínculos materiales y culturales".(3)

La comunidad está formada por una serie de instituciones sociales como la familia, la escuela, la Iglesia, la prensa, la radio, el teatro, el cine, las asociaciones culturales y gremiales, científicos, industriales, etc.

La educación pues no se realiza sólo mediante las escuelas sino con la ayuda de estas instituciones sociales.

La educación se realiza en comunidad, el educando y el educador no existen aislados sino que pertenecen a un mundo geográfico y social. Si se habla de la educación sistémica, el alumno viene de una comunidad familiar, ingresa en una comunidad escolar y vive dentro de una comunidad extraescolar determinada. Igualmente el maestro es una persona formada dentro de cierto marco de valores, ideales y circunstancias sociales y como miembro de la comunidad escolar y nacional tiene ya establecidos muchos de los patrones de conducta que normarán su trabajo docente.

(2) *Ibíd.*, pág. 308.

(3) *Ibíd.*, pág. 62.

5.3 LA IGLESIA.

" Desde el punto de vista histórico la Iglesia tiene un poder educativo toda vez que en las comunidades primitivas apareció originalmente un sacerdote encargado de la orientación espiritual del pueblo, que se reunía voluntariamente alrededor del templo para escuchar su prédica".⁽⁴⁾

Desde un punto de vista natural o más bien sobrenatural o divino, la Iglesia constituye un poder educativo. Hernández Ruíz dice que el fundamento del poder educativo de la Iglesia reside en la idea de la salvación eterna como supremo bien del hombre y por lo tanto como fin supremo de la educación.

Así como la familia ofrece el cuidado, protección y cariño de los menores, la Iglesia ofrece el inmenso bien de la felicidad y la salvación eterna.

La escuela es la institución específica de la enseñanza académica y sistemática y la Iglesia es el órgano por excelencia de la educación religiosa, dado que sus representantes están capacitados y consagrados a esa clase de enseñanzas.

Luis Arturo Lemus, dice que desde el punto de vista político-social, la Iglesia no puede ser un poder, al menos en una sociedad democráticamente organizada. En este caso, la familia delega a la Iglesia la autorización y responsabilidad de la orientación espiritual de los menores en lo que respecta a la educación religiosa.

(4) *Ibíd.*, pág. 66.

Jonas Cohn menciona que subsiste el hecho de que el Estado, dada la pluralidad de Iglesias y sectas con iguales derechos; no dispone de otro principio respecto al reparto de los niños entre estas comunidades que la adhesión a la voluntad de los padres. Por lo que se deja al criterio de la familia la decisión sobre la educación religiosa.

5.4 EL ESTADO.

El Estado constituye un poder educativo, es el más claro, concreto y definido de los poderes desde el punto de vista histórico y social.

" Como respuesta al conflicto existente por la lucha de diferentes grupos con intereses, necesidades y aspiraciones distintas y a veces divergentes y contradictorias, la misma sociedad crea el Estado, que es una institución reguladora con propósitos de mejoramiento social." (5)

Existen muchas formas de gobierno estatal. El democrático liberal representa el espíritu y el interés nacional y que tiene como justificación de su existencia las necesidades de todos los individuos, organismos e instituciones.

La misión del Estado democrático es la protección y cuidado de todos los intereses. El fin primordial del Estado es la preparación cultural, moral y profesional de todos los ciudadanos, a efecto de garantizar el progreso social.

(5) *Ibíd.*, pág. 312.

El Estado es una institución gubernamental, el cual tiene poderes depositados por la sociedad, entre ellos está el de ejercer el control educativo, actividad que realiza por medio de instituciones especializadas como la escuela.

Ballesteros dice que: corresponde al Estado no sólo el derecho sino el deber de crear como órganos propios las escuelas elementales y superiores necesarias para cumplir su misión de educación de los individuos, miembros activos de la sociedad, de lo que el Estado es la genuina representación. La escuela ha de ser en todo caso una institución pública controlada e inspirada por el Estado.

5.5 LA FAMILIA.

" En sentido biológico y social la familia es la comunidad formada por los padres y los hijos, quienes conviven en íntima y unitaria relación; la familia constituye socialmente la más pequeña institución formada con fines de mutua protección; a veces el concepto se amplía incluyendo además a los parientes cercanos, en segundo, tercer y hasta cuarto grado de consanguinidad y también de afinidad, esto es a los nietos, a los tíos, a los suegros, a los cuñados, a los sobrinos, y a los primos." (6)

Desde el punto de vista histórico, la familia es el primero de los poderes educativos, los padres fueron y siguen siendo los primeros educadores; de ellos reciben los hijos las primeras enseñanzas.

(6) *Ibíd.*, pág. 305.

Aún en tiempos actuales la primera educación se recibe en el hogar; cuando el niño asiste a la escuela llega con un cúmulo de conocimientos , experiencias y actitudes adquiridas en el seno de la familia, así como con hábitos más o menos formados.

Aún con un cierto número de horas al día en la escuela, el alumno pasa gran parte bajo el control y dirección del hogar, es decir pasa el mayor número de horas diarias fuera de la escuela.

Es cierto que la escuela por su función y preparación específica, tiene gran influencia en la educación de los niños y jóvenes pero también es determinante la acción educativa del hogar.

Desde el punto de vista natural, la familia constituye el más concreto, real y legítimo de los poderes educativos. Y desde este punto de vista tiene el derecho a la educación.

Hernández Ruíz dice: La familia procrea, alimenta y sostiene a los menores: ¿ cómo puede serle disputado el derecho, que también es deber de educarlos ?

Fernando de Azevedo señala que la educación exige paciencia, indulgencia, abnegación y sacrificios, y es más natural encontrar estas cualidades en los padres que en seres extraños a la familia.

Así como la familia ofrece favorables condiciones para la educación de los hijos, también constituye algunos riesgos.

Desde el punto de vista político-social la familia también es un poder educativo aunque esto depende precisamente de la situación política y social predominante.

" En aquellos países de régimen democrático y liberal se reconoce el derecho natural e histórico que tiene el hogar de ser la parte más influyente en la educación de los menores. Se apoya la permanencia de los hijos bajo la tutela de los padres hasta la mayoría de edad y se reconoce el derecho de la familia de escoger con libertad la institución escolar que ha de hacerse cargo de la educación sistemática de los menores." (7)

En determinadas épocas históricas y situaciones sociales, económicas y políticas estos poderes han tenido preponderancia o hegemonía según las circunstancias, así en algún lugar y época la familia desempeña el papel más importante en la determinación del hecho educativo, en otros lugares y épocas el papel lo desempeñan la escuela y las instituciones sociales, y en otras es el Estado el que tiene el poder de limitar y condicionar la función de las distintas instituciones educativas.

5.6 EL PADRE DE FAMILIA COMO FACTOR ESENCIAL EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

Tocando el pequeño comienza su aventura de "explorador de la vida." Es un momento delicado: podría volverse irascible y nervioso si su educación se basara únicamente en la ley del "no toques."

(J.M.GALAVIZ).

(7) *Idíd.*, pág. 65.

Lo que determina, como elemento esencial y primario del amor, "es la acción de aprobar" lo amado que se manifiesta en la expresión: es bueno que existas, es bueno que estén en el mundo. Amar algo o a alguien es, en primer lugar, afirmar: yo quiero que existas.

JOSEF PIEPER.

Indudablemente la familia ejerce una poderosa influencia sobre la educación del niño, ella es la célula de la sociedad y las funciones que cumple dependen de las condiciones sociales en que vive.

En muchos hogares no se les propicia a los niños la participación adecuada y suficiente en aquellas actividades que van a condicionar su desarrollo intelectual, motor social y afectivo.

Los padres necesitan compartir experiencias y jugar con sus hijos pues la relación entre niño y padres además de ser importante con respecto al aprendizaje preescolar, influye en todo el aprendizaje posterior.

Para un niño parte del placer de aprender reside en ganarse la aprobación del adulto. La adquisición de nuevas destrezas, la capacidad de caminar o hablar, más tarde la de leer y escribir, se desenvuelven mejor cuando la relación entre padres e hijos es armoniosa.

También es importante brindar al niño una cierta atención individual, pues es muy valioso que los padres compartan con él unos minutos del día, ya sea jugando o simplemente conversando, de esta manera se le permitirá al

pequeño la oportunidad de preguntar, de compartir sus temores y dificultades.

Así como el maestro eficiente se preocupa por conocer a sus alumnos, también los padres que se interesan por conocerlos, estarán en mejores condiciones de ayudar a su hijo (ver anexos 9, 10 y 11).

El niño posee una curiosidad natural, es necesario encauzársela. Por lo que resulta favorable que los padres le hablen a su hijo sobre el ambiente inmediato, haciéndole notar por ejemplo las formas, los colores, los tamaños, etc., o bien dirigiendo su atención hacia objetos que no percibió ni consideró antes. Se le pueden contar cuentos, mostrar fotos y se le incita a hacer preguntas. Cuando el pequeño no entiende algo que ve, se le debe alentar a buscar las razones que ocultan los fenómenos naturales, a pensar en la relación de causa y efecto.

A veces resulta difícil responder a ciertas preguntas que hacen los niños, pero si se intenta darles respuestas concretas, ellos comenzarán a buscar las explicaciones naturales y a solicitarlas. La curiosidad por la naturaleza se transformará en una curiosidad científica.

La curiosidad infantil no se limita a hacer preguntas, mucho antes de aprender a formularlas, la curiosidad se manifiesta en la conducta exploratoria por ejemplo, con frecuencia los niños muy pequeños se llevan a la boca objetos desconocidos, para saber que gusto tiene y tratan de coger todo lo que esté a su alcance. El movimiento físico y en especial el uso de las manos le permite a los niños a aprender y satisfacer la curiosidad.

A menudo se limita esta curiosidad temprana en los niños ya sea por temor a que se lastimen o porque rompan cosas, diciéndoles: ¡ No toques eso !, ¡ Cuidado !, ¡ Te vas a lastimar !. Claro que en la medida de lo posible (dentro de los límites de seguridad) se les debe permitir que manipulen objetos para que observen cómo se componen y cómo funcionan, para que elaboren los conceptos de peso, tamaño, contextura, forma, etc., y desarrollen su habilidad manual.

Lo importante es que los padres alienten la curiosidad natural del niño por los objetos ¿ Qué es ? ¿ Cómo funciona ?, ¿ Por qué funciona ? ¿ Puedo hacerlo funcionar ?

Todo el aprendizaje escolar se basa en una experiencia práctica preliminar y los niños que carecen de este tipo de experiencias, requieren una intensa educación sensorial, necesitan aprender a coordinar las manos con los ojos, a usar el discernimiento práctico, a concentrarse en tareas manuales sencillas y a encontrar la solución de sencillos problemas prácticos.

Un aspecto importante de un buen hogar es estimular el desarrollo del habla del niño. Cuando los padres propician las experiencias del niño presentándole objetos de interés y le permiten manipular cosas, la mente del pequeño se va enriqueciendo con imágenes.

El niño que puede usar el idioma correctamente, está mejor capacitado para pensar. El pequeño aprende a pensar desde su más tierna infancia.

" Los estudios resumidos por Bloom, Davis y Hess

(1965) demuestran que el hogar es la influencia más importante en el desarrollo intelectual y emocional de un niño. Strickland (1971) llegó a la conclusión -basándose en un estudio longitudinal hecho en Milwaukee- " de que la inteligencia materna era el indicador aislado más seguro, del nivel y carácter del desarrollo intelectual de los niños." Un estudio longitudinal realizado en el Instituto Fels por Kagan y Moss (1962) indicó que los cambios importantes que tienen lugar en un niño durante los primeros años escolares, están estrechamente relacionados con su identificación con los padres." (8)

Fitzhugh Dodson menciona que el concepto de inteligencia (CI) es algo misterioso para muchos padres, y que se preocupan por elevar el cociente de inteligencia del niño, asimismo se preguntan cómo es posible hacer esto. Dodson dice que si en lugar de hablar de CI, se hablara de habilidades básicas de aprendizaje, el asunto quedaría más claro.

