



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 25-B
SUBSEDE CONCORDIA



EL JUEGO COMO ELEMENTO INDISPENSABLE EN
EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE
LOS ALUMNOS DE EDUCACION PREESCOLAR.

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION PREESCOLAR.

MARIA CANDELARIA RODRIGUEZ MENDOZA
MARIA DE LA LUZ GALVAN MORENO
OLGA LIDIA PATRON PERAZA

MAZATLAN, SINALOA, JUNIO DE 1997



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mazatlán, Sinaloa, 7 de JULIO de 1997.

C. PROFR (A): RODRIGUEZ MENDOZA MARIA CANDELARIA
GALVAN MORENO MARIA DE LA LUZ
PATRON PERAZA OLGA LIDIA

Presente.-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado: "EL JUEGO COMO ELEMENTO INDISPENSABLE EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE EDUCACION PREESCOLAR".

Opción: TESIS, Asesorado por el C. Profr(a): ROSA MARIA ARAGON SALAZAR, A propuesta del asesor Pedagógico, C. Profr(a): YOLANDA ARAMBURO LIZARRAGA, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentarlo ante el H. jurado que se le asignará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE "EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 25 B
MAZATLAN
LIC. JOSE MANUEL LEON CRISTERNA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UPN 25-B

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
I. ALGUNAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE.....	17
1.1. Aprendizaje cognoscitivista	20
1.2. Aprendizaje piagetano.....	29
1.3. Nuevo enfoque del aprendizaje	39
II. DESARROLLO Y JUEGO.....	42
2.1. La educación y su relación con el desarrollo.....	42
2.2. Dimensiones del desarrollo integral	49
2.3. El juego como elemento primordial en el desarrollo	53
2.4. La función del juego en el desarrollo del niño.....	62
2.4.1. La importancia del juego en el desarrollo muscular	65
2.4.2. El juego como factor importante en el desarrollo físico	66
2.4.3. El juego y el desarrollo mental.....	68
2.4.4. El desarrollo social y su relación con el juego.....	70
2.4.5. El juego y el desarrollo emotivo.....	71

2.4.6. El juego y el desarrollo intelectual	74
2.5. El juego: instrumento educativo.....	76
2.6. Tipos de juegos en las diversas etapas del niño.....	77
2.7. El niño y su interés por el juego	85
2.8. Teorías del niño y el juego	88

III. EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN

PREESCOLAR	95
3.1. Relación entre el juego y las actividades de las clases del preescolar	95
3.2. Proyectos pedagógicos	102
3.3. Actividades lúdicas que favorecen la práctica educativa.....	111
3.4. El juego y su relación con las áreas de trabajo	120
3.5. Los bloques de juegos y actividades	127
3.6. Relación educador, padres de familia y alumnos	137
3.7. El maestro y el padre.....	140
METODOLOGÍA.....	146
CONCLUSIONES	150
BIBLIOGRAFÍA.....	153

INTRODUCCIÓN

Esta investigación documental, ubicada en el nivel preescolar, contiene los aportes teóricos que sobre el juego existen.

Entre los principales propósitos que persigue la educación preescolar, es lograr el desarrollo integral del educando.

En la actualidad en el nivel preescolar se trabaja con el método de proyectos, que significa planear juegos y actividades de acuerdo a los intereses y necesidades del niño; los cuales, los pone de manifiesto por medio del juego que representa una actividad vital en su desarrollo y se considera como la más apropiada para llevar a cabo y lograr fines educativos.

Es muy importante saber cómo el individuo va construyendo su conocimiento y cuál es el papel en dichas construcciones, lo cual se puede lograr conociendo algunas teorías del aprendizaje; de la misma forma, conocer las diferentes etapas del desarrollo del infante y cuál es la relación que hay entre éstas y el juego, toda

educadora debe contar con la habilidad para introducir esta actividad en la clase mediante los lineamientos metodológicos que el nuevo programa propone, como son las áreas de trabajo, los bloques de juegos y actividades, etc.

El juego en la etapa preescolar representa una forma de expresión por medio de la cual, el niño desarrolla sus potencialidades, establece relaciones con otras personas, con su medio ambiente, le permite conocer su cuerpo, su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento. Por todo esto, el juego representa un elemento indispensable en el proceso enseñanza-aprendizaje y no se puede prescindir de él en cada una de las actividades que se realizan para obtener mejores resultados en dicho proceso, pero que desafortunadamente en algunos planteles educativos ignoran la importancia del juego.

Tomando en consideración todo lo anterior expuesto, surgió la inquietud de este equipo por investigar y conocer el papel fundamental que tiene el juego como instrumento didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La presente indagación está estructurada por cinco apartado

que son: la formulación del problema, el marco teórico, la metodología, conclusiones y/o sugerencias y la bibliografía.

En la formulación del problema se hace una corta descripción del tema y de algunos antecedentes del mismo, se plantea la hipótesis y se trazan algunos objetivos.

El marco teórico está conformado por tres capítulos:

En el primero se mencionan algunas teorías del aprendizaje.

En el segundo se ve el juego en relación con el desarrollo; en el tercer y último capítulo se aborda la vinculación que existe entre el juego y la enseñanza en educación preescolar.

Terminado el marco teórico, se describe la metodología que se utilizó, donde se hace referencia al método de análisis de contenido por considerarse como el más apropiado para este tipo de investigación, de la misma manera se mencionan las técnicas que se emplearon como apoyo, se elaboraron las conclusiones y/o sugerencias donde se refleja la importancia que tiene el juego y el poco interés que en el nivel primaria se le da a esta actividad; en

las sugerencias se dan algunos puntos que a criterio de este equipo sería muy importante que los maestros tomaran en cuenta dentro de su práctica docente, después se incluye la bibliografía que se consultó para fundamentar esta investigación.

Con el presente trabajo se pretende que sirva para mejorar la calidad educativa, así como un documento de apoyo para posteriores indagaciones, y ver por lo menos que su elaboración probablemente beneficie a futuros profesionistas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Juego es la actividad o servicio que se desempeña o se sigue sólo con miras a sí mismo y no por el propósito a que tiende o por el resultado que produce.

En los pequeños significa poner en práctica toda su creatividad, ya que por medio de esta recreación, los niños expresan su estado de ánimo.

Además es concebido como un hecho social que impide una construcción cultural y es una necesidad vital que ayuda al equilibrio humano.

Es a la vez actividad reconocida, como un proceso de la educación, es fundamental para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

Desde nuestros antepasados ya se le daba importancia a esta actividad lúdica. Los grandes filósofos como Aristóteles y Platón describieron el juego como la felicidad y la virtud dándole un

valor educativo, jerarquizándolo en diferentes edades. Este concepto ha permanecido fijo. Kant mismo lo multiplica al decir que el juego es una ocupación por sí mismo agradable, y no tiene necesidad de otro objetivo y oponerlo al trabajo que es una ejecución molesta por sí mismo que solamente motiva por el resultado que ofrece, por ejemplo la recompensa.

Así como ellos, varios autores opinan acerca del juego, pero nada más reflexionan y no lo llevan a la práctica. Hasta años después Federico Froebel lo llevó a la práctica, el cual lo define como el producto más puro y espiritual del hombre.

Juego es una actividad que realizan tanto los animales como los seres humanos, éste es un riesgo común de la reproducción social. El ser humano es siempre responsable de estas acciones del saber que en ellas se manifiestan.

Algunos filósofos, sociólogos, pedagogos, psicoanalistas y médicos han tratado de investigar cada uno a su manera sobre el juego.

Roger Callois.- Describe que los juegos de los adultos igual

que de los niños se basan en cuatro categorías: la competición, el azar, el simulacro y el vértigo.

Estas dos últimas juegan un papel muy valioso en el infante. Por ejemplo, en los juegos de imitación de adultos, cuando juegan a la mamá, al papá, al doctor, etc.

Según Winnicott, nos dice que si los niños juegan es por una infinidad de causas que se hacen patentes y se manifiestan por placer, para expresar la agresividad, contener la ansiedad, acrecentar su conocimiento y para establecer relaciones sociales. El juego contribuye a la unificación y a la integración de la personalidad y permite al educando entrar en comunicación.

Toda actividad lúdica ocasiona animación, manifestándose con señal de alegría. Este placer no reduce sus pulsiones parciales que logran mostrar en el juego, la actividad mental como a la actividad física utilizada por el niño.