Por ejemplo: Dodson dice que asistió a un curso sobre prácticas de acampamiento y montañismo que duró seis semanas, el resultado de este curso fué que su CI respecto a tales materias aumentó considerablemente, pero describirlo de este modo es desorientador, en cambio si dice que a consecuencia del curso, se acrecentaron sus conocimientos básicos sobre montañismo, entonces esto es más comprensible, se entiende que aprendió nociones generales de cómo leer un mapa topográfico, usar la brújula, escalar peñas, construir una cueva en la nieve.

(8) Colvin, Ralph W. Educación Preescolar. Ed. Diana, México, 1982, pág. 96.

" Durante muchos años, los profesionales de la Pedagogía, han sabido que los cinco primeros años son los más importantes para el desarrollo emocional del niño, ya que estos años moldean la estructura básica de la personalidad del adulto. Solo recientemente ha mostrado la investigación que los primeros cinco años constituyen también la edad fundamental para el desarrollo intelectual del individuo." (9)

El doctor Benjamín Bloom profesor de Psicología de la Universidad de Chicago, ha realizado una serie de investigaciones en las cuales menciona que los niños desarrollan el 50 por ciento de su inteligencia hacia la edad de cuatro años. Esto significa que cuanto más estimulación intelectual se pueda proporcionar al niño durante los primeros cinco años de su vida, sin obligarlo ni presionarlo, más listo e inteligente se volverá, y, mayor será su cociente de inteligencia en la edad adulta.

John Dewey, indicó que " el pensar empieza con una dificultad sentida." Dewey resaltaba el hecho de que no pensamos a menos que haya una dificultad o un problema con el que tengamos que enfrentarnos.

La habilidad más básica que los padres pueden enseñar a sus hijos es la de cómo pensar.

¿ Cómo se puede enseñar a los niños preescolares a pensar ?

(9) Dodson, Fitzhugh. El arte de ser padres. Ed. Aguilar. Madrid, 1979, pág. 255.

Algunos psicólogos como Jerome Bruner dice que se le puede proporcionar a los pequeños un amplio campo de experiencias sensoriales. Y clasifica a las madres en tres grupos según como animen a sus hijos a trabar relación con las experiencias sensoriales:

1.- La madre que " siempre dice no ", que reprime activamente la exploración por medio de la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato: " apártate de ahí ", " Quitá las manos de eso, está sucio."

2.- La madre " neutral ", que adopta una postura esencialmente pasiva e indiferente respecto a la indagación sensorial de su hijo.

3.- La madre que alienta activamente a su hijo a que experimente el mundo del modo más pleno posible a través de sus sentidos.

Es necesario que los padres actúen de acuerdo al ejemplo número tres, es decir, a instigar a su hijo a que palpe las cosas, a que perciba sus diversas texturas, ayudarle a que escuche todos los sonidos del ambiente y a captarlos con precisión, ayudarle a que vea de verdad es decir que se de cuenta de las cosas por ejemplo la pintura desconchada en la pared de un garage, la configuración del agua cuando se lava el coche con una manguera; que vea las bellezas de la naturaleza.

Viktor Lowenfeld profesor de educación artística, dijo al respecto: se puede incitar al niño a que use sus ojos, sus oídos y sus manos constantemente. Los padres pueden hacer que tome conciencia de la naturaleza, de la

belleza de una hilera de flores en un jardín, de la diferencia de las hojas largas y ondulantes de un sauce llorón y la verde y plateada simetría de la hoja de un arce. Animarlo a que toque la áspera y rugosa corteza de un viejo roble y la corteza suave y moteada de un sicómoro. Dejarle que palpe la textura de la lana, el terciopelo y el rayón de su propia ropa y de sus padres, decirle ¿ no sientes el olor de hojas quemadas que trae el viento ? esto puede permitirle a un niño, una rica experiencia sensorial que tal vez hubiera pasado por alto de no ser por la observación de los padres.

Además de que los padres proporcionen a sus hijos un amplio campo de experiencias sensoriales, también deben proveerlos de una extensa variedad de materiales que pueden usar como estímulos para su pensamiento, materiales que deberán disponer entre los 3 y los 6 años. El pequeño deberá contar con papel, lápices, pinceles y acuarelas, tijeras de punta roma, revistas, cartulinas, una pizarra con tizas blancas y de colores, recortes de madera, papel y tela, pegamento, trajes y ropa para disfrazarse, un tocadiscos, juguetes para realizar construcciones, plastilina libros.

El pensar se basa en el grado de experiencia del niño, no puede ir más allá de esa experiencia. Así pues los padres deben procurar que la experiencia de sus hijos sea lo más extensa que esté a su alcance darle.

Es necesario ofrecer muchas oportunidades al niño para que experimente las cosas por sí mismo y no a través de los ojos, las ideas y los sentimientos de otras personas. Llevar a los pequeños a diferentes sitios como: un cuartel

de bomberos, un aeropuerto, una imprenta, una comisaría de policía, una lechería, un taller de zapatería, etc. Hay que recordar las palabras del psicólogo Piaget: " Cuanto más vea y oiga tu hijo, más querrá ver y oír."

" Es importante dejar que el pensamiento abstracto de tu hijo surja de las experiencias concretas, los niños pequeños no son capaces de una cantidad considerable de pensamiento abstracto si no está relacionado este con hechos concretos, pero sí cuando brota de cosas materiales que ellos pueden ver, tocar y manipular.

El darse cuenta de la trascendencia de la " educación táctil " fue una parte del genio de María Montessori, y es una de las razones del refloramiento actual de sus tendencias en muchos países del mundo. La Montessori afirmaba que ella ofrecía a los niños " abstracciones materializadas." Con esto quería decir que presentaba las ideas abstractas en forma concreta, que el niño podía manipular mediante una actividad. Creó toda una serie de juegos educativos que el niño puede manejar, con lo cual le es factible aprender a leer y escribir, e incluso adquirir conocimientos de matemáticas y de física."⁽¹⁰⁾

Un proceso continuo de interacción entre los hijos y sus padres beneficia a ambos y estrecha la relación. Pues también los padres se enriquecen al estar en contacto con sus hijos. La relación diaria con los hijos cambia la psicología. Observar los juegos de los niños despierta el recuerdo de los propios juegos, ver a un pequeño hacer desor

(10) *Ibíd.*, pág.262.

den, nos recuerda nuestros propios intentos cuando estábamos aprendiendo, en la medida en que el niño pasa por las distintas etapas del crecimiento, los padres pueden ver nuevamente su propio pasado; el deleite de encontrar interés en una ardilla, en un juguete eléctrico, produce nueva energía en las experiencias del adulto. Parte del proceso de paternidad es ir introduciendo al hijo en las experiencias de la propia infancia.

Al contemplar el futuro de los hijos los padres se esfuerzan más y más en que su contenido sea favorable para ellos.

Los niños dan una clase especial de amor que es abierto y expresivo. Este amor comienza en la infancia con manifestaciones totalmente físicas, el niño responde a los miembros de su familia con sus ojos, sus amplias sonrisas y la vibración de todo su cuerpo. En cada etapa, el amor del niño reafirma la importancia de sus padres, El amor del niño estimula las manifestaciones de cariño que los padres dan a sus hijos y las que se dan entre sí.

Cada niño es un nuevo proceso de esfuerzos y de triunfos, para sentarse, para aprender a caminar, para andar en bicicleta, para leer, para construir un avión a escala, o para escribir un poema. Cada éxito hace vibrar a los padres y cada conquista del hijo aumenta en cierto modo su propia seguridad.

5.7 IMPORTANCIA DE LA RELACION FAMILIA - ESCUELA.

Muchos padres sólo se presentan a la escuela los días en que liquidan cuentas, o bien al inicio y al final

del curso.

Estos padres no se han percatado en los frutos educativos que puede reportar el contacto entre ellos y el profesor de su hijo.

Padres y profesores han de coincidir en los fines de la educación y en los medios a tomar, pues se trata de unir fuerzas y no de oponerlas. Para obrar con fuerzas conjuntas todos los que educan a un niño deben elaborar un plan conjunto.

El niño se va educando bajo la acción de padres y maestros así como también bajo el influjo de los compañeros, de la calle y del ambiente social, por lo que la educación del niño es un resultado único, productos de estos factores y para que se logre algo concreto, padres y profesores deben actuar conjuntamente.

Es necesario establecer un diálogo entre Hogar-escuela, y no tomar actitudes como "Aquí acaba la escuela", "Aquí empieza el hogar", porque esto perjudica al niño y al joven.

El diálogo crea una relación amistosa de adultos por lo cual dos personas: padres y maestros, y dos instituciones: hogar y escuela, logran apreciarse entre sí, aprenden unos de otros y se ayudan mutuamente y beneficia enormemente al hijo-alumno.

Si los padres de familia llegan a considerar a la escuela como su escuela, lucharán si es necesario, pero en su lucha pelearán por ella, nunca contra ella.

Una gran parte del contacto entre padres y maestros se centra en las actividades administrativas sin embargo, existe otra área muy importante donde deben interactuar. Ambos están comprometidos a fomentar el crecimiento y desarrollo del niño. Al respecto tienen responsabilidades diferentes, pero también pueden trabajar juntos para proporcionar un medio ambiente más efectivo para el niño del que pudieran ofrecer por separado. Es especialmente importante su colaboración en preparar al niño para la experiencia escolar, pues influyen de muchas maneras sobre la capacidad para la educación y los logros educativos de sus hijos; esta es una de las razones importantes para que haya colaboración entre el hogar y la escuela y para involucrar a los padres en la educación preescolar y atención de sus hijos.

Robert D. Hess y Doreen J. Croft, consideran que los años preescolares son una época en que el niño desarrolla la capacidad para ser educado; es decir, una preparación y una capacidad para aprender en una institución formal como es la escuela.

Asimismo mencionan que la capacidad para ser educado cuenta con tres elementos:

1.- Habilidades Cognoscitivas. Habilidad para reconocer y dar nombre a los objetos, contar, nombrar las letras del alfabeto, seleccionar colores, hablar y hacer preguntas, observar las relaciones, generalizar, etc.

2.- Motivación para tener éxito en la escuela. La aceptación de la escuela como un lugar razonable en donde se puede comprometer la energía y el esfuerzo; el desarro-

llo de un deseo por aprender y por triunfar en los tipos de cosas que representa la experiencia escolar.

3.- Aceptación del papel de alumno. El reconocimiento de la relación que tiene uno con la escuela y con sus reglamentos, con el maestro y con el aprendizaje; la tendencia por adoptar un enfoque iniciador y aseverador hacia el mundo de información, de atender las tareas y perseverar en ellas.

Un niño puede aprender las habilidades y las actitudes que lo prepararán para actuar satisfactoriamente en la escuela.

Newman menciona que la importancia de la familia como contexto del desarrollo cognoscitivo se basa en tres suposiciones:

1) Las diferencias de cultura que influyen en la inteligencia del niño se comunican en el grupo familiar.

2) Los estímulos ambientales que influirán en el desarrollo de la inteligencia los tiene el niño en la organización y en el control que la familia tiene de sus miembros.

3) Los miembros de la familia dan al niño tanto oportunidades de interacción como modelos que el niño pueda imitar, y que influyen de manera importante en el estilo cognitivo individual del niño.

Profesores y padres deben reconocer la necesidad de

la educación preescolar. La educación se debe proporcionar mediante experiencias de aprendizaje planeadas, basadas en las necesidades de cada niño. Dicha enseñanza no debe oponerse a los acuerdos paternales-familiares, escuelas y padres deben trabajar hacia los mismos objetivos en la educación para preescolares.

La escuela deberá complementar, no reemplazar a la familia y viceversa. (Ver anexo No.12)

La experiencia de asistir al Jardín de Niños tiene más probabilidades de ser provechosa para el niño cuando el hogar y la comunidad apoyan los objetivos que se buscan.

Los padres que se interesan en la experiencia que sus niños están teniendo en el Jardín, tiende a aumentar la influencia que éste tiene en los niños.

Cuando los padres participan en el desarrollo de los objetivos del programa y en las actividades planeadas para el desarrollo de las capacidades de sus hijos, los niños tienen logros permanentes.

En el Jardín de Niños, las educadoras deben asegurar a los padres que su participación en el programa preescolar es deseada y esperada y que tienen que hacer una contribución importante.

El mantener informados a los padres de lo relativo al programa escolar no solo crea interés, sino les informa de lo que están aprendiendo los pequeños.

Los padres quieren saber respecto a rutinas diarias,

así como sucesos especiales por ejemplo viajes al campo, de mostraciones particulares.

La familiaridad con las reglas y los procedimientos de la escuela y el conocimiento de la filosofía del Jardín de Niños, ayuda a los padres a reforzar en su casa experiencias escolares convenientes.

Los padres también pueden participar en proyectos especiales como reparar equipo, juguetes y libros.

La comunicación con los padres de familia a través de conferencias y circulares, estimula el apoyo para la educación preescolar y ayuda a salvar problemas con los pequeños antes que surjan en la escuela.

Las comunicaciones escritas en forma de cartas y circulares son de gran interés para los padres.

Se evitará comunicarse con los padres solo cuando el niño se comporta mal, se les debe informar también acerca del trabajo favorable de su hijo.

Las reuniones que se efectúan en el Jardín de Niños, permite a las profesoras conocer a los padres y compartir opiniones con ellos. A los padres puede interesarles las relaciones entre padre-hijo y hermanos, guía, nutrición, juego, selección de juguetes, planeación del cuarto de un pequeño, fiesta de cumpleaños, etc.

Las juntas con los padres de familia son reuniones planeadas entre éstos y la profesora. Estas conferencias se deben programar en forma periódica durante cada año es

colar según la conveniencia de padres y profesoras.

Antes de realizar las juntas con los padres de familia, la educadora debe preparar una carpeta con material sobre el niño, en la cual deben contener muestras del trabajo del niño, su progreso en la realización del aprendizaje y descripciones específicas de su conducta.

Es de sumo interés para los padres el modo en que se relaciona el pequeño con otras personas y cómo responde en situaciones de aprendizaje.

Una junta con los padres de familia debe iniciar y terminar con un comentario positivo respecto al niño.

Una relación estrecha y permanente entre padres y maestros conduce a una ayuda recíproca.

Unos consejos de padres y maestros constituyen los verdaderos inspiradores de la nueva pedagogía y realizan así la síntesis deseada entre la escuela y la familia.

5.8 IMPORTANCIA DE LA ORIENTACION A PADRES DE FAMILIA.

" Todos los padres se desempeñarían mejor si supieran más."

ROBERT R. SEARS.

Para un mundo tecnificado y vio lento como éste en que vivimos, resulta urgente que en las familias se recupere la capacidad de ternura, esta virtud humanizadora sin la cual estaríamos condenados a vivir y morir en constante pugna.

(J.M. GALAVIZ).

Hemos visto en las páginas anteriores que los padres

tienen el derecho " por prioridad " de decidir sobre el tipo de educación que sus hijos deben recibir.

Los niños deben estar preparados para asumir una función útil y productiva en la vida futura de una Nación, para ello, los padres han de protegerles y cuidarles en un sentido profundo.

" El Estado que es tan riguroso en el despacho de documentos oficiales que exige formalismos minuciosos y que es tan amante de reglamentar todo lo que lleva la más mínima responsabilidad social, no se preocupa en absoluto de comprobar la capacidad de los futuros padres, de proteger adecuadamente a sus hijos y de custodiar su desarrollo. No ha ofrecido a los padres ningún lugar de instrucción y preparación." (11)

¿ Cómo educan los padres a sus hijos ?, algunos padres son muy exigentes y otros muy permisivos.

Conseguir el justo equilibrio es gran problema, con razón se dice educar es un arte muy difícil.

Algunos autores como Krishnamurti, dicen que la verdadera educación comienza con el educador, pues si éste no ha recibido una verdadera educación ¿ que puede enseñar que no sea el conocimiento mecánico en que se ha educado ? El problema por lo tanto no es el niño sino los padres y el maestro. Educar al educador es una de las empresas más difíciles porque la mayor parte de nosotros, tenemos ya un

(11) Montessori, María. El niño. Ed. Araluce, Barcelona, 1966, pág. 328.

sistema de pensamiento o estamos dentro de un molde de acción, nos hemos dado ya a una ideología o a una norma determinada de conducta.

Los padres y maestros están mayormente ocupados con sus propios conflictos y penas. La mayor parte de los padres están absortos en sus propias ansiedades y aficciones.

Es verdaderamente asombroso que mientras la gente se adiestra rigurosamente para ser abogados o médicos, puede llegar a ser también padres de familia sin haber tenido preparación alguna que los equipe para esta tarea de tanta importancia.

La verdadera educación es una tarea mutua, que exige paciencia, consideración y afecto.

El Dr. Raúl Carranca y Rivas, profesor de la Facultad de Derecho de la UNAM, dice que:

La crisis social de nuestro tiempo es una crisis familiar. No se puede negar, de ninguna manera que hoy se vive en medio de un gran desorden social: o sea ni sentimientos ni hábitos contiene la marea creciente de las inquietudes humanas. Algo sucede en el fondo de las sociedades y de las familias, algo que inquieta por partes iguales a juristas y sociólogos a filósofos y moralistas. Estudiar la familia en su realidad en sus problemas en sus perspectivas es comprender el mundo de nuestros días y percibir sombras del mundo del futuro.

Asimismo menciona el Dr. Carranca, que el sitio ade-

cuado espiritual y socialmente hablando para que el hombre aprenda a amar, para que el hombre conozca el amor es la familia. Hay padres impreparados totalmente para la procreación para el hecho de ser padres. Cuando se forma un matrimonio y se engendran hijos la responsabilidad que se adquiere es enorme. Cambiaron los tiempos y el matrimonio se fué desgajando poco a poco en alguna forma del amor. El amor dejó de ser algo que se vivía para volverse un mito, una aspiración.

Continúa diciendo el Dr. Carranca, que en el mundo moderno los padres en su gran mayoría tienen trabajo como para ocuparse mucho de sus hijos. Los padres rara vez pueden participar en la seria ocupación de cuidar a los hijos, en realidad ese deber se reparte entre las madres y los funcionarios encargados de la educación.

El amor en la familia es el componente básico de lo que llamamos adaptación y el desamor es lo que llamamos desadaptación.

El amor tiene que crear inevitablemente seres adaptados. De la familia depende en gran escala el proceso de adaptación o desadaptación de un individuo y son el amor o el desamor el eje de tal proceso.

Oscar Wilde dijo con su fino sentido de la paradoja que la función primordial de los hijos es educar a los padres, quería decir en realidad que el papel de padre o madre y que en el seno de la familia se realiza la primera y esencial educación. Educar es enseñar solidaridad, alianza, comprensión, amor. Ninguna institución humana supera a la familia como eje y motor de la sociedad.

Termina diciendo el Dr. Raúl Carranca: " El auge de la moderna criminalidad sobre todo de la juvenil pone de manifiesto la crisis familiar que es en el fondo crisis de amor. Determinado tipo de familia corresponde siempre a determinado tipo de nación. Lo deseable por supuesto consiste en que los ideales comunitarios encarnados en la familia sean respetables y elevados. Las grandes revoluciones, los grandes cambios en la historia comienzan a nivel familiar. Cuando una sociedad se cimbra y se transforma es porque previamente ha habido una transformación global en la familia. Las verdaderas transformaciones de la historia siempre comienzan a nivel doméstico." (12)

Un hogar ideal para el niño brinda ventajas físicas, morales y sociales, además deben existir en el hogar amor, seguridad emocional y oportunidades para su desarrollo mental y social.

Muchos hogares ya sean ricos o pobres y en una forma u otra no proporcionan o no se aproximan a las condiciones ideales sociales y psicológicas para los niños que se encuentran en la etapa de desarrollo.

Por lo que es muy importante realizar asesorías familiares, pues uno de los objetivos que persiguen estas asesorías es, promover relaciones sociales satisfactorias entre los miembros de una familia.

Las relaciones familiares consisten de una red de re

(12) Carranca y Rivas Raúl. La familia como factor de adaptación o desadaptación social. Revista de la Facultad de Derecho. México, D.F. Vol. 29, Núm.112 p.p.105 y 106, 1979.

laciones sociales que existen entre los pãdres, parientes, padre e hijos, madre y progenie y entre otras personas que pueden considerarse miembros de un grupo familiar.

Grams recomienda que las escuelas se preocupen de la integración de grupos de padres de familia, pues éstos tienen una gran responsabilidad para con sus hijos y los profesores pueden ayudar de alguna manera a su tarea de padres auténticos.

Una forma de participación paternal está concebida para preparar a la madre a enseñar al niño en el hogar. El propósito de esta forma de cooperación es ayudar al niño a prepararse para la educación formal, pero también con frecuencia tiene la intención de proporcionar consejos e informaciones a la madre acerca del papel que representa como madre, además el profesor orienta a los padres acerca de aspectos que debe aprender el niño y técnicas que deben emplear para enseñarles a su hijo.

En la actualidad algunos padres de familia se han acercado a sus hijos, estableciendo una relación amistosa hecha de cooperación y reciprocidad, que les permite preparar mejor a sus hijos para la vida.

El pertenecer a una familia permite al niño practicar virtudes de compañerismo, a compartir, a esperar su turno, a ser leal a ajustarse a los sentimientos de las demás personas, esto le ayudará cuando se relacione con otros grupos fuera del hogar.

Si los miembros de una familia pueden desahogar sus sentimientos en la casa, probablemente serán más serenos y

razonables en la escuela, en el trabajo y en el juego.

El pequeño toma por modelo a sus padres y busca en ellos cariño, ayuda, consejo e inspiración.

La vida de familia puede deslizarse tranquila y feliz, si los padres proporcionan momentos felices.

Es necesario en tiempos actuales que los niños realicen ejercicios, si el padre proporciona a su hijo lugar y equipo para juegos el pequeño contará con un lugar exento de peligros, así el niño disfrutará y recibirá los beneficios de la actividad física.

La salud es importante tanto para los hijos como para los padres, y también se ven afectados por los sentimientos, pues cuando una persona no es feliz o está preocupada, su cuerpo es menos capaz de luchar contra las infecciones. Los sentimientos de soledad, miedo y cólera pueden ser tan perturbadores que acarrear un verdadero dolor físico, como un dolor de cabeza o cólicos estomacales. El aspecto físico y el aspecto emocional de la vida están relacionados. Una salud física deficiente afecta el comportamiento, y las emociones alteradas pueden minar la fuerza del organismo para luchar contra la enfermedad, por ello el bienestar general de cada miembro de la familia se favorece si existe un equilibrio entre las experiencias diarias satisfactorias y un buen cuidado físico.

Se ha mencionado que no existe una carrera para "padres de familia", sin embargo, viendo la responsabilidad que esto implica, la sociedad se ha preocupado porque existan asociaciones de padres de familia.