Freud Melanie Klein.- Establece al juego como un lugar muy importante contra la angustia por los movimientos de las pulsiones sexuales. Y considera que las actividades lúdicas del niño

pequeño le ayudan a vencer su temor a los peligros tanto interiores como exteriores, haciendo que la imaginación se comunique con la realidad.

Los niños sienten un placer tan intenso en sus juegos, no sólo a causa de las satisfacciones que les facilita a la realización de sus deseos, sino también porque encuentran en ello, un medio de reprimir su angustia. No se trataría simplemente de dos funciones aisladas. Gracias a un complejo proceso que moviliza todas la energías del yo, los juegos de los niños modifican la angustia en placer.

Decroly describe que el juego es un instinto que estimula acciones no conscientes, bajo el poder de estímulos apropiados, y además provoca un estado agradable o desagradable.

J. L. Stone y J. C. Church señalan que el juego es la palabra que empleamos para relacionar a cualquier cosa que hagan los niños y que no puedan ser implicadas entre los asuntos serios de la vida; por ejemplo: dormir, comer, vestirse, etc., ya que el niño de preescolar convierte en juego todo lo que hace.

Alton Patridge lo define en diversión designando toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad, y a estas actividades infantiles se les llaman juegos.

Después de analizar las definiciones de algunos especialistas en el juego, podemos concluir que: el juego es un factor muy importante dentro del desarrollo de actividades que sirve como instrumento didáctico en el nivel preescolar. Estamos conscientes que los educandos lo realizan todo jugando pero sin intencionalidad.

Todo esto debe ser aprovechado por la educadora, haciendo que las reacciones que el juego ocasione, brinden nuevos elementos, ya sean psicológicos, lingüísticos, sociales, etc.

Es primordial conocer las diferentes teorías del juego y así afrontar los problemas que se pueden presentar dentro de la labor educativa. Se podrá observar los distintos juegos del niño para seguir en todo momento su evolución.

El juego pertenece a una necesidad fisiológica socialmente reconocida e institucionalizada con un sano ejercicio y un tiempo

de recuperación de la fuerza para el trabajo.

En tiempos pasados, los juegos de los adultos no podían dejar de cumplir a unas reglas, o a las leyes que rigen la sociedad.

Para el niño cuando es muy pequeño, el juego es siempre una actividad muy seria que contiene todos los recursos de la personalidad.

El infante que juega se experimenta y se construye a través del juego, aprende a controlar la angustia, conocer su cuerpo, representar el mundo exterior y actuar sobre él.

A medida que el pequeño avanza en su desarrollo es capaz de compartir sus juegos con otros niños donde propone o rompe las reglas que entre ellos establecen.

Por lo anteriormente expuesto, el juego es considerado como un factor socializador, ya que ayuda al niño a identificarse, representar papeles sociales y esto hará que logre su desarrollo integral.

En sí el juego representa sencillamente una función vital, si toda necesidad da origen a un interés, toda actividad va acompañada de la necesidad de jugar, su vida es el juego, y por medio de él realiza todas sus actividades, que tomándose en cuenta para lograr aprendizajes, es una fuente inagotable e interés, ya que cuando el niño juega se mueve en forma natural y satisface sus necesidades de acuerdo a su edad.

Por todos los valores que el juego encierra, en la escuela actual es un recurso inagotable como medio de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de esta indagación se delimita el problema de la siguiente manera: *el juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños de 3er. grado de educación preescolar.*

Una vez delimitado podemos plantear algunas interrogantes que surgen de la problemática y así determinar cuáles son los factores o causas por las cuales no se lleva a la práctica el juego.

¿En realidad el juego es utilizado como recurso didáctico en

forma adecuada en el jardín de niños?

¿Qué papel juega la educadora en el proceso enseñanza-aprendizaje?

¿Qué elementos entorpecen la relación niño-juego?

¿Al llevar a cabo las diferentes actividades en el plantel se toman en cuenta los intereses del niño?

¿Qué beneficios proporciona el juego a los niños?

Para todo educador es muy importante saber todo lo relacionado con el juego, ya que es un elemento primordial en el desarrollo del niño, como lo indica el programa de educación preescolar, donde todas las actividades giran fundamentalmente en el juego, y consideramos que es un factor necesario en el desarrollo del pequeño, porque por medio de él manifiesta o transmite sus deseos o necesidades e intereses, además de proporcionar diversión, alegría, entretenimiento, etc. lo encamina a descubrir una extensa variedad de experiencias significativas para desarrollarse integralmente.

Justificación

Al llevar a cabo esta investigación, son varias las causas que nos motivan para realizarla, entre éstas están las siguientes:

En cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje, muchas veces los niños en edad preescolar muestran aburrimiento porque no existe ajuste entre las actividades a las que se les obligan realizar y sus necesidades. Es muy importante tomar en cuenta el interés de los pequeños en todo lo que realizan, ya que sus intereses son fuentes de motivación, que los impulsan a hacer lo que desean cuando tienen libertad de elección.

Se considera que el juego es un elemento indispensable en el proceso enseñanza-aprendizaje porque a través de él se puede identificar la relación entre los diferentes aspectos del desarrollo en el preescolar.

En el jardín de niños se le da mucha importancia al juego, ya que se sitúa en el acto de formar una de las actividades primordiales del niño, debido a que por medio de él repite acciones que vive diariamente.

Además le permite preparar interiormente todas aquellas impresiones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

El juego es un lugar específico delimitado dentro y fuera del aula donde los pequeños pueden realizar actividades derivadas de las experiencias de aprendizaje que se estén tratando.

La aproximación del niño a su verdad y el deseo de concebirla y hacerla suya, ocurre a través de esta actividad. Puede ser también el espacio simbólico donde se recrean las dificultades que él produce y da una opinión diferente a lo que le causa sufrimiento o miedo, y volver a gozar de aquello que le provoca satisfacción.

La capacidad de jugar con el lenguaje y de sonreír son señales muy importantes del desarrollo de un niño. Un infante que sufre emocionalmente ve afectado su juego y su lenguaje.

Es muy significativo conseguir que los niños demuestren interés en las actividades para propiciar un mejor aprendizaje y colaborar a evitar posibles problemas que muestren los niños,

como pueden ser la agresividad, la falta de autonomía y la poca creatividad en los niños.

Asimismo, el pequeño se enlaza con su entorno natural y social desde una apariencia totalizadora. El jardín de niños considera la obligación y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura.

La educadora como promotora, orientadora, guiadora y coordinadora favorece los intereses de los niños a través del juego, el cual puede potenciarse en el pequeño preescolar aprendizajes que fomenten todos sus aspectos.

Para que el niño construya lentamente su pensamiento, afiance su coordinación psicomotora y su capacidad socioafectiva, creativa y lenguaje, se debe establecer un ambiente placentero y seguro permitiéndole tener experiencias a partir de su actividad física, sus acciones sobre objetos determinados y la interacción con otros niños durante el juego espontáneo o dirigido.

Todas estas consideraciones nos llevaron a investigar el juego como elemento indispensable en el proceso enseñanza-

aprendizaje de los alumnos de educación preescolar.

Esta actividad no es comúnmente practicada en los jardines de niños, por lo que los pequeños se aburren y se cansan de las actividades recibidas en el día.

Para abordar esta indagación, partiremos de la siguiente hipótesis:

El juego utilizado como recurso didáctico favorece el aprendizaje del niño preescolar.

Variable independiente: *el juego utilizado como recurso didáctico.*

Variable dependiente. *el aprendizaje.*

Para probar esta hipótesis nos planteamos los siguientes objetivos.

- Precisar la opinión de algunos autores que sobre el problema sostengan.
- Proponer algunos recursos didácticos para su enseñanza.

CAPÍTULO I

ALGUNAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

A lo largo del siglo XX, el desarrollo humano ha sido estudiado desde diferentes puntos de vista teóricas que se basan en diversos supuestos acerca de cómo se adquieren las conductas nuevas.

Las diferentes teorías contienen hipótesis implícitas o explícitas acerca de cómo se produce el desarrollo, su naturaleza y sus causas y qué factores lo favorecen o lo dificultan, cuál es la importancia de los factores biológicos y ambientales, etc. y con qué métodos, o cuáles son las unidades de la conducta a las que hay que prestar más atención.

La investigación sobre las funciones psicológicas desde un punto de vista fisiológico y biológico, fueron algunos factores que originaron a la psicología experimental y de ahí el desligue de la psicología y de la filosofía, la cual se consideraba parte de esta última.