Si alguna familia quiere formar parte de un grupo para la educación de los padres, tal vez pueda encontrar alguno a través de una asociación de padres de familia en su Iglesia o Templo. O bien, a través de colegios y universidades en especial en los departamentos de psicología, sociología, trabajo social, economía del hogar, pedagogía, medicina y enfermería.

En ciertas comunidades alguna dependencia oficial de salud pública también da servicios para grupos de educación de los padres.

5.9 LA GUIA DEL ADULTO EN EL JUEGO.

El niño necesita libertad para jugar, esto no significa que el adulto deberá desentenderse del pequeño mientras juega, aunque muchas veces la orientación que le proporcione sea indirecta. Una ayuda indirecta es cuando se toman las medidas necesarias para que el niño disponga del tiempo que necesita para jugar y de espacio para hacerlo, o bien facilitar un área de aprendizaje que estimule al niño a realizar actividades lúdicas y ofrezca al pequeño aquello con lo cual puede y quiere jugar.

Se debe tener cuidado para determinar, entre todas las cosas que rodean al niño, cuáles pueden servirle como juguetes. En especial no se les debe dar ningún juguete que se relacione con la guerra, sin embargo, el enfrentamiento por medio del juego con esos hechos tremendos de la vida humana no siempre surge de un placer. El juego puede ser un camino para liberarse del horror.

El niño necesita de compañeros de juego, ésta es una

necesidad muy importante que debe ser satisfecha, aunque a veces haya ciertos inconvenientes por ejemplo las malas palabras o malos modales que el niño copia de sus compañeros, sin embargo esto es menos pernicioso que una niñez solitaria. La compañía de los adultos por más que éstos se esfuerzen, nunca puede reemplazar en el niño el contacto con sus compañeros.

En lo posible hay que dejar al niño en libertad para elegir sus juegos y sus juguetes, e intervenir cuando sea inevitable. No obstante el adulto con su mayor criterio y experiencia tendrá que mediar a menudo, pero deberá hacerlo con precaución y si llega a suspender algún juego, tendrá que ofrecer otro para sustituirlo.

Si el adulto observa que el niño no avanza en su juego, puede hacerle algunas sugerencias, por ejemplo interviene si el niño no sabe que hacer, si está manipulando sin mayor participación íntima.

Por regla general, el pequeño ha de utilizar el juguete a su antojo. Algunas veces construirá edificios con sus cubos de madera, o bien los vende como panes de mantequilla o los convierte en personas que marchan en fila india sobre su mesa y muchas veces los niños usan los juguetes de manera muy diferente de la que se imagina el adulto.

Los niños se dejan guiar en gran medida por el carácter de incentivo que tienen los juguetes y las condiciones concretas que éstos les ofrecen porque son capaces de interiorizarlos y vivenciarlos.

Se sabe que cada individuo aprende únicamente por ex

perencia propia. Por lo tanto padres y maestros preocupados por el bienestar del niño, no podemos evitarle esa experiencia en su vida futura ni en el juego presente.

También es cierto que hay algunos juegos en los que el niño no puede prescindir de la ayuda del adulto. Son aquellos juegos que requieren el dominio de ciertas técnicas para manejar el material, por ejemplo un niño no aprenderá a confeccionar un cesto si previamente no se le enseña como hacerlo.

A todos los niños les gusta que los adultos jueguen con ellos. Cuando los padres vean que su hijo está esforzándose en hacer algo, lo correcto es que le den todo el apoyo y aliento posibles ya que esto es mejor ayuda que hacer la tarea por el niño.

Los adultos debemos tener continuamente claro en nuestra mente, qué es lo que razonablemente se puede esperar de los niños a una edad determinada. Debemos tener cuidado de no exigir o esperar demasiado.

Sabemos que es importante dejar jugar a un niño y que el que no puede hacerlo lo pasa muy mal. Muchos psicólogos dicen que el juego del niño es cosa que debe ser tomada en serio y respetada tanto como el trabajo de los adultos. Se debe procurar conseguir que las condiciones físicas del juego se acerquen a lo ideal tanto como sea posible: un cuarto de juego dentro de la casa y una gran superficie libre afuera, en donde los niños puedan cavar, correr, hacer carpintería y construcciones. Por supuesto que la mayor parte de las familias no tienen una habitación que se pueda dejar para los niños pero es posible arreglarse con me-

nos: un rincón de juegos dentro del cuarto o de la casa. También es necesario proporcionar a los pequeños, los juguetes adecuados.

" Un descubrimiento básico de los psicólogos y los educadores es que el niño siempre está aprendiendo algo, y no solo durante el tiempo que pasa en el aprendizaje escolar propiamente dicho. Otro descubrimiento fundamental es que la forma primordial como los preescolares aprenden cualquier cosa es mediante el juego. Por tanto, es importante seleccionar con cuidado los juguetes, los libros y los discos que les proporcionamos." (13)

La idea de que o los padres o los hijos necesitan aprender a jugar, escandaliza a muchos padres, ya que éstos dan por sentado que sus hijos saben jugar, sin embargo los psicólogos no admiten esto tan fácilmente pues dicen que los niños necesitan aprender a jugar.

Es mucho más fácil para un niño pequeño aprender a jugar solo o con otros niños que para su padre, pues para ello se requiere que el padre habrá de dejar su presunción de adulto y descender al nivel del niño. Pero esto no es fácil para muchos padres. Es necesario que los padres aprendan a jugar con sus hijos, a improvisar juegos, a narrarles cuentos y leerles libros. Cuando jugamos con un niño pequeño, aprendemos nosotros de él y él de nosotros.

Fitzhugh Dodson dice que un aspecto fundamental que necesitan aprender los padres es la de comprar juguetes para sus hijos, pues la enorme cantidad de dinero que gas-

(13) Dodson, op. cit., pág. 299.

tan anualmente los padres en juguetes es, por desgracia, en gran parte un despilfarro inútil, porque:

1o.- Muchos juguetes están mediocrementemente ideados, producidos por gente que entiende muy poco de niños, de psicología y de educación.

2o.- Los inventores de juguetes verdaderamente instructivos se ven oñstaculizados por las presiones de comercialización y organización de ventas de las grandes empresas, con ello es probable que hayan de eliminarse muchos de los rasgos educativos del juguete, pero al negociante le importa muy poco.

3o.- A los fabricantes de juguetes de producción pequeña, aunque de excelente calidad, les resulta muy difícil competir con las industrias gigantes del ramo, que disponen de técnicas publicitarias en gran escala y de inmensa eficacia.

4o.- Es muy posible que los juguetes sean buenos pero que los padres no sepan lo bastante acerca del desarrollo infantil para dar el juguete adecuado al niño adecuado, a la edad adecuada. Por ejemplo, no es conveniente proporcionar a un niño de 3 años un juguete apropiado para un niño de 8 ó de 9 años, pues la frustración que le ocasionará al no poder manejarlo con éxito lo impulsará sin duda a rechazarlo en el futuro, cuando realmente le sería provechoso.

" ¿ Qué es un buen juguete?"⁽¹⁴⁾

(14) Dodson, op. cit., pág. 301.

Lo primero y principal de un buen juguete es que no ofrece ningún peligro para el niño. No tiene bordes cortante ni pinturas tóxicas. No está hecho de un material que se rompa o astille con facilidad. No tiene piezas pequeñas con las que pueda ahogarse el niño.

Segundo, un buen juguete es duradero. La duración de un juguete depende de la edad y personalidad del niño que juegue con él. Pero en general, los juguetes de plástico y de hojalata son los menos durables, mientras que los de madera y de metal fuerte son los más sólidos. Sin embargo, hay que saber escoger entre las diferentes clases de madera.

Tercero, si el 90 por 100 del juego está en el niño y el 10 por 100 en el juguete, es entonces un buen juguete. Si la proporción es a la inversa, el juguete será deficiente.

Contrástese un complicado juguete accionado por pilas con una simple colección de tacos de madera. Se le da a un niño un perro movido por pilas, que anda por el suelo y menea el rabo cuando se oprime el botón. Aquí el 90 por 100 del aliciente está en el juguete. Todo lo que el niño puede hacer con él es pulsar el botón, (aparte de desarmarlo y destruirlo, que es de ordinario la fase inmediata con esta clase de juguetes). Con las piezas de un juego de arquitectura la situación es completamente distinta; aquí es el niño quien pone la mayor actividad. Los tacos de madera no tienen una estructura tan rígida que el niño sólo pueda hacer una cosa con ellos. Las posibilidades de lo que cabe realizar con las piezas son casi ilimitadas.

Este tercer criterio nos indica que debemos compren-

der que cuanto más interviene el niño y menor es la función del juguete tanto más desarrolla aquel su creatividad y la confianza en sí mismo, y tanto más aprende al jugar.

Una vez captado este principio, es fácil ver por qué una gran caja de cartón, lo bastante amplia para que quepa el niño, es un juguete ideal. La caja es algo en cierta manera abstracto, de suerte que puede convertirse en muchas cosas: un barco, un fuerte, una cabaña, un submarino, un aeroplano, un robot. Estimula y enriquece la inventiva del niño, que puede usarla tal como viene, o hacerle agujeros en los lugares apropiados, o colorear con lápices de pastel o pinturas.

Cuarto, un buen juguete es divertido. Por muy educativo que sea un juguete, si no es divertido no es bueno. (Debemos distinguir entre la diversión inmediata y la diversión a largo plazo).

Quinto, el juguete debe acomodarse a la edad y a la etapa de desarrollo del niño. Pero los padres no solo han de saber qué clase de juguetes son más idóneos para cada edad y cuáles son los que más les gustan en general a los niños en ciertos períodos del desarrollo. También han de conocer a su hijo en particular, y las preferencias y antipatías que le son peculiares. Cada madre debe preguntarse a sí misma: ¿ Se ajusta este juguete a su edad y a su nivel de desarrollo? ¿ Es adecuado para su sexo? ¿ Se adapta a sus gustos personales? ¿ Es apropiado para su estatura? ¿ Podrá manejarlo él solo o precisará ayuda?.

Los preescolares, en comparación con otros niños de más edad, necesitan tacos de madera más grandes, lápices y

pinceles más largos y más gruesos, y tuercas y tornillos más voluminosos para sus juguetes de construcción.

Fitzhugh Dodson menciona también que, alrededor del 40 por 100 de los juguetes que los padres les compran a sus hijos se los regalan en las fiestas de Navidad o de Reyes. Esto no solo ocurre en las familias ricas, sino en las de cualquier estrato social y económico. Con ello no pretende decir que se compren menos juguetes, lo que se aconseja es que no se les den a los niños todos los juguetes en esos días señalados. Se pueden guardar la mitad aproximadamente para entregárselos a intervalos espaciados durante los dos o tres meses siguientes a la Navidad.

" No olvides que el "juguete más importante en la vida de tu hijo, el "juguete" con el que más le gusta jugar, el que influirá sobre él más poderosamente que ningún otro, es ese juguete único, de carne y hueso, que eres ¡tú! Jugar contigo significa para él mil veces más que jugar con cualquier juguete. Centenares de juguetes maravillosos y espléndidos no pueden sustituir emocionalmente a la satisfacción que experimenta cuando tú y él jugáis juntos." (15)

(15) Dodson, op. cit., pág. 303.

CAPITULO VI

PROGRAMA " EL NIÑO, EL JUEGO Y LA LECTO-ESCRITURA", DIRIGIDO A LOS PADRES DEL JARDIN DE NIÑOS " LAURO AGUIRRE."

El grado de preparación que tienen los padres de familia respecto a la tarea de educar a sus hijos en general puede considerarse bajo, pues su preocupación por adquirir conocimientos acerca de la educación de sus hijos es casi nula.