Al ser utilizado el método de las ciencias naturales, la psicología tomó un carácter científico. Su finalidad es estudiar de manera experimental las funciones psicológicas por medio de la observación, experimentación y medición; esto da lugar a que haya una ruptura con las corrientes animistas y sus explicaciones acerca de la actividad psíquica.

La psicología experimental utilizando el método científico, da lugar a los primeros estudios respecto a los procesos y aspectos psicológicos que el hombre presenta durante su desarrollo biológico y social, desde varios puntos de vista y teorías que van resurgiendo un sin fin de teorías y modelos de explicación.

A fines del siglo pasado, varios investigadores ya demostraban interés por estudiar el aprendizaje y sus procesos a pesar de las dificultades teóricas y metodológicas referente al desarrollo de una psicología científica.

El proceso de aprendizaje desde entonces ha ocupado un punto primordial entre las investigaciones fundamentales y se ha desarrollado con más fuerza en base a diferentes orientaciones teóricas.

Como resultado de estas indagaciones, las distintas aportaciones teóricas sobre el aprendizaje facilitaron plantear un sin número de teorías del aprendizaje, todas con diferentes concepciones teóricas.

Para unos se considera el aprendizaje como un proceso psicológico mediante el cual se pueden explicar los demás, y el comportamiento en general.

Para otros, es la estructura de varios elementos cognoscitivos interrelacionados con el medio circundante. También lo consideran como un proceso que evoluciona en forma paralela a otros de acuerdo a la evolución de la persona y su interacción con su contexto.

La escuela neoconductista y la cognoscitivista son dos corrientes de la psicología experimental que surgieron a mediados de este siglo y sus aportaciones han tenido influencia en este proceso.

Son bastantes las teorías del aprendizaje que han surgido, pero para llevar a cabo este trabajo solamente mencionaremos

algunas de ellas, como son: aprendizaje cognoscitivista y sus puntos de vista; así como la teoría piagetana, por considerar que son posiblemente las más importantes y las que más influencia histórica han tenido dentro del proceso de aprendizaje.

1.1. *Aprendizaje cognoscitivista*

En la teoría conductista, el tema primordial es el aprendizaje y no es difícil pensar que muchas de las teorías de aprendizaje procedan del conductismo.

Pero también surge la inquietud de cómo se aprende y el interés por parte de psicólogos experimentales por estudiar los procesos intermedios entre el estímulo-respuesta. Estos investigadores son los cognoscitivistas, que consideran al aprendizaje como la adquisición de estructuras cognoscitivistas.

La psicología cognitiva constituye una perspectiva muy fecunda que tiene en estos momentos mucha importancia dentro de esta materia.

La teoría cognoscitiva se le puede considerar como una de

las más actuales y en los años de los sesenta se le empieza a considerar como una de las más importantes en la psicología. Este enfoque es el resultado de tomar conciencia de las insuficiencias de la posición conductista y de la imposibilidad de construir una psicología que prescindiera del sujeto y que solo se limite a establecer relaciones probables entre el estímulo y respuesta. Esto suponía reducir las capacidades del sujeto y dejar fuera de la psicología el estudio de los aspectos primordiales de la actividad psicológica.

Se considera que a inicios del siglo, se dan las raíces de la línea cognoscitivista mediante los trabajos funcionalistas, de igual manera las aportaciones del conductista Tolman; se puede pensar que desde entonces aparecieron los iniciadores de esta corriente, que dejaron a un lado los términos como mente, conciencia, ya que esto hacía pensar que estaban de acuerdo con los conductistas en la idea de que la psicología no es una ciencia animista que estudia la conciencia. Y se dieron a la tarea de estudiar al ser humano y sus procesos cognoscitivos.

Estos teóricos tomaron en cuenta el medio ambiente y las conductas como principales factores del comportamiento y que se

manifiesta mediante una expresión motora de algunos elementos de procesos entre ambas como la percepción, los sentimientos, que se van originando de acuerdo a la experiencia de la persona.

Por lo tanto, el cognoscitivista se siente comprometido a llevar a cabo el estudio científico de estos procesos, los cuales le facilitan al sujeto manejar y asimilar la información de forma objetiva y analítica, que a la vez con el auxilio de una metodología que de paso a la comprobación, experimenta basándose en una teoría de la medición, que habilite evaluar dichas etapas.

"El término cognición, se refiere a todos los procesos mediante los cuales el ingreso sensorial es transformado, reducido, recuperado o utilizado. La psicología cognoscitivista se ocupa de estos procesos aún cuando operen en la ausencia de la estimulación, como sucede en la imaginación. Términos tales como sensación, percepción, imaginación, recuerdo, solución de problemas y pensamiento entre otros, se refiere a etapas o aspectos hipotéticos de la cognición".⁽¹⁾

El estudio del nuevo enfoque en el estudio del comportamiento, se caracteriza fundamentalmente por la construcción de modelos de dicha conducta.

(1) RUIZ Larraguivel, Estela. "Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje". U.P.N. Antología, teorías del aprendizaje, pág. 232.

Se entiende por modelo una representación simplificada y concreta de aquello que se trata de representar; es decir, es algo que se comporta o que produce los mismos resultados que el sujeto que se está tratando de modelar. Por lo tanto, un modelo de la percepción visual humana constituye una representación de cómo se produce esta percepción, de modo que funcione de modo semejante a como funciona en el hombre, aunque no se tomen en cuenta algunos aspectos que pueden considerarse secundarios y en este sentido, se trata de una representación simplificada.

Es fácil detectar el interés que puede tener la construcción de modelos del comportamiento que nos permite describir y predecir la conducta humana en diversas situaciones.

La psicología cognoscitivista hace uso de tres modelos para explicar las diferentes estructuras cognoscitivas y sus funciones. Dichos modelos son una fuente de información que van desde el funcionalismo, hasta el estructuralismo.

Modelo asociacionista. Los partidarios de esta escuela, sostienen que las conductas complejas se forman por combinación de los simples y se oponen a las opiniones de esos momentos de

que los sujetos no experimentan sensaciones simples y luego los combina para formar otras más complejas, sino que perciben directamente con figuraciones complejas en su totalidad y que en cambio, el análisis de los elementos es posterior.

Para estos investigadores, el aprendizaje es el resultado de las asociaciones realizadas por el sujeto, entre sensación, copia de la realidad y las experiencias propias.

La memoria es el almacenamiento de esas copias, o sea, como producto de las asociaciones. Para ellos el conocimiento se logra mediante el enlace que hay entre las ideas, consideran a la palabra como códigos y su aprendizaje se basa en la memorización de algunas letras.

La poca utilidad que presenta el concepto de asociación se puede palpar en la poca importancia que le atribuye a las estructuras cognoscitivas del sujeto y su papel para construir conocimientos. Por todo lo anterior expuesto, estos teóricos tuvieron necesidad de buscar nuevas alternativas para explicar la superación del reduccionismo y que puedan centrarse más en el estudio de las estructuras y procesos cognitivos.

este aparato. De acuerdo al enfoque de sistemas, el procesamiento de información le da mucha importancia al examen de la información y a la estructura de la memoria. En este sentido, las partes del procesamiento de la información en el sujeto es lo que conforma la entrada de información, la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la respuesta.

La estructura primordial de este proceso es la memoria, tiene varias funciones y por consiguiente, mecanismo.

Las funciones básicas que realiza la memoria son: el almacenamiento, recuerdo y recuperación de información, etc., siendo las básicas las dos primeras mencionadas.

"La memoria no solo es un proceso, sino que está constituida por varios procesos y bases, las cuales destacan los procesos de codificación, almacenamiento y recuperación; términos extraídos del lenguaje de la computación".⁽²⁾

El proceso por el cual la información es almacenada, consta básicamente de tres fases: 1) registro sensorial; 2) memoria a

(2) Ibid. Pág. 236

corto plazo; 3) memoria a largo plazo.

La memoria y aprendizaje están estrechamente relacionados y es difícil encontrar diferencia entre ambos, los procesos cognitivos: aprendizaje, pensamiento, etc., necesitan de las funciones de la memoria y ésta es un complemento para dichos procesos.

La explicación de la cibernética sobre la evolución del conocimiento sólo se concreta a estudiar el tratamiento del conocimiento, reduciéndolo a ciertas estructuras, sin considerar al individuo como un ser social.

Teorías de organización. El objetivo de estas teorías es aventajar las explicaciones sobre la adquisición del conocimiento dadas por la cibernética, aunque se apoya en algunos conceptos y procesos de ésta. Su concepto clave es la estructura cognoscitiva del individuo y estudia la manera como esta estructura se forma y transforma en relación al conocimiento, por concebir a las estructuras de conocimiento como una totalidad que no se puede reducir en sus elementos, se considera que dicha teoría se originó en la corriente de la Gestalt.