La aportación que pretendo dar como consecuencia de la investigación de este trabajo, es concretamente una propuesta de un Programa de Trabajo para efectuarlo con padres de familia, que contemple la posibilidad de lograr en ellos una sensibilización, justamente respecto a la importancia del juego en esta etapa de la vida infantil, además de ofrecerles sugerencias concretas que les permitan poner en práctica una amplia variedad de juegos accesibles y convenientes de llevar a cabo con sus hijos de esta edad (5 años).

El tiempo que dure este programa será marcado de acuerdo a las necesidades e intereses que manifiesten los padres, pero se sugieren que sean 16 sesiones, durante 4 meses.

El Programa se realizará con padres de familia de los niños de 5 años que asistan al Jardín de Niños " Lauro Aguirre " Anexo a la Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños, Clave: 0954172, Ubicado en Gustavo E. Campa No. 96 Col. Guadalupe Inn., y comprenderá aspectos como:

- Aplicación de una evaluación diagnóstica, para detectar el grado de conocimiento que tienen los padres acerca del juego en el desarrollo del niño preescolar.
- Sensibilización acerca de la trascendencia de su influencia sobre la formación de los niños.
- Orientación teórico-práctica acerca del juego infantil, su clasificación y valor del juego.
- Orientación teórico-práctica de algunos Juegos Educativos y Ejercicios de maduración.
- Reflexión sobre los aspectos que se deben tomar en cuenta para la elección de los juguetes.

Para la realización de este Programa, propongo los siguientes objetivos:

- Que los padres de familia conozcan a sus hijos a través del juego y a través del mismo promuevan su desarrollo.
- Detectar el conocimiento que los padres de familia tienen respecto al juego en el niño de 4 a 6 años.
- Dar a conocer a padres de familia los intereses, necesidades, tendencias y características del niño de 4 a 6 años.
- Dar a conocer a padres de familia la importancia que tiene el juego como un medio para educar al niño.

- Dar a conocer a padres de familia diferentes tipos de juego.

- Dar a conocer a padres de familia la importancia del juego como actividad previa al aprendizaje de la lecto-escritura.

- Que los padres de familia conozcan aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para la elección de juguetes.

PROGRAMA DE TRABAJO

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
Evaluación Diagnóstica	El padre de familia: ● Iniciará la relación interpersonal ● Se integrará al grupo. ● Expresará lo que sabe acerca del juego.	- Aplicación de una técnica de rompimiento de hielo, a los padres de familia. - Aplicación de un cuestionario, el padre de familia lo contestará en forma personal.	Participación	- Técnicas y Práctica de las Relaciones Humanas. P. Jesús Andrés Vela.
6.1 Etapa de Sensibilización a los padres.	- Se sensibilizará del problema que va a abordar.	- Aplicación de una Dinámica de grupo.		- Técnicas para el Aprendizaje Grupal Edith Chehaybar y Kuri.
6.2 Educación (Concepto)	- Expresará el concepto que tiene de educación. - Definirá el concepto de educación, según algunos autores.	- Que el padre de familia, exponga ante el grupo sus puntos de vista al respecto. - Exposición por el conductor. - Que el padre de familia dé sus conclusiones.	Comentario en grupo.	- Diccionario de Pedagogía. V. García Hoz. - Hacia una Didáctica General Dinámica. Imídeo Nerici. - Pedagogía: Temas Fundamentales. Luis Arturo Lemus.

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
6.3 La familia	<ul style="list-style-type: none"> - Describirá con claridad la función primordial de la familia como elemento de la sociedad. - Expresará la importancia que tiene la familia en la educación del niño y sus repercusiones. - Destacará la importancia que tienen los padres como educadores, en el desarrollo del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del conductor. El padre de familia: - En equipos comentará y discutirá el contenido teórico entregado. - Cada equipo describa ante el grupo las ideas principales obtenidas del contenido teórico. - Registre en su cuaderno las informaciones y conclusiones. 	Comentario en grupo.	Pedagogía. Temas fundamentales. Luis Arturo Lemus. La Familia, E.F. Fromm, M. Horkheimer T. Parsons.
6.4 Elementos de la Educación: Educador Educando Materia	<ul style="list-style-type: none"> - Emitirá su opinión respecto a la importancia que tienen las relaciones interpersonales entre educando y educador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del conductor. El padre de familia: - Registrará en su cuaderno los conceptos de educador, educando y materia. - Comentaré ante el grupo la importancia que tienen los sujetos que intervienen en la educación. 	Comentario en grupo	Pedagogía. Temas fundamentales. Luis Arturo Lemus.

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
6.5 Cualidades del Educador	- Manifestará las cualidades que debe poseer el padre de familia para realizar su función como educador	- Lluvia de ideas sobre las cualidades que deben poseer los padres de familia como educadores. - Elaboración de un cuadro de las cualidades del educador.	Elaboración de un cuadro de las cualidades del educador.	Hacia una didáctica general dinámica. Imfjeo Nerici.
6.6 Educando. Conocimiento del niño de 4 a 6 años.	- Describirá las características más sobresalientes del niño de 2a. Infancia. (Intereses, Necesidades, Tendencias). - Comprenderá la necesidad de conocer al niño de 4 a 6 años para ayudarlo a su mejor desarrollo. - Expresará sus puntos de vista acerca de la responsabilidad que tienen los padres de familia en la educación de sus hijos.	El padre de familia: - Observe comportamientos de niños de 4 a 6 años en variadas situaciones espontáneas: Hogar, en la Cámara de Gesell y en el trabajo de grupo. - Comente los comportamientos. - Enliste o marque frecuencias acerca de los comportamientos de los niños.	Revisión de Guías de Observación elaboradas en el equipo. Comentario Grupal	- Cámara de Gesell. - Audiovisual. Sobre Características, necesidades, intereses y tendencias del niño de 4 a 6 años. - Película: El niño de 4, 5 y 6 años. - El Niño de 0 a 5 años. Arnold Gesell - Paidología. José Peinado Alta-ble.

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
		<ul style="list-style-type: none"> - Explicación del conductor referente a las características, necesidades, intereses y tendencias del niño de 4 a 6 años. - Observación de un audiovisual referente a las características, necesidades, intereses y tendencias del niño de 4 a 6 años. - Lectura en equipos acerca del contenido teórico entregado (características, intereses, necesidades y tendencias del niño de 4 a 6 años). - Comente en equipo el contenido teórico. - Observación de una película: El niño de 4, 5 y 6 años. - Por equipos exponga al grupo las conclusiones a las que llegó. 		<ul style="list-style-type: none"> - La Psicología del niño y del adolescente. G. Vermeylen. - Una verdad tangible. El Niño. Georgina Quintanilla

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
Juego Infantil	<ul style="list-style-type: none"> - Comprenderá la necesidad del juego en el niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observe las situaciones de juego que realizan sus hijos. - Comente los comportamientos observados. - Explicación del expositor. - Registre en su cuaderno los conceptos de juego y juego infantil 	Comentario grupal.	<ul style="list-style-type: none"> - El Juego y los juguetes. Hildegard Hetzer. - Ete es su hijo pre escolar. G.G.Jenkins. - Psicología de los juegos infantiles. Jean Chateau.
6.8 Funciones que cumple el Juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprenderá la necesidad que tiene el niño de realizar diferentes clases de juego. - Comprenderá las funciones que cumple el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación del expositor. - Observación de un audiovisual. 		
6.9 Clasificación de los juegos.	<ul style="list-style-type: none"> - Destacará las semejanzas y diferencias entre los diferentes juegos. - Llevará a la práctica diferentes clases de juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas sobre los diferentes juegos que conocen y que realizan sus hijos. - Explicación del expositor. - Elaboración de un cua- 	Elaboración de un cuadro comparativo.	<ul style="list-style-type: none"> - Significado y función del juego en el niño. S. Lebovici. - El juego y los juguetes. Hildegard Hetzer.

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
<p>6.10 El juego y su relación con el trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprenderá la relación que tiene el juego con el trabajo. 	<p>dro comparativo en el que se destaquen las semejanzas y diferencias entre los juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar en el grupo diferentes clases de juegos. - Realizar con sus hijos diferentes clases de juegos. <p>- Discuta en equipo si existe una relación entre juego con el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exponga ante el grupo las conclusiones a que llegó su equipo. - Explicación del expositor. 		<ul style="list-style-type: none"> - El Juego Infantil. C. Garvey. - Desarrollo del niño Newman y Newman. - Una Verdad Tangible El Niño. Quintanilla Georgina. - 1° y 2a. Infancia. Jeone Mack. - Juegos para niños. Brigitte Kiemann. - Manual de Juegos. Abel Valero. - Desarrollo Psicológico del Niño. Elizabeth Hurlock. - La verdadera naturaleza del juego. Joseph Leif. - Psicología del Juego. D.B. Elkonin.

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
6.11 Juegos Educativos.	<ul style="list-style-type: none"> - Llevará a la práctica diferentes clases de juegos educativos. - Comprenderá la importancia de realizar diferentes juegos educativos para el futuro aprendizaje de la lecto-escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición por el conductor. El padre de familia: - Realizar con su niño algunos juegos educativos como: <ul style="list-style-type: none"> ● Rompecabezas ● Dado ● Ausencia y presencia ● Complementación de estampas. ● Lotería ● Dominó ● Juegos de posiciones ● Formación de conjuntos. ● Objeto escondido. etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Comentario en grupo Participación en los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ovidio Decroly. - Juegos educativos en el Nivel Preescolar. S.E.P.
6.12 Ejercicios de Maduración.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresará la importancia que tiene el realizar ejercicios de maduración. - Llevará a la práctica diferentes ejercicios de maduración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición por el conductor. El padre de familia: - Realizar con su niño, algunos ejercicios de maduración, en cuanto a: <ul style="list-style-type: none"> ● Coordinación motriz gruesa. 	<ul style="list-style-type: none"> Comentario en grupo Participación en los ejercicios de maduración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Español. Libro del maestro para el primer grado. S.E.P. - El Jardín de Infantes de Hoy. Lydia P. de Bosch.

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
<p>6.13 Aspectos que se deben tomar en cuenta para la elección de juguetes.</p>	<p>- Comprenderá la influencia que tiene el juguete en el desarrollo del niño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividades corporales simétricas. ● Integración y proyección de la imagen corporal. ● Equilibrio. ● Organización de los movimientos corporales en el espacio. ● Actividades prácticas de la vida diaria. ● Discriminación táctil. ● Asociaciones auditivo oral y auditivo motora. ● Memoria adutitiva. ● Secuencia auditiva. ● Coordinación ojo-mano, etc. <p>- Discuta en equipo la importancia de saber elegir el juguete adecuado al niño.</p>		<p>- Como elegir los juguetes. Sten Hegeler.</p> <p>- El Arte de Ser Padres. Dodson, Fitzhugh.</p>

TEMA	OBJETIVOS	ACCIONES A REALIZAR	EVALUACION	RECURSOS DIDACTICOS
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprenderá la importancia de saber elegir el juguete adecuado al niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación del conductor. - Exponga ante el grupo las conclusiones a las que llegó. 		<ul style="list-style-type: none"> - El Juego y los Juguetes. Hildegard Hetzer. - El Juego y el Juguete. Joseph María Gorris. - Summerhill. A.S. Neill.