El aprendizaje lo consideran como la transformación de esquemas, la cual se lleva a cabo debido a la inclusión de nuevos elementos a los esquemas y esto da como resultado una reconfiguración del mismo.

La teoría de la organización supera a las dos teorías antes mencionadas, pero sus autores insisten en ignorar los factores sociales y biológicos y su influencia en la adquisición de aprendizajes y éste se encuentra coincidentemente en el tratamiento de la información.

El individuo al construir sus esquemas se encuentra en estrecha relación con sus experiencias pasadas y la información es asimilada de acuerdo a como su organización de esquema se lo permita.

Los investigadores de los esquemas son expertos en la ciencia de la computación y a través de ella pueden estudiar los problemas del conocimiento y la comprensión y aprendizaje del mismo. Desde este punto de vista, el esquema se considera como estructura genérica del conocimiento que el individuo posee y lo ayudan en la interpretación, inferencias, especulaciones, cuando

se asimila un prosa oral o escrita.

El individuo construye sus esquemas con la experiencia, y éstos incluyen secuencia de acciones, estereotipos acerca de roles, personalidad, etc. La organización y grado de complejidad que caracteriza a éste y su relación con el nivel de conocimiento y sus particularidades, facilitará o dificultará la unión de aprendizaje con dichas estructuras.

La comprensión y aprendizaje de conocimiento tiene origen en este proceso y las estructuras cognoscitivas juegan un papel sobresaliente en el lenguaje.

1.2. Aprendizaje piagetano

Las últimas décadas del siglo pasado señalan para la pedagogía un cambio radical, la escuela pública gratuita y obligatoria, es uno de los fenómenos sociales más importantes de finales de esa época y principios del actual, por lo que da origen a una intensa actividad científica para el estudio del niño, la nueva pedagogía exigía tomar su consolidación en las ciencias humanas, la escuela es entonces el ámbito natural de la que surgió la

psicología infantil que desde 1904 se ha ido enriqueciendo con las aportaciones de psicólogos como Binet, Claparede, Wallon, J. Piaget, que fueron los primeros que contribuyeron con observaciones clínicas practicadas en sus propios hijos, logrando aportaciones entre experimentos que al desarrollarse dieron lugar a una rica actividad científica, que llega a explicar el mecanismo evolutivo del niño de una etapa mental a otra, fundamento central que dio inicio a la psicología genética.

La psicología le debe aportes muy importantes a Jean Piaget y no creemos que sea una exageración decir que su obra revolucionó el estudio del pensamiento infantil; su influencia sobre esta materia ha sido profunda, sus penetrantes y primeras investigaciones y teorías del desarrollo cognoscitivo, ha situado a la psicología del pequeño en camino de moverse en nueva dirección. Él ofrece una presentación definitiva de la psicología evolutiva que ha elaborado durante los últimos cuarenta años.

La psicología del niño estudia a éste por sí mismo en su desarrollo mental, conviene distinguirla de la psicología genética; se refiere al desarrollo del individuo en lo que podíamos vernos tentados a considerar ambas psicologías como sinónimas, pero un

importante detalle las diferencia:

Cuando la psicología estudia al niño se tiende a denominar "psicología genética" a la psicología general (estudio de la inteligencia), en tanto que trata de explicar las funciones mentales por su modo de formación, o sea por su desarrollo en el niño; por ejemplo, cuando se estudian los razonamientos lógicos en el adulto se pregunta si la lógica era innata o es el resultado de una construcción progresiva; con el objeto de resolver tales problemas se recurre entonces al niño y por este hecho, la psicología infantil se ve promovida al interés en sí mismo y también explica al hombre, pues éste ha comenzado por ser primeramente un niño.

A este estudio psicogenético Piaget le dedica gran parte en sus escritos, desarrolla una teoría referente a la explicación y descripción de las operaciones mentales que construye permanentemente la transformación del conocimiento individual en cada estadio del desarrollo del individuo. Aunque este autor no menciona el proceso del aprendizaje ya que dirige su atención básicamente a la inteligencia y al proceso del razonamiento, su teoría no excluye de ninguna manera el aprendizaje humano y sus seguidores han intentado explicar este proceso y para estudiarlo y

justificarlo, es necesario interpretar las ideas de este autor y atribuir las después a la explicación del proceso del aprendizaje.

En el nivel de la apropiación y modificación del conocimiento presente, referente al desarrollo de la persona, en la teoría de Piaget se distinguen tres características en las que sostiene sus estudios psicogenéticos:

- *La dimensión biológica*; para Piaget existe una semejanza entre los conceptos biológicos y psicológicos sobre la idea de integración de recursos nuevos que estructuran la noción en el individuo. Considera que existe una prolongación entre los procesos de obtención de conocimiento y la preparación biológica del sujeto, si no se toman en cuenta las raíces biológicas es difícil entender la psicogénesis.

Piaget considera que los pequeños mantienen equilibrio con su medio ambiente a través de la adaptación. La adaptación tiene dos aspectos: la asimilación y la acomodación; para él, la producción del conocimiento es un proceso de asimilación, es ante todo un concepto biológico. Al absorber alimento, el organismo asimila el medio; esto significa que el medio está

subordinado a la estructura interna y no a la inversa. Un conejo que come zanahoria no se convierte en zanahoria, la zanahoria la digiere el conejo, eso es asimilación. Psicológicamente es la misma cosa, el dato externo no es captado tal cual por el sujeto, el dato es asimilado a la estructura interna cognoscitiva, integrándolo a la estructura misma, es decir, el individuo incorpora objetos y sucesos nuevos que encuentra en su vida, los asimila en sus esquemas e ideas existentes.

Para tener una mejor visión de lo que se expone, es necesario saber lo que es esquema que no es otra cosa que la primera unidad funcional mediante la cual el niño desarrolla capacidades mentales que le facilitan el desarrollo del conocimiento.

"Un esquema se puede considerar como una representación mental, impresión, mapa o patrón de memoria constantemente en cambio, utilizada por el lactante para organizar y familiarizarse con lo que le rodea".⁽³⁾ Al inicio de la vida del niño (en el período de la lactancia), los esquemas son vagos como el rostro humano, pero conforme el niño recibe nuevos estímulos y experiencias, desarrolla representaciones más específicas, definitivas y válidas

(3) ANGRILLI, Albert. Psicología infantil. Pág. 62.

de los elementos de su mundo. Conforme el pequeño madura, empieza a formar recuerdos más específicos y detallados de una habitación, una persona o un suceso. Pronto podrá evocar imágenes que son representaciones más claras e identificables que los esquemas. "Tanto los esquemas como las imágenes, especialmente los primeros, proporcionan muy al principio de la vida, la base para el aprendizaje y para la respuesta a nuevas experiencias".⁽⁴⁾

Para buscar equilibrio entre los estímulos discrepantes o nuevos y los que ya tiene asimilados, el sujeto los acomoda, modificando los esquemas e ideas existentes para incluir a la experiencia nueva. De esta manera la persona incorpora, adapta y aprende.

- *La interacción sujeto-objeto.* Si bien la dimensión biológica es central en la evolución de los esquemas cognoscitivos, los procesos de esta dimensión (asimilación y acomodación) serían inútiles si no se toma en cuenta la interacción sujeto-objeto, que es la tesis principal de Piaget según él, "el objeto se conoce a través de las actividades que la persona realiza con el fin de acercarse al objeto".⁽⁵⁾

(4) *Ibíd.*

(5) RUIZ Larraguivel, Estela. "Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje". En U.P.N., *Teorías del aprendizaje*. Pág. 241.

El objeto no es un dato inmediato que pueda alcanzarse de forma espontánea, pero el acercamiento constante al objeto permite la construcción de esquemas cognoscitivos más difíciles que dan origen en las estructuras biológicas más remotas, Piaget le da la misma importancia al objeto y al sujeto, es decir, uno es el complemento del otro, ya que considera que existe reciprocidad entre el medio circundante y el organismo. A esta relación se le conoce como relativismo.

- *El constructivismo psicogenético.* Como la interacción antes expuesta, el sujeto obtiene experiencias que tienen un papel primordial en la formación de las estructuras lógico-matemáticas, estas experiencias se clasifican en:

Experiencia física o abstracciones empíricas que se refieren a las abstracciones de propiedades primordiales del objeto con respecto a una situación, el sujeto actúa sobre el objeto y sólo toma del conocimiento previamente dado.