CONCLUSIONES

- 1.- Es necesario que los padres de familia conozcan las características del niño de 2a. Infancia para comprender a sus hijos y orientarlos adecuadamente.
- 2.- Es importante que padres y educadores encaucen positivamente las características, necesidades, tendencias e intereses del niño de 2a. Infancia, para que adquieran un valor educativo.
- 3.- Es importante que padres de familia y educadores respeten el juego del niño, ya que es un factor determinante en la vida infantil.
- 4.- Es indispensable que los padres de familia conozcan el valor que tiene el juego en los aspectos: educativo, social, físico, terapéutico, moral, recreativo y de trabajo, para que lo encaucen positivamente respecto a sus hijos.
- 5.- Los niños aprenden mientras juegan, y depende en gran parte del apoyo y esfuerzo de los adultos para que los pequeños puedan aprovechar plenamente las posibilidades que el juego les ofrece para su desarrollo.
- 6.- El juego se considera como un medio valioso para el aprendizaje de la lecto-escritura, pues el lenguaje y el juego mantienen una estrecha relación entre sí.
- 7.- Es necesario que padres de familia y educadores ten-

gan presente que el niño debe estar en condiciones óptimas para iniciar el aprendizaje sistemático de la lectura y escritura, con el fin de que se lleve a cabo de una manera agradable y exitosa.

- 8.- Padres de familia y educadores deben tomar en cuenta que el esfuerzo exigido al niño en el momento del aprendizaje de la lecto-escritura, será menor en la medida que el pequeño haya sido preparado para ello.
- 9.- Es importante que los padres de familia actúen sensatamente respecto al ingreso del niño al primer grado de primaria, pues debe asistir cuando haya logrado la madurez necesaria y no sólo por satisfacer su orgullo paternalista o por una competencia que ellos mismos establecen entre su hijo y los hijos de familiares o amigos.
- 10.- Las actividades que se realizan en el Jardín de Niños son de gran utilidad, pues proveen al niño de las experiencias necesarias para lograr los aprendizajes que le servirán de base para afrontar exitosamente los que corresponden a la escuela primaria.
- 11.- El juego educativo es un medio muy valioso, pues brinda al pequeño experiencias de una manera agradable, preparándolo para futuras actividades de mayor complejidad que darán como resultado el aprendizaje de la lecto-escritura.
- 12.- La familia tiene gran influencia en la educación de los niños, ya que es determinante la acción educativa

del hogar.

- 13.- Es necesario que los padres de familia, compartan experiencias y jueguen con sus hijos, pues los padres son los primeros educadores y los hijos reciben de ellos las primeras enseñanzas.
- 14.- El hogar es la influencia más importante en el desarrollo emocional e intelectual de un niño, por lo que los padres deben proporcionar a los pequeños un amplio campo de experiencias sensoriales.
- 15.- Los padres de familia deben proporcionar al niño diferentes materiales, pues los elementos con que cuente influirán en su desarrollo intelectual, motriz y emocional.
- 16.- Es importante que exista una relación armónica entre la familia y la escuela, porque el niño se va educando bajo la acción de padres y profesores.
- 17.- Es necesario que los profesores informen a los padres acerca del programa escolar y sucesos especiales, para que sepan lo que está aprendiendo el niño y ayuden a reforzar en casa las experiencias escolares que se juzguen convenientes.
- 18.- Es importante establecer comunicación entre los profesores y padres de familia a través de conferencias, circulares, entrevistas, pláticas, etc., pues se propicia el apoyo para la educación preescolar y pueden prevenirse problemas escolares antes de que surjan.

- 19.- Es necesario que los profesores se comuniquen con los padres, no sólo cuando el pequeño se comporte mal, si no para informarles acerca del trabajo favorable de su hijo ya que esto ayudará a que el pequeño continúe respondiendo positivamente.

- 20.- Es deseable que profesionistas relacionados con la educación se interesen por dar asesoría familiar que oriente a los padres en la educación de sus hijos.

- 21.- Es conveniente que las escuelas se preocupen por integrar grupos de padres de familia con el fin de ayudarlos de alguna manera a cumplir con su tarea de padres, ya que ello requiere de un proceso de aprendizaje que implica reflexión, adquisición de conocimientos teóricos y la práctica de éstos.

- 22.- El adulto debe observar el juego del pequeño, pues aquél con su mayor criterio y experiencia podrá intervenir en el momento que juzgue conveniente, ya sea para hacer sugerencias, mediar en alguna situación difícil o brindar todo el apoyo y aliento posibles si es necesario.

- 23.- Es necesario orientar a los padres acerca de las condiciones que debe reunir un buen juguete, con el fin de que al comprarlos elijan juguetes adecuados para sus hijos.

- 24.- Los padres de familia deben tener presente que el obsequiar juguetes a sus hijos constituye una muestra de cariño; por lo cual no es imprescindible el que es

peren una fecha determinada para dárselos.

- 25.- Es necesario que los padres aprendan a jugar con sus hijos, a improvisar juegos, a narrarles cuentos, a leerles libros, pues para el niño tiene más significado jugar con sus padres que con cualquier juguete.
- 26.- La información aportada en el curso planeado respecto a " Características del niño ", constituirá para los padres de familia una valiosa ayuda en la educación de sus hijos.
- 27.- Una vez conscientizados los padres de familia respecto al valor que tiene el juego en la etapa infantil propiciarán circunstancias convenientes en cuanto a tiempo, espacio y elementos idóneos para el óptimo aprovechamiento de éste.
- 28.- Es deseable que los padres de familia pongan en práctica los juegos sugeridos por la conductora del curso con el fin de que constituyan una estimulación previa a la lecto-escritura.
- 29.- Una vez percibida de manera tangible la importancia de jugar con sus hijos, los padres de familia lo harán de manera espontánea y gustosa, no considerándolo como una pérdida de tiempo.
- 30.- En la medida que los padres de familia tengan disposición para aceptar orientaciones respecto a la educación de sus hijos, lograrán mejores resultados.

- 31.- Uno de los fines del curso es que los padres de familia se percaten de que es imprescindible prepararse y buscar constantemente información que los ayude a mejorar la educación de sus hijos, corrigiendo posibles errores.

- 32.- El poseer nociones más claras respecto a las características del niño, ayudará a los padres a evitar los errores cometidos con su primer hijo en los menores.

- 33.- Al jugar con sus hijos, los padres pueden darse cuenta de las posibilidades y limitaciones que tienen, exigiéndoles solamente aquello que responde a su capacidad personal, propiciando al mismo tiempo una estimulación progresiva que de por resultado la madurez necesaria para la adquisición de aprendizajes más complejos como los que recibirá en la escuela primaria.

- 34.- La educación de un hijo es una tarea ardua y difícil de realizar, por lo que los padres deben prepararse para ella, con el fin de que sus hijos sean adultos plenamente logrados.

A N E X O S

SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

8/7/2

PREPARANDO A SU PREESCOLAR PARA LA LECTURA.

Libro de juegos.

Disponible en Schocken Books. Inc., 200 Madison, Av.
N.Y.

En Inglés.

Tipo de Documento: Material de Clase.

El documento no está disponible a través de E D R S.

Este libro está dirigido a los padres y maestros de los preescolares, sugerencias para ayudar a los niños a que aprendan a leer.

Los capítulos incluyen la investigación del papel que juegan los padres, las experiencias correctas para cimentar la disposición para la lectura y el aprendizaje por medio de juegos.

La mayor parte de este libro está dedicada a la descripción de juegos audiovisuales, se detallan los materiales y procedimientos para cada actividad.

Los apéndices contienen una lista de libros, una lista de discos y un alfabeto.

SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

8/7/3

EXPERIENCIAS EN LENGUAJE PARA SU NIÑO EN EDAD PREES-
COLAR.

Parte I: Actividades para la casa.
Edición de 1974, con 77 p.

La versión de este documento es la E D 09587.

Este documento no está disponible por E D R S y está en inglés.

El tipo de documento es MATERIAL DE CLASE.

El propósito de este manuscrito es alentar el desarrollo de las habilidades de comunicación del preescolar involucrando a los padres en una serie de actividades de aprendizaje adecuadas para llevarse a cabo en casa. Está escrito para el instructor que trabaja con los padres del preescolar. Las actividades están diseñadas de una manera sencilla y con una inversión en tiempo y costo razonable, están agrupadas en las siguientes 10 secciones:

- 1.- Conociendo al niño.
- 2.- Que pasa entre Padre e Hijo.
- 3.- Estableciendo metas para el niño.
- 4.- Enfatizando los aspectos diarios.
- 5.- Cómo leerles a los niños.

- 6.- El uso de materiales baratos para las experiencias del lenguaje.
- 7.- Haciendo las letras del alfabeto.
- 8.- Juegos que se pueden hacer en casa.
- 9.- Anotando las experiencias de los niños.
- 10.- Escribiendo cuentos con el niño.

Cada una de las secciones contienen actividades dirigidas que deben de realizarse bajo la supervisión del instructor, y actividades hogareñas que involucran a los padres y al niño. Además de hojas con información y ejercicios para desarrollar en casa a fin de que los padres amenten sus conocimientos, el artículo enumera las ventajas del programa; la expectativa principal es que las actividades permiten al niño acrecentar sus posibilidades de éxito en las etapas iniciales del aprendizaje de la lecto-escritura.

SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

9/7/6

LA COOPERACION QUE DEBE DE EXISTIR ENTRE LA CASA Y LA
ESCUELA Y EL EXITO EN LA LECTURA DE ALUMNOS DE PRIMER
AÑO DE PRIMARIA.

Texto impreso en 1977, consta de 133 p.p.

Material disponible en microfilm.

Este documento no está disponible en E D R S.

Está en Inglés.

Este estudio muestra el efecto de los logros que se obtienen en la lectura, por las actividades de lectura que se realizan en casa por los alumnos de 1er grado, auxiliados por los miembros mayores de la familia durante las horas que el niño no está en la escuela y separada del programa escolar.

Las familias de los 90 niños de 1er. grado de un nivel socioeconómico alto y las de pequeños distritos urbanos fueron divididos en 2 grupos. Se efectuaron juntas para padres de familia, visitas a sus casas y además se les envió información por correo gúfa adicional.

Las experiencias positivas en la lectura se basaron en juegos y acertijos, las visitas a la biblioteca infantil por padres y niños, las lecturas de los miembros de la familia en la lectura a los niños y viceversa, fueron de las

más empleadas.

La puntuación principal que se obtuvo por los miembros del grupo terapéutico fueron significativamente mayores que aquellas del grupo de control y las ganancias educacionales de varios meses en la escuela fueron sustanciales.

Hubo una tendencia en los niños mayores de obtener un beneficio mayor que en los alumnos más pequeños del grupo terapéutico.

Los efectos del número de miembros de la familia o el lugar que ocupan en la misma, no fueron representativos ni constantes.