Las experiencias lógico-matemáticas o abstracción reflexiva, es la acción que lleva a cabo el sujeto con el fin de construir el conocimiento al objeto. Este proceso constructivo está presente a

lo largo del desarrollo del individuo.

La construcción del conocimiento es un proceso continuo que se inicia desde las estructuras orgánicas y que al paso del desarrollo de la persona, se originan las estructuras operacionales y éstas al estar en constante interacción el sujeto y el objeto, cambian de un estado inferior a un conocimiento más alto. Por eso es necesario examinar las características estructurales que aparecen en las cognoscitivas, o sea, operacionales, sus transformaciones y los progresos cognoscitivos característicos de cada estadio o etapa del desarrollo.

En cada período se observa la formación de estructuras operatorias que con el paso del tiempo le permite a la persona lograr mayor organización intelectual. En el período que abarca de la niñez a la edad adulta, el individuo construye estructuras que le sirven para organizarlas internamente, esta función es invariante en cada etapa del desarrollo y las que varían son las que se van formando; por lo tanto, la función invariante y la transformación de las variables da lugar a la organización y por ende, la adaptación.

Cuando el organismo cambia sus estadios mentales en relación con el medio y su organización cognoscitiva, se puede hablar de adaptación; por medio de este proceso se puede lograr un equilibrio constante.

Para hablar de la relación entre adaptación y organización, Piaget hace mención de categorías del conocimiento, que el individuo construye a lo largo de su existencia. Estas categorías a la vez forman parte de las nociones que propone para explicar las dimensiones primordiales del conocimiento como:

La dimensión de la construcción de lo real; en el niño el punto de partida se da en el desarrollo de las nociones de objeto, espacio, causalidad y tiempo; estas categorías dan oportunidad de observar y explicar la adquisición y manejo que el pequeño tiene de cada noción en sus diferentes etapas.

Formación de símbolos; los estudios más importantes en esta dimensión son los referentes a la imitación, el juego y la representación. La función simbólica se torna de gran importancia, ya que es una actividad que está presente a lo largo de la evolución intelectual.

El análisis de la génesis del número; aquí Piaget se basa en la noción de la conservación de clase, relaciones y números.

En el estudio de las cantidades físicas; el autor amplía la noción de la conservación para dar a conocer las cualidades físicas esenciales como sustancias, peso y volumen.

Para explicar las operaciones de las estructuras intelectuales y la formación de esquemas y sus operaciones mentales, Piaget utiliza el instrumento de la lógica operatoria.

Este autor en términos de adquisición de conocimiento explica el proceso de aprendizaje, mejor dicho entre el desarrollo de las estructuras hereditarias y proceso de aprendizaje adquirido por la experiencia.

"Todo aquel proceso de adquisición de conocimiento en función de la experiencia y sin la participación de factores innatos o hereditarios, es explicado en términos de aprendizaje". ⁽⁶⁾

(6) Ibid. Pág. 243.

1.3. *Nuevo enfoque del aprendizaje*

A lo largo de la historia de la psicología científica, han surgido una infinidad de teorías del aprendizaje y al llevar a cabo una revisión y análisis de cada una de ellas, parece ser algo que nunca se pudiera alcanzar. En la actualidad, la teoría conductista y la cognoscitivista son uno de los puntos centrales de la psicología experimental.

En ellas se resumen las explicaciones y modelos que se han realizado sobre el aprendizaje desde que se instaló el primer laboratorio de psicología experimental.

Al paso que la ciencia de la psicología se ha desarrollado, han aparecido muchas concepciones y métodos de análisis en el proceso de aprendizaje. Algunas teorías han cambiado, otras desaparecido para dar origen a nuevas.

El cognoscitivismo y el conductismo difieren en sus aspectos metodológicos y conceptual, pero coinciden en el mismo sustento epistemológico positivista.

Una de las características de la psicología científica es que le ha dado gran importancia al objeto. En cambio, la psicología positivista concibe al sujeto como un organismo pasivo que recibe el estímulo del medio externo y lo asimila en forma mecánica. Considera que el individuo no es producto social y por medio de los modelos experimentales se explican los procesos psicológicos que participan en la vida psíquica de éste.

Al igual que las ciencias actuales de psicología, se considera como ciencia natural y utiliza el método experimental; así como también se debe de estudiar al sujeto y su comportamiento como resultado de las condiciones sociales históricas desde una perspectiva histórica del conocimiento.

Para que la psicología sea considerada como ciencia social, es necesario que retome a la sociología e historia como disciplinas sociales que ubican al individuo en su contexto social donde el conocimiento se adquiere mediante la práctica que éste lleva a cabo.

PRINCIPALES TEORÍAS SOBRE APRENDIZAJE

TEORÍAS	ENFOQUES	RASGOS
COGNITIVA	<p>Surge como una reacción entre el conductismo. Trata de estudiar los procesos internos que tienen lugar en el sujeto. Este es considerado como un procesador o elaborador de información que construye representaciones internas del mundo y de su propia conducta, en lo que coincide con la posición de Piaget. Sin embargo, muchos de los procesos que describe son asociativos, con lo cual se aproxima al conductismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Modelos del sujeto. ♦ El sujeto elabora información.
PIAGET	<p>Trata de explicar específicamente el proceso de desarrollo, referido principalmente a la formación de conocimientos. Piaget considera que desde el principio las conductas son complejas, pero también considera que las formas complejas se van construyendo y por tanto cambian a lo largo del desarrollo.</p> <p>El niño va pasando por una serie de estadios que se caracterizan por la utilización de distintas estructuras. Para éste autor la psicología tiene que explicar los mecanismos internos que permitan al sujeto organizar su acción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ El desarrollo es un proceso constructivo. ♦ Hay interacción continua entre organismos y medio. ♦ El sujeto elabora estructuras. ♦ Hay estadios.

CAPÍTULO II

DESARROLLO Y JUEGO

2.1. *La educación y su relación con el desarrollo*

El desarrollo de todo ser humano se inicia desde su nacimiento hasta la madurez, pasando por diferentes etapas relacionadas entre sí. Este no en todas las personas se da de la misma manera, en algunas ocasiones se presenta más lenta y otras más rápidas, ya sea en forma impulsiva o tranquila.

Una persona crece, pasando por períodos definidos que tienen la peculiaridad de dar a conocer una estructura definida con características psíquicas propias que fácilmente se pueden observar en cualquier comportamiento.

Conociendo esas características es fácil llevar a cabo su educación, ya que así se tendrá la oportunidad de acoplar de una manera más eficaz a estos caracteres, y se puede moldear su forma de ser correctamente.

Desde el punto de vista de la educación genética, se considera que esas etapas de crecimiento y desarrollo se relacionan con los diversos contextos y por lo tanto, se da lugar a que la instrucción se dé de manera diferente, de acuerdo al medio en el que se desarrolle la persona.

En el crecimiento del infante, se puede observar que en cada etapa presenta un equilibrio activo, y llega el momento que alcanza un nivel que aparentemente es de perfección, él lo que trata es de buscar una forma diferente de vida.

Rousseau dice, "que cada edad, cada etapa de la vida tiene su percepción apropiada; la clase de madurez que le es propia".⁽⁷⁾

Es decir, que tomando en cuenta los intereses y necesidades del infante, las etapas del desarrollo y la educación probablemente tienen similitud, ya que los dos tienen como objetivo que el niño se vaya desarrollando en forma armónica.

En la actualidad, se está tomando en cuenta las etapas de la educación, porque se considera muy importante para la pedagogía

(7) BARONE, Luis Alberto. Cajita de sorpresas. Pág. 21.

conocerlas y de esta manera, estar consciente de la realidad educativa en la que va a aplicar y definir sus leyes, para lograr las metas que se persiguen.

Para impartir la educación, es necesario tomar en cuenta dos elementos indispensables y a la vez inseparables:

La psicología: por medio de esta ciencia se tiene la oportunidad de conocer al niño.

La pedagogía: que nos da a conocer las leyes y principios mediante los cuales se puede adquirir el aprendizaje, es la que indica el fin que se quiere lograr de los alumnos, presenta una filosofía apoyada en un sin fin de valores mediante los cuales se puede comprender de mejor manera la conducta humana.

Existen dos aspectos fundamentales que "es preciso tomar en cuenta, cuando hablamos de educar: el dominio del conocimiento científico del pequeño y el dominio de los valores".⁽⁸⁾

Este último se considera de gran importancia y primordial-

(8) *Ibíd.*

mente en el aspecto de los valores morales, que dan lugar en las diferentes etapas de su vida y de manera diferente.