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
A) <u>FORMA</u>			INDIVIDUALES Y COLECTIVOS	
-Volumen	cuerpos geométricos.	1. cubo-esfera 2. cilindro-cono 3. prisma-pirámide	10. Reconocer: diferencias-semejanzas. 20. Asociar: diferencias-semejanzas. 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización	10. Objetos y elementos de la naturaleza. 20. Estampas (una sola superficie) 30. Combinación de los anteriores.
-Superficiales.	figuras geométricas	1. círculo-cuadrado 2. triángulo-rectángulo 3. rombo		
B) <u>TAMAÑO</u>			INDIVIDUALES Y COLECTIVOS	
-Superficiales.	grande-pequeño.	1. grande-pequeño 2. terminología: más grande que... más pequeño que... menos grande que... menos pequeño que... igual de grande que... igual de pequeño que...	10. Reconocer: diferencias 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización 10. Reconocer: diferencias 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización.	10. Personas 20. Objetos 30. Estampas

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
C) <u>DIMENSION</u>	<p>largo-corto</p> <p>alto-bajo</p>	<p>1. largo-corto</p> <p>2. terminología: más largo que... más corto que... menos largo que... menos corto que... igual de largo que... igual de corto que...</p> <p>1. alto-bajo</p> <p>2. terminología: más alto que... más bajo que... menos alto que... igual de alto que... igual de bajo que...</p>	<p>INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias sin manejo del nombre por parte de la educadora. 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización manejo del nombre por parte de la educadora</p> <p>INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias con el manejo de la terminología 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización.</p> <p>PUNTO DE REFERENCIA</p> <p>INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias sin manejo del nombre por parte de la educadora 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización manejo del nombre por parte de la educadora.</p> <p>10. Reconocer: diferencias con el manejo de la terminología 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización</p> <p>PUNTO DE REFERENCIA</p>	<p>Superficies</p> <p>Superficies</p>

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
D) <u>DIMENSION</u>	ancho-angosto.	<p>1. ancho-angosto</p> <p>2. terminología: más ancho que... más angosto que... menos ancho que... menos angosto que... igual de ancho que... igual de angosto que...</p>	<p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias sin manejo del nombre por parte de la educadora. 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización manejo del nombre por parte de la educadora.</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p> <p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias con el manejo de la terminología 20. Asociar: diferencias 30. CLASIFICAR 40. Aplicar: conceptualización.</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p>	

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
E) <u>COLOR</u>	1. Colores Primarios. 2. Colores Secundarios. 3. Colores Neutros 4. Colores Tercarios.	Rojo Amarillo Azul Naranja Verde Violeta Blanco Negro Tonalidades	<p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> 1o. Reconocer: diferencias-semejanzas. sin el manejo del nombre por parte de la educadora. 2o. Asociar: diferencias-semejanzas. manejo del nombre por parte de la educadora. 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: conceptualización.	1o. Objetos 2o. Naturaleza. 3o. Estampas. 4o. Combinación de los anteriores

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
F) POSICION Nota: todas las nociones de este apartado deben manejarse como hito-mio	-cerca-lejos.	1o. cerca-lejos 2o. dentro-fuera	1o. Discriminar la ubicación -Reconocer -Asociar 2o. CLASIFICAR 3o. Aplicar: Conceptualización.	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora. Con el manejo del nombre por parte de la educadora.	1o. Con el propio niño. 2o. Con objetos 3o. La Naturaleza 4o. Estampas.
	-dentro-fuera.		PUNTO DE REFERENCIA INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		
	-arriba-abajo -al centro	1o. arriba-abajo 2o. al centro	1o. Discriminar la ubicación -Reconocer -Asociar 2o. CLASIFICAR 3o. Aplicar: Conceptualización.	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora	1o. Con el propio niño. 2o. Con objetos 3o. La Naturaleza 4o. Estampas.
	-izquierda-derecha	1o. izquierda-derecha	1o. Discriminar la ubicación -Reconocer -Asociar 2o. CLASIFICAR 3o. Aplicar: Conceptualización.	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora	1o. Con el propio niño. 2o. Con objetos 3o. La Naturaleza 4o. Estampas.
	-derecha		PUNTO DE REFERENCIA INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS	
G) <u>PESO</u>	-vertical -horizontal -inclinado	1o. vertical horizontal 2o. inclinado	<p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>1o. Discriminar la ubicación -Reconocer -Asociar 2o. CLASIFICAR 3o. Aplicar: Conceptualización.</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p> <p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: conceptualización</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p>	<p>Sin el manejo del nombre por parte de la educadora</p> <p>Con el manejo del nombre por parte de la educadora.</p> <p>Con el manejo del nombre por parte de la educadora.</p>	<p>1o. Con el propio niño.</p> <p>2o. Con objetos.</p> <p>3o. La Naturaleza</p> <p>4o. Estampas.</p>
	-ligero -pesado	1o. ligero-pesado	<p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: conceptualización</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p> <p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: conceptualización</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p>	<p>Sin el manejo del nombre por parte de la educadora.</p> <p>Con el manejo del nombre por parte de la educadora.</p> <p>Sin el manejo del nombre por parte de la educadora</p> <p>Con el manejo del nombre por parte de la educadora</p>	<p>1o. Con objetos</p>
H) <u>LINEAS</u>	-recta -curva	1o. recta-curva	<p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: conceptualización</p> <p style="text-align: center;">PUNTO DE REFERENCIA</p>	<p>Sin el manejo del nombre por parte de la educadora</p> <p>Con el manejo del nombre por parte de la educadora</p>	<p>1o. Solo las líneas mostradas gráficamente.</p> <p>2o. Con estampas de: -figuras sencillas -figuras complejas</p>

JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS	
	-ondulada -quebrada	2o. ondulada quebrada	<p style="text-align: center;">INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> 1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar conceptualiza- ción.	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora.	1o. Solo líneas mostradas en plano gráfico. 2o. Con estampas de: - figuras sencillas. - figuras complejas.

JUEGOS EDUCATIVOS GUSTATIVOS

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
A) Sabores	- dulce - salado - ácido - amargo - insípido	1o. dulce - salado 2o. - ácido - amargo - insípido	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		- alimentos
			1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: conceptualización	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora	
JUEGOS EDUCATIVOS OLFATIVOS					
A) Olores	-alimentos flores frutas perfumes	1. Alimentos 2. flores 3. frutas 4. perfumes	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		- alimentos - flores - frutas - perfumes.
			1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: Conceptualización	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora.	

JUEGOS EDUCATIVOS DE TEXTURAS

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
A) Textura	liso áspero rugoso	1. liso 2. áspero 3. rugoso	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		
			1o. Reconocer: diferencias	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora	- Con seres vivos.
			2o. Asociar: diferencias		
			3o. CLASIFICAR		
			3o. Aplicar: Conceptualización	Con el manejo del nombre por parte de la educadora	- Con objetos.
JUEGOS EDUCATIVOS DE CONSISTENCIA					
A) Consistencia	consistencia	1. blando 2. pegajoso 3. duro	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		
			1o. Reconocer: diferencias	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora	- Seres vivos
			2o. Asociar: diferencias		
			3o. CLASIFICAR		
			4o. Aplicar: Conceptualización	Con el manejo del nombre por parte de la educadora	- Objetos.

JUEGOS EDUCATIVOS DE TEMPERATURA

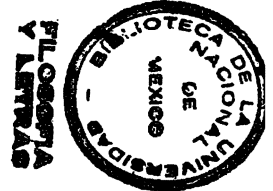
CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
A) Temperatura.	- Temperatura	1o. frío - caliente	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		
			1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: Conceptualización	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora	- Seres vivos - Objetos
JUEGOS EDUCATIVOS DE HUMEDAD					
A) Humedad	- Humedad	1o. seco 2o. mojado 3o. húmedo	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS		
			1o. Reconocer: diferencias 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR 4o. Aplicar: Conceptualización	Sin el manejo del nombre por parte de la educadora Con el manejo del nombre por parte de la educadora	1o. Seres vivos 2o. Objetos.

JUEGOS EDUCATIVOS AUDITIVOS

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
A) Cualidades del sonido	-Sonido -Ruido	1o. ruido - corporal - doméstico - onomatopéyico - urbano - naturaleza 2o. sonido - corporal - doméstico - onomatopéyico - urbano - naturaleza 3o. silencio	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS 1o. Reconocer: diferencias Sin el manejo del nombre por parte de la educadora 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR Con el manejo del nombre por parte de la educadora 4o. Aplicar: Conceptualización		1o. cuerpo 2o. objetos 3o. grabaciones 4o. graficofonía
Cualidades del sonido	-Intensidad	fuerte - débil en: - voces - objetos - instrumentos - graficofonía	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS 1o. Reconocer: diferencias Sin el manejo del nombre por parte de la educadora 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR Con el manejo del nombre por parte de la educadora 4o. Aplicar: conceptualización		1o. voces 2o. objetos 3o. instrumentos 4o. graficofonía
Cualidades del sonido	-Velocidad	- lento - rápido	INDIVIDUALES Y COLECTIVOS 1o. Reconocer: diferencias Sin el manejo del nombre por parte de la educadora 2o. Asociar: diferencias 3o. CLASIFICAR Con el manejo del nombre por parte de la educadora 4o. Aplicar: Conceptualización		1o. voces 2o. objetos 3o. instrumentos 4o. graficofonía

JUEGOS EDUCATIVOS AUDITIVOS

CONTENIDO	CONCEPTO	SECUENCIA DEL CONCEPTO	GRADUACION EN RELACION AL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	GRADUACION DE RECURSOS DIDACTICOS
Cualidades del sonido	Timbre	<p>-fácil</p> <p>Por su ejecución</p> <p>-difícil</p> <p>Clasificación en diferenciar grupos de instrumentos.</p>	<p>INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias Sin el manejo del nombre por parte de la educadora</p> <p>20. Asociar: diferencias</p> <p>30. CLASIFICAR</p> <p>40. Aplicar: Conceptualización Con el manejo del nombre por parte de la educadora</p>	<p>10. De fácil ejecución. (gallito, maraca)</p> <p>20. De ejecución más compleja (pinza) crota los, etc.</p> <p>30. De diferentes grupos de instrumentos (percusión, maderas, metales)</p> <p>40. Entre diferentes instrumentos del grupo (Ej. percusión tambor, pandero, etc.)</p>
Cualidades del sonido	Duración	Largos y cortos	<p>INDIVIDUALES Y COLECTIVOS</p> <p>10. Reconocer: diferencias Sin el manejo del nombre por parte de la educadora</p> <p>20. Asociar: diferencias</p> <p>30. CLASIFICAR</p> <p>40. Aplicar: Conceptualización Con el manejo del nombre por parte de la educadora</p>	<p>10. cuerpo</p> <p>20. objetos</p> <p>30. instrumentos</p> <p>40. graficofonía</p>



SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

9/7/3

ESTE ES UN PROYECTO QUE REFUERZA EL PROGRAMA PARA EL
PRESTAMO TANTO DE JUGUETES COMO DE LIBROS PARA PADRES
DE FAMILIA Y PREESCOLARES.

Está en inglés.

El tipo de documento es un REPORTE DE INVESTIGACION.

Este proyecto fué diseñado para estimular en la forma más completa y rápida la utilización de la biblioteca de préstamo de juguetes y libros para padres y preescolares.

La biblioteca es un curso de 8 semanas para padres de preescolares. Los padres aprenden como enseñar conceptos tales como el color, la discriminación auditiva, la solución de problemas, y la coordinación motriz, usando 8 juguetes básicos que pueden ser pedidos en préstamo a la biblioteca. Las actividades que implementan este programa fueron planeadas en tres fases:

- La primera fase involucra la reunión con personas responsables de la educación preescolar para demostrar el programa y proveer de los materiales para usarse en las actividades de este tipo de biblioteca.

- El objetivo de la fase 2 fué el de establecer de 10 a 15 bibliotecas con juguetes (ludotecas) en ambientes educativos no tradicionales, incluyendo bibliotecas públicas, grupos en iglesias y guarderías.

- La tercera fase construiría una red de consultores para entrenar a los maestros bibliotecarios a guiar los cursos para padres de familia.

Los datos de evaluación arrojados de los cuestionarios, dieron pie a algunas críticas del programa, la calidad de los juguetes, la orientación para los preescolares y la publicidad inadecuada.

SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

9/7/4

LA BIBLIOTECA CREATIVA PARA PREESCOLARES.

Está en Inglés.

Tipo de documento: ES REPORTE DE INVESTIGACION.

Para ayudar al temprano desarrollo de los niños en una área rural que consta de 4 condados en el área de Carolina del Norte, con la educación deficiente.

El proyecto de biblioteca para preescolares tiene como objeto el instruir a los padres y a las niñeras para la enseñanza de los preescolares usando juguetes educativos y materiales suministrados por la biblioteca. El equipo fué comprado y se dió facilidad para su uso a la comunidad. Se establecieron horas para relatos de historia, se llevó a cabo una transportación sistemática de y hacia para las actividades del grupo de biblioteca. Se dirigieron las pruebas para evaluación. Este reporte enlista los objetivos del programa, las acciones tomadas, los problemas encontrados y las correcciones planeadas. Se anexa un folleto de orientación para los padres de los preescolares.

SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

9/7/2

BANCO DE ACTIVIDADES ARTISTICAS PARA PADRES DE FAMILIA

El documento es una guía de enseñanza y está dada en inglés, esta guía presenta instrucciones para las actividades artísticas que pueden ser usadas por los padres en la casa, particularmente con niños lisiados. El objetivo es alentar a los padres a involucrar las artes en las vidas de estos niños y también para ayudarlos a desarrollar las habilidades básicas de aprendizaje e interesarlos en las artes.

La guía está dividida en 4 secciones:

- La sección 1, está enfocada en 11 actividades de movimiento, desarrollando habilidades, involucrando orientación espacial, habilidades básicas, movimientos interpretativos, coordinación y equilibrio.

- La sección 2, presenta 8 actividades dramáticas incluyendo la pantomima, juegos, actuación, el uso de títeres y la presentación de una obra pequeña.

- La sección 3, incluye 15 actividades musicales en 3 partes, enfatizando el sonido, el ritmo y el canto, se incluyen las instrucciones para los padres de familia acerca del equipo y los instrumentos hechos en casa. Así como otra lista de herramientas tales como libros de canciones, discos y catálogos musicales.

● La sección 4, presenta 15 actividades musicales artísticas que cubren el dibujo, varios tipos de pintura y colages, la elaboración de títeres y el trabajo con papel y arcilla.

En la introducción se incluyen notas acerca del tiempo y la localización acerca del área de trabajo.

Se ofrece la siguiente información para cada actividad de las cuatro secciones: instrucciones para antes de la actividad que incluyen sugerencias para diferentes tipos de minusválidos, títulos, objetivos, materiales necesarios, proceso de enseñanza y algunas variaciones.

SERVICIO DE CONSULTA A BANCOS DE INFORMACION

9/7/1

CUANDO LOS PADRES QUIEREN ENSEÑAR: DESARROLLANDO
TALLERES PARA PADRES DE FAMILIA.

DOCUMENTO PRESENTADO EN LA JUNTA ANUAL DE LA ASOCIACION NACIONAL PARA LA EDUCACION DE PREESCOLARES, QUE SE LLEVO A CABO EN WASHINGTON, EN NOVIEMBRE DEL 11 AL 14 DE 1982.

El tipo de Documento es PONENCIA, no es material de clase.

Es una guía para la planeación y conducción de talleres para padres de familia.

Los programas para padres de familia contienen los esfuerzos para involucrar a los padres en la educación de sus preescolares a través de la colaboración con maestros.

Las fases de planeación con los padres de familia como socios se discuten en la Primera parte del Documento. Las actividades planeadas descritas incluyen las necesidades de los padres, horarios de juntas, la elección del lugar adecuado, estableciendo comités básicos y el arreglo para la publicidad.

En la segunda parte del Documento se describe una secuencia de Sesiones de taller.

Cada taller del 1o. al 6o. está diseñado para obtener un objetivo específico. El trabajo de taller empieza con una junta de orientación, y en las juntas subsiguientes los padres empiezan a involucrarse en las actividades, tales como juegos para hacer y para participar jugando; seleccionan y aprenden de la persona encargada a participar en actividades de aprendizaje con sus niños; y discuten puntos de vista y prestan ayuda a los demás miembros en un ambiente de amistad.

En suma, es una guía que provee de materiales, a los padres que no pueden asistir a los talleres y para la evaluación de las series de talleres.

BIBLIOGRAFIA

OBRAS CONSULTADAS:

- AXLINE, VIRGINIA. Terapia de Juego; tr por Sara Ma. Reyes. México, Diana, 1975. 383 p.
- BIJOU W., SIDNEY. Psicología del Desarrollo Infantil. Vol. 3 México, Trillas, 1982. 227 p. (Biblioteca Técnica de Psicología).
- COLVIN, RALPH., y ZAFFIRO, ESTHER M. Educación Preescolar; tr por María Ortíz. México, Diana, 1982. 365 p.
- CORDEVIOLA DE ORTEGA, Ma. INES. Cómo trabaja un Jardín de Infantes. Buenos Aires, Kapelusz, 1972. 158 p. (Colección de Pedagogía Práctica).
- CROFT, DOREEN J., y HESS, ROBERT D. Libro para educadores de niños en edad preescolar. México, Diana, 1981. 343 p.
- CHATEAU, JEAN. Psicología de los Juegos infantiles; tr por Helena Voldán. Buenos Aires, Kapelusz, 1973. 149 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- CHEHAYBAR Y KURI, EDITH. Técnicas para el aprendizaje grupal. México, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos, UNAM, 1982. 180 p.
- DECROLY, OVIDIO. Iniciación a la actividad intelectual y motriz por los Juegos Educativos. (MIMEO) 107 p.
- DEL POZO, HUGO. Recreación Escolar; 5 ed. México, Avante, 1981. 279 p.
- DODSON, FITZHUGH. El Arte de ser padres; tr por Juan Antonio Martín. Madrid, Aguilar, 1979. 326 p. (Colección Psicología y Educación).

- DRUMEL, JEAN., y VOISIN, MARCEL. Esa Persona llamada niño; tr por Carmen Claudiñ. Barcelona, Teide, 1980. 201 p.
- FRITZCHE, E. CRISTINA., y SAN MARTIN DE DUPRAT, HEBE A. Fundamentos y Estructura del Jardín de Infantes. Buenos Aires, Angel Estrada y Cía., 1977. 336 p. (Biblioteca de Ciencias de la Educación).
- FROMM, ERICH et al. La Familia; tr Jordi Solé-Tura; 5 ed. Barcelona, Pinínsula, 1978. 296 p.
- GARVEY, CATHERINE. El Juego Infantil; tr por Alfredo Fuerra Miralles. Madrid, Ediciones Morata S.A., 1978. 199 p.
- GORRIS, JOSEP MARIA. El juego y el juguete. Madrid, Avance S.A., 1977. 112 p.
- GUILLEN DE REZZANO, CLOTILDE. Los Jardines de Infantes; 2 ed. Buenos Aires, Kapelusz, 1974. 134 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- HEGELER, STEN. Cómo elegir los juguetes; tr por Marta I. Guastavino. Buenos Aires, Paidós, 1965. 86 p. (Biblioteca del Educador Contemporáneo).
- HETZER, HILDEGARD. El juego y los juguetes; tr por Juan Jorge Thomas. Buenos Aires, Kapelusz, 1978. 111 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- HURLOCK, ELIZABETH. Desarrollo Psicológico del niño; 4 ed. España, Mc. Graww-Hill (Book Company). 824 p.
- JARA FARJEAT, SUSANA et al. Juegos educativos en el Nivel Preescolar. México, Escuela Nacional Para Maestras de Jardines de Niños. SEP., 1984. 49 p.
- JENKINS, G., SHACTER, H. S., y BAUER, W. Este es su hijo Preescolar; tr por Andrés O. Bottaro. Buenos Aires, Paidós, 1976. 84 p. (Biblioteca del Educador Contemporáneo).

- KIEMANN, BRIGITTE., y SANSANO, NURIA. Juegos para niños. Barcelona, Bruquera, 1979. 219 p.
- LEBOVICI, S. Significado y función del juego en el niño; tr por Delia Lerner. Buenos Aires, Proteo, 1969. 73 p. (Biblioteca, persona y sociedad).
- LEIF, JOSEPH., y BRUNELLE, LUCIEN. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz, 1978. 126 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- LEMUS, LUIS ARTURO. Pedagogía. Temas Fundamentales. Buenos Aires, Kapelusz, 1973. 348 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- LIUBLINSKAIA, A. A. Desarrollo Psíquico del Niño; tr por Andrés Fierro; 5 ed. México, Grijalbo. 1971 413 p.
- MACK, JEANNE. Primera y Segunda Infancia. Desarrollo y Educación; tr por René Cárdenas Barrios. México, Diana, 1979. 215 p.
- MONTESORI, MARIA. El Niño; tr por Amelia Benet. Barcelona, Araluce, 1966. 338 p.
- NAGERA PEREZ, HUMBERTO. Educación y Desarrollo Emocional del Niño; 2 ed. México, La Prensa Médica Mexicana. 1979. 158 p.
- NAJERA, INDIANA. Y... ¿Quién educa a los Papás ?; 3 ed. México, Alba, 1978. 126 p.
- NEILL, A. S. Sumerhill; tr por Florentino M Torner. México, FCE, 1963. 302 p.
- NERICI, IMIDEO. Hacia una Didáctica General Dinámica; tr por J. Ricardo Nervi; 2 ed. Buenos Aires, Kapelusz, 1973. 541 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- NEWMAN, BARBARA., y NEWMAN, PHILIP. Desarrollo del Niño; tr por Xavier Massimi Villela. México, Limusa, 1983. 574 p.

- PEINADO ALTABLE, JOSE. Psicología; 2 ed. México, Porrúa, 1958. 480 p.
- PENCHASKY DE BOSCH, LYDIA., FORNASARI, LILIA., y PEREZ, AMANDA. El Jardín de Infantes de Hoy; 7 ed. Buenos Aires, Librería del Colegio, 1978. 368 p. (Biblioteca Nueva Pedagogía).
- PIAGET, JEAN. Formación del Símbolo en el Niño. México, FCE, 1961. 401 p.
- QUINTANA CABANAS, JOSE MA. La Educación en la familia y en la escuela. Alcoy, Marfil, 1969. 304 p.
- QUINTANILLA, GEORGINA., y SIERRA, ROSALBA. Una Verdad Tangible: El Niño. México, Ediciones Ela S.A., 1983. 72 p.
- SANCHEZ HIDALGO, EFRAIN. Psicología Educativa; 6 ed. Puerto Rico, Universitaria, 1969. 578 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Español. Libro del Maestro Para el Primer Grado. México, 1972. 191 p.
- SHARP, MARGARET. Psicología del Aprendizaje Infantil; tr por Alicia M. F. de Cardoso. Buenos Aires, Kapelusz, 1978. 143 p. (Biblioteca de Cultura Pedagógica).
- SHIRLEY, JAKSON A. ¿ Cómo enseñar a su hijo a leer ? American Educations, 1977. 13,8 27-9 (Servicio de Consulta a Bancos de Información).
- VALERO ALATORRE, ABEL. Manual de Juegos; 3 ed. México, Porrúa, 1965. 98 p. (Colección Educación Física 2).
- VELA, JESUS A. Técnicas y Práctica de las Relaciones Humanas. Colombia, Indo-American Press Service, 1976. 278 p.
- VERMEYLEN, G. La Psicología del Niño y del Adolescente. Ediciones de la Lectura. 401 p.

REVISTAS.

CARRANCA Y RIVAS, RAUL. La Familia como factor de adaptación o desadaptación social. Revista de la Facultad de Derecho. Vol. 29, Núm. 112, México, 1979. p.p. 89-106.

REVISTA DEL CONSUMIDOR. Vol. 1, Núm. 2 Los Juguetes. James R. Fortson. Revista mensual. México, Diciembre 1976. 96 p.

DICCIONARIOS.

DICCIONARIO DE PEDAGOGIA. Tomos I y II, Labor, S.A., Barcelona, 1974.

DICCIONARIO DE PSICOLOGIA. FCE, MEXICO, 1948.

DICCIONARIO DE LA PSICOLOGIA. LAROUSSE. París, 1969.

DOCUMENTOS.

CHAVARRIA, MARCELA. Técnicas y Procedimientos del trabajo docente en el Jardín de Niños. México, 1979.
(MIMEO) Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños.

QUINONES LORENZO, JULIETA. Ejercicio muscular previo al Aprendizaje de la Lecto-escritura. México, 1982.
(MIMEO) Escuela Nacional Para Maestras de Jardines de Niños.