Debesse dio a conocer un cuadro de las diferentes etapas de la educación de acuerdo a como van evolucionando los intereses del niño.

PERIODO DE AÑOS	INTERESES
Hasta un año	Sensorio-motores
De 1 a 3 años	Clásicos
De 3 a 7 años	Subjetivos concretos

Tomando en cuenta que desde su nacimiento, hasta los tres años el infante permanece con su familia, estos dos primeros períodos se pueden reducir en uno, es decir, sólo el que abarca de los tres a los siete años, que es cuando el educando asiste a una institución educativa.

Para tener una mejor visión de lo que aquí se plasma, es necesario definir qué es un interés, y éste se concibe como la inclinación que se tiene por un objeto, persona, etc. De la misma

manera explica de forma breve en qué consisten dichos intereses.

Intereses sensoperceptivos.

Los primeros que aparecen en la vida del infante, se dice que es la época perceptiva, porque es aquí donde está lo esencial de la percepción, el niño puede relacionarse con su contexto, le gusta ver, succionar, tocar, etc., por lo tanto su afectividad se amplía.

Intereses motores.

Aquí el infante muestra gran curiosidad por estar en movimiento constante. Cuando éstos lo realiza en forma más coordinada, el pequeño muestra más interés en ellos, ya que los movimientos que realizaba con anterioridad, se puede considerar que eran por casualidad.

Cuando el niño haya logrado un cierto nivel de independencia en sus mecanismos motores, podrá lograr ponerse en contacto con su medio, para adquirir fines de aprehensión, marcha, lenguaje.

Intereses glósicos.

Son los que aparecen por el interés que presenta el pequeño

para adquirir su lenguaje; antes de que él pueda hablar, es posible que comunique a los adultos lo que él quiere por medio de gestos, muecas, señas, etc. Esta forma de comunicarse representa una forma primitiva del lenguaje.

Al paso que va desarrollando el simbolismo del lenguaje, mayor será su interés por actuar con su contexto social y es cuando la palabra viene a formar el segundo sistema de señales. Desde esta perspectiva la palabra se considera como una abstracción de la realidad que permite generalizarse, formando base del pensamiento que es la facultad superior del ser humano.

Durante los tres primeros años de vida, el infante tiene como tarea adquirir un sin fin de aprendizajes que en un futuro muy cercano, le auxiliarán a superar el nivel vegetativo en el que se encontraba al nacer a una etapa de evolución, en realidad humano. El lenguaje representa la culminación de este cambio, ya que éste ha alcanzado su punto final, entre los dos y medio y tres años.

Para lograr la adquisición del lenguaje es necesario pasar por dos fases: el desarrollo de la comprensión, que es cuando el infante adquiere un sin números de palabras, y es capaz de

comprender más de lo que expresa.

Intereses concretos.

En esta etapa, el niño ya domina sus mecanismos perceptivos y motores necesarios para realizar sus actividades y su fase de atención en todo lo que le rodea, que hasta ese momento le había servido como animador para llevar a cabo sus trabajos, inicia a interesarse objetivamente, y para esto, es necesario poner en práctica sus capacidades mentales como son la atención, la memoria, asociación, etc. y de sus tendencias de las cuales podemos mencionar la observación, coleccionismo, curiosidad, etc.

Es de suma importancia mencionar que "el pequeño en edad preescolar, no cuenta con una capacidad absoluta de abstracción, por lo tanto, desde el punto de vista educativo, es importante que se le de en forma objetiva y concreta un estímulo que libere el aprendizaje".⁽⁹⁾

(9) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Pág. 50

2.2. Dimensiones del desarrollo integral

El desarrollo infantil se considera como un proceso, porque desde antes del nacimiento del niño, ocurren un sin fin de cambios que dan lugar a estructuras de diferentes contextura, tanto física como mentalmente y se dice que es complejo porque este proceso no se da por sí sólo, o por disposición de la naturaleza, sino que resulta de la relación del infante con su medio natural y social que es todo aquello que se da en las relaciones que existen entre las personas de una sociedad.

Un niño lactante se acerca a la verdad sin diferenciar entre cosas, personas y situaciones. Pero a medida que va tomando conciencia de su existencia, crece su deseo por hacer suyos estos conocimientos y la primera forma de demostrarlo es por medio del juego, utilizando su lenguaje, ya sea por los movimientos de su cuerpo que es un instrumento muy importante para conocer lo que ocurre fuera y dentro de sí, y promedio de él se dan respuestas y emociones de goce y dolor que indican la dirección de sus acciones.

En la etapa preescolar, es muy importante detallar algunos

elementos fundamentales sobre esta complejidad para de ahí partir para organizar este nivel de forma acorde.

Un niño es agradable y cariñoso, pero también tiene reacciones violentas y ofensivas, se niega, provoca, el pelear representa para él un medio que le sirve para medir su fuerza, es competitivo.

La educadora debe ser muy sutil para que esos impulsos puedan convertirse en creaciones, ya que éstos se expresan mediante el juego, el lenguaje y la creatividad. Es así como el infante muestra en forma plena y sensitivamente sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones.

El juego es el punto donde se une la realidad interna del infante con la realidad externa, es donde tanto niños como adultos pueden poner en práctica toda su personalidad. Puede ser un espacio expresivo donde el pequeño puede externar sus ideas, opiniones distintas a lo que le causa dolor y miedo, y volver a gozar de todo lo que le causa satisfacción. Por naturaleza significa creación y es de considerarse como un texto donde se puede leer el mundo íntimo del pequeño, lo que siente y piensa.

Al manifestar que alguien es creativo, no significa ser mencionado en el mundo del arte, sino que puede sobresalir en cualquier actividad de la vida cotidiana al hacer o realizar algo de manera auténtica y novedosa. La creación puede ser cualquier cosa que el niño elabora, donde él pueda expresar de modo personal de ver a vida y la realidad que lo rodea.

En el desarrollo de un infante, es muy importante la capacidad que tiene para jugar con el lenguaje y de sonreír. Si el niño sufre emocionalmente, se ven afectados estos aspectos, pro lo tanto, el jugar, el crear y el hablar están íntimamente ligados.

Con las palabras el niño juega y también lo hace con sus significados, es capaz de crear nuevas palabras para expresar sus deseos y necesidades.

La necesidad y el derecho que tienen los infantes de jugar, son consideradas en educación preescolar para lograr que se preparen para su instrucción futura.

El jugar y el aprender son dos actividades interrelacionadas que deberían ser tomadas en cuenta en la escuela primaria.

Cuando el docente respeta el juego libre y espontáneo del educando y planea de forma correcta las actividades, logra dos principios básicos del programa: la creatividad y la expresión libre. Jugar libremente significa que el pequeño tiene libertad de elegir en todos sus aspectos: a qué va a jugar, con qué y cómo lo va a hacer, y no sólo lo puede realizar a la hora de recreo, sino que lo puede llevar a cabo en algún espacio del aula.

El trabajo por proyectos son formas de jugar que responde a cierta planeación y coordinación del docente. Él sugiere a sus alumnos algunas actividades, por ejemplo pintar, hacer música, etc.

En el jardín de niños el recreo es considerado como un espacio de juego. Pero no tiene sentido darle un lugar especial, si el pequeño mantiene su curiosidad por el juego, o se encuentre absorto en alguna actividad mediante la cual pueda expresar su creatividad, es probable que no se canse, y el hecho que sea a hora de recreo no hay necesidad de retirarlo de su interés y dejarlos que sigan con sus trabajos, ya sea de forma individual o por equipo.

Hablar del proceso de desarrollo del niño es un tema

complejo por naturaleza, ya que se considera que el desarrollo del infante debe ser integral.

Algunos autores realizaron estudios sobre esto, y cada uno centró su atención en aspectos específicos como son: la construcción del conocimiento, la influencia social en el desarrollo, la relación entre pensamiento y lenguaje o bien la importancia de las relaciones afectivas de este proceso.

2.3. El juego como elemento primordial en el desarrollo

El campo de la psicología y pedagogía infantil han llevado a cabo estudios sobre el origen, el significado y objetivos del juego.

En forma general se considera que esta actividad es una característica de vital importancia en el desarrollo de la vida del niño, se le atribuye un papel básico para que el pequeño desarrolle las actividades y aptitudes que le servirán para tiempos futuros, forma sus facultades intelectuales a la par que previene problemas de conducta, puede lograr su adaptación social, le sirve para estimular su crecimiento orgánico y el control de su sistema nervioso.

La actividad lúdica es esencial como preparatorio para lograr conceptos, que sirven de base para los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse como el medio para que se logre el desarrollo del pensamiento.

De acuerdo a la psicología evolutiva, el infante a pasar de una etapa a otra, va madurando gradualmente y el juego es el dinamismo que colabora el paso de esos períodos.

Por medio del juego se pueden promover o retrasar el desarrollo de autonomía, espontaneidad, iniciativa, adquirir su expresión y con ello dirigir y preparar al individuo para que coopere en las instituciones y en la sociedad.

Carlota Bühler dice "que el juego se debe a la formación de los conceptos y por lo tanto, la organización de la vida mental, y predomina del conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par que su desarrollo general".⁽¹⁰⁾

(10) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. El juego en el niño preescolar. Pág. 11

Así el juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles, porque es una satisfacción resultante de sus necesidades, como una fase activa de apropiaciones de conocimientos y como un interés de tranquilidad inmediata.

El hecho de que el niño vive en sociedad, él siempre será un individuo de un grupo con características sociales culturales propias.

"El juego de los niños mantiene viva su historia cultural y social". (11)

A medida que el pequeño madura y adquiere más experiencias aparece en él la necesidad de compartir con otros compañeros sus juegos, que le sirven para identificarse con los papeles sociales que debe representar.

Los infantes al entregarse al juego, representan roles de adultos, con los que están relacionados en formas significativas, vividas y concretas.

(11) Ibidem.

Esto es fácil observarlo en preescolar cuando el niño se dirige al área de dramatizaciones, donde realiza el llamado juego dramático, él siempre representa escenas domésticas, por ser el lugar más próximo a su vida diaria.

Después imitan a otras personas que para el educando son importantes, como por ejemplo: sus hermanos mayores, los médicos, etc. Con sus actividades lúdicas aprende a sobresalir y relacionarse con los diferentes papeles sociales, y comprenderse a sí mismo y a sus semejantes.

Hay ocasiones que existen restricciones relativas al desarrollo debidas al grado de madurez del sistema nervioso central del individuo y en parte a su conocimiento del medio ambiente físico y social, la relación con los demás y posteriormente el cambio de pensamientos son primordiales porque le da la oportunidad al individuo de ver las cosas desde distintas perspectivas.

El juego inicia con el período sensoriomotor. El recién nacido no tiene la capacidad de descubrir el mundo en función de los objetos existentes en el espacio y el tiempo, sigue un punto de luz en movimiento que al desaparecer, él no expresa ninguna

resistencia.

Más tarde en la etapa de lactante, cuando el infante succiona, lo hace con el fin de realizar movimientos de succión en el vacío, y sigue mirando fijamente el punto en que perdió la visión importante. Aquí no se puede considerar que está realizando el juego, sino que es considerado como una prolongación del placer de alimentarse y mirar. Hasta este momento la conducta del infante se han integrado nuevos medios a la reacción circular entre estímulos y respuestas pero sus actividades son todavía solo una reproducción de lo que ha realizado con anterioridad. A esto Piaget lo llama asimilación reproductiva. Hasta aquí él considera al juego como un aspecto de la asimilación.

A los cuatro meses las acciones de mirar y tocar se combinan y el bebé aprende que moviendo el juguete colgante de su cuna lo hará columpiar, o sonar una y otra vez. Esto representa al juego la satisfacción funcional y el placer de ser una causa que aparece de la repetición de acciones a medida que va madurando para pasar a los siguientes subestadios del período sensoriomotor.

De los siete a los 12 meses aprende a quitar tapaderas para

descubrir lo que se encuentra dentro de los recipientes, viene a ser un juego alegre.

De los 2 años a los 7 aproximadamente aparece el juego simbólico y de fantasía, éste es el período que se denomina de la inteligencia preoperacional.

Para Piaget las representaciones resultan de las adaptaciones corporales a un objeto o persona ausente. Estas actividades se realizan por medio de movimientos completos y observables, por ejemplo un trapo anudado representa a un niño; al inicio de estas actividades sustituyen al resultado como símbolos concretos, después como signos dándoles un significado al objeto. al estar realizando todo esto el lenguaje no lo considera como fundamental.

El juego simbólico y fantasía tiene la misma función en el pensamiento preoperacional que tuvo el juego conocedor en el período sensoriomotor. El simbolismo también sirve para relacionar y fortalecer las experiencias emocionales del infante. Lo que a él le ha ocurrido en la realidad, algo muy importante, lo representa en su juego, pues el pequeño no hace el intento de adaptarse a la realidad.

En esta fase el carácter del juego de la fantasía desvía el proceso intelectual del niño por su reacción egocéntrica, y su manera intelectual de las ideas y símbolos que utiliza.

Durante el ciclo preoperatorio, el juego de habilidades se transforma y cada día es más preparado y ordenado, los símbolos y conceptos individuales se torna social y a causa de estos dos aspectos son más racionales y objetivos, entre los 8 y 11 años.

La actividad lúdica está basada en reglas y una disciplina colectiva de tal manera que los juegos son estatutos que reemplazan al juego fantástico, simbólico e individual del primer período.

A pesar de que los juegos están regidos por normas, están socialmente adaptados y perduran en la edad adulta y nada más una adaptación a la verdad, muestran una asimilación.

Al niño se le considera como una unidad biopsicosocial porque es único, constituido por distintos aspectos con diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus condiciones físicas, psicológicas y la influencia de su medio ambiente.

Para que su desarrollo se de, es necesario que intervengan diferentes dinámicas como: biológicas, psicológicas y sociales, coordinadas entre sí y se observan en su manera de obrar, o sea, que éstas se expresan como un todo, y por medio de ellas se da a conocer como el infante se expresa integralmente y actúa de acuerdo al momento y su vida cotidiana.

El aspecto afectivo social en educación preescolar tiene gran importancia porque a partir de las relaciones que establezca el educando con otras personas y objetos es como se van dando sus procesos psicológicos, determinantes en su forma de ver, conocer, y actuar ante un contexto.

Al estudiar el aspecto socioafectivo del educando preescolar se debe considerar que es un proceso dinámico y constante que se va dando de acuerdo a como los individuos se relacionan con sus semejantes, escuela, etc. La socioafectividad origina las emociones, sensaciones y afectos, así como la forma de construirlas y expresarlas al momento de interrelacionarse ya sea con los miembros de la familia, la sociedad o compañeros de estudios, etc.

Con la separación de la madre e hijo es como se inicia este proceso por medio del cual el infante dependiendo de la relación que haya entre ambos, la forma de hablarle, lo que le diga y las actividades de las demás personas que le rodean, podrá lograr o no su seguridad emocional, ésta también la puede adquirir mediante los logros que el pequeño desde muy temprana edad va adquiriendo por sí mismo; como las habilidades motoras básicas: acostarse, sentarse, pararse, etc. Esto influye para que posiblemente alcance su independencia.

De acuerdo a como se lleve a cabo el proceso de separación, el niño logra su individualidad y podrá considerarse como un individuo diferente a los demás.

La psicomotricidad es otro aspecto importante en el desarrollo del infante, ya que se le considera por medio de ésta, la persona que da a conocer la actividad interna de su pensamiento y afectividad poniendo en acción su cuerpo, que es el intermediario entre lo que la persona ve y lo que expresa como resultado de sus vivencias.

Mediante la psicomotricidad el infante descubre sus habi-

lidades físicas y adquiere poco a poco su control corporal que le sirve para relacionarse con objetos y personas que le rodean; y así en un futuro cercano obtener la base para tener una imagen de ellos.

Un aspecto importante de la psicomotricidad es la construcción del esquema corporal que consiste en "la capacidad que tiene el individuo para ordenar una imagen interior de sí mismo. Esta refleja las ideas, los sentimientos, la interiorización que el niño hace de todas las experiencias obtenidas mediante su cuerpo y las relaciones que establece con el medio".⁽¹²⁾

2.4. La función del juego en el desarrollo del niño

El juego es un instrumento mediante el cual se puede distinguir la relación entre los diferentes aspectos del desarrollo del infante en edad preescolar. Sin embargo, en forma general se le considera como un medio utilizado por cualquier individuo sólo como un pasatiempo o para adquirir placer. En relación con el niño es considerado como su actividad primordial debido a que

(12) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Desarrollo en el niño preescolar. Pág. 9

mediante éste da vida a lo que realiza día tras día, a la vez le da la oportunidad de hacer suyas todas las emociones y experiencias al relacionarse con su entorno.

Es decir que:

"El juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento, sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento".⁽¹³⁾

Mediante el juego el pequeño inicia a comprender que al colaborar en la ejecución de algunas actividades, adquiere ciertos deberes pero a la vez le dan derechos. Le permite también relacionarse socialmente, ya que al llevarlo a cabo, entra en función la disciplina entre los integrantes que lo realizan. Por medio de él aprende a inventar acciones, a familiarizarse con lo que se encuentra a su alrededor, adquiere la capacidad para comportarse de acuerdo al sitio donde se encuentre, compartir ideas, sentimientos, es decir, él logra socializarse.

(13)Ibid. Pág. 17

En la edad preescolar, esta actividad lúdica es primordialmente simbólica, y esto debe ser aprovechado a lo máximo, ya que es muy importante para que el educando se desarrolle psíquicamente y durante él, el niño puede hacer diferencia entre un objeto y otro, y teniendo esta capacidad es muy probable que en el día de mañana domine el estrato social y por lo tanto, tendrá la posibilidad de relacionarse tanto social como afectivamente, de la misma manera estructurar su pensamiento. A la vez adquiere la capacidad de clasificar y seriar, por lo tanto, modifica su inteligencia, en este proceso después la manipulación de un objeto lo integra a su pensamiento representativamente.

"De las acciones reales con objetos a los que da nuevas denominaciones y por lo tanto, nuevas funciones, el niño pasa poco a poco a las acciones interiores, verdaderamente mentales. La reducción y generalización de las acciones lúdicas constituyen la base para pasar a las acciones mentales".⁽¹⁴⁾

En cuanto al lenguaje el juego tiene gran influencia, ya que es necesario comunicarse tanto verbal y no verbal para dar a conocer sus deseos y sentimientos y entender los de sus compañeros.

Uno de los inconvenientes que se puede presentar algunas

(14) Ibid. Pág. 18

veces al utilizar la actividad lúdica como recurso didáctico, es que deja de ser placentero, y el docente sólo quiere alcanzar algunos objetivos, o sólo le interesa favorecer algunos aspectos del desarrollo.

No se debe olvidar que el fin que se quiere alcanzar por medio del juego es que el niño logre de manera espontánea desarrollar sus aspectos afectivo-social, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento, es decir, su desarrollo integral.

Algunas personas ponen en duda la utilidad del tiempo que los niños dedican a sus juegos, tal vez son maestros que más bien están preocupados por el rendimiento y aprovechamiento del tiempo y lo que más desean es que el pequeño se "salte" la edad del juego y enseguida pase a la de aprender. Sin embargo, cualquiera que haya trabajado con pequeños ve la importancia que tienen para ellos las experiencias directas. Podría parecer que pierden el tiempo pero para ellos es su trabajo, su modo de aprender, cosas sobre el entorno. De este modo, se comprende que las experiencias de juegos favorecen el desarrollo.

2.4.1. La importancia del juego en el desarrollo muscular

El juego en la infancia coopera para que el niño logre la evolución de su personalidad. Por medio de él se desarrollan sus músculos y la coordinación neuromuscular. La musculatura humana logra un peso de 35 kg. al llegar la personas a su madurez.

Cuando un pequeño permanece inactivo y no pone en acción sus extremidades, es probable que sus músculos se dañen y puede ser que sean niños débiles y sin fuerzas.

A realizar juegos desde muy chicos, se puede lograr que desarrollen los grandes músculos, la coordinación y precisión neuromuscular.

2.4.2. El juego como factor importante en el desarrollo físico

El pequeño al lograr su desarrollo físico adquiere independencia para realizar actos que desarrollan su capacidad corporal y su coordinación por lo tanto, puede conseguir dominio sobre su medio ambiente, cooperar con otras personas y mejorar su imagen.

Existe una estrecha relación entre la capacidad física y el

concepto que se tiene de sí mismo. Por medio del juego puede ejercitar y controlar sus músculos, y desarrollar las destrezas físicas por medio de las actividades de tipo locomotora como: correr, trepar, etc. y las del tipo estático, como: agacharse, estirarse, etc.

El niño muy chico utiliza su cuerpo para expresarse. Por medio de sus movimientos aprende la relación que existe entre lo espacial y temporal. Asimismo, las nociones de movimiento, velocidad y fuerza. Casi todas estas actividades se desarrollan simbólicamente y son muy útiles para aprendizajes futuras.

Ciertas complicaciones de aprendizaje de tipo académico en concreto los problemas de lectura, se han atribuido a la falta del desarrollo físico temprano.

El profesor Carl Delacato dice: "un niño que no aprende a andar a gatas en el momento apropiado, que falta una dimensión corporal importante que es necesaria para la buena marcha académica".⁽¹⁵⁾

(15) TAYLOR, Bárbara J Cómo formar la personalidad del niño. Pág. 216

Cualquier persona adquiere su crecimiento físico de manera similar pero no todas logran su madurez, ya que no cuentan con los estímulos adecuados ni se les proporcionan en el momento preciso, es decir, no se les brindan cuando están preparados para asimilar esos aprendizajes.

Al momento que el pequeño empieza a caminar se deben evitar los juegos competitivos, ya que los niños muy chicos aún no adquieren la destreza física ni la estabilidad necesaria para llevarlos a cabo.

2.4.3. El juego y el desarrollo mental

Como resultado de actividades de juego se puede observar una evolución paralela entre la fuerza y coordinación neuromuscular.

El desarrollo mental se da de manera más acelerada durante la etapa de niñez primera y media.

Al momento que los músculos logran su desarrollo, es necesario que entre en acción la mente y el cerebro para dirigirlos y así se den nuevas actividades y se logren más metas.

El juego infantil es una actividad que para el niño representa algo formal. Él sólo se centra en lo que está realizando, sin tomar en cuenta lo que le rodea. Para un infante de dos años de edad que juega con cubos, a él sólo le interesa la torre que está construyendo y toda su atención está puesta en esa actividad.

Al observar a una niña de seis años, se ve que centra su juego a cuidar a su muñeca enferma con gran inquietud y se cree la mamá.

En lo anterior expuesto, se puede observar que las actividades de esos niños aunque de diferente edad, las realizan con seriedad y centrando con toda atención.

Es muy difícil que los pequeños a la hora de estar realizando estas actividades, que para ellos son de gran interés, se le pueda imponer otras, por personas mayores que quieren lograr otras metas.

Cuando están realizando juegos menos serios, sus mentes están ocupadas de manera similar como cuando están con actividades más profundas y formales.

Esta evolución mental sigue pasos paralelos con lo neuromuscular.

Es complicado entender como la mente de un niño podría lograr alguna vez la madurez final, sin tomar en cuenta todos los fundamentos de juego sobre los cuales se desenvuelven.

2.4.4. *El desarrollo social y su relación con el juego*

Los hábitos sociales se pueden adquirir o aprender por medio del juego.

Algunos llegaron a la conclusión de que los pequeños de la década de los veinte, tenían mayor orientación social para los juegos, que los niños de los setenta, debido a que éstos pertenecían a familias menos numerosas.

Otros demostraron que presentan mayor sociabilidad aquellos infantes que mantenían una relación lúdica con sus padres.

De igual manera manifiestan la relación que hay entre la falta de satisfacciones y la dificultad para lograr un desarrollo

normal.

Frank y Theresa Coplan dicen que:

"El desarrollo social puede medirse en términos de movilidad que un niño tiene de su capacidad de comunicación, del cuidado que se dispensa a sí mismo, de la actividad que desarrolla de su comportamiento y actitudes sociales. Y que el juego ayuda al niño a poner en práctica sus hábitos sociales. Los pequeños sienten una gran necesidad de dar y recibir cariño. En el juego encuentran escapes para deseos tales como dominar, destruir, exhibir sus proezas, hacer ruido, o provocar desórdenes. El juego es una actividad básica para todo niño normal y sano".⁽¹⁶⁾

Por medio de esta actividad se adquieren aprendizajes y placer, así como un mínimo de peligros y de castigos pro las faltas incurridas. Les ayuda a librarse de los obstáculos y de los fracasos de la vida real, y le facilita a los pequeños buenas oportunidades de experimentar y de arriesgarse a hacer cosas, de igual forma tienen más probabilidades de poner en práctica su imaginación de forma íntegra.

2.4.5. El juego y el desarrollo emotivo

(16) Ibid. Pág. 217.

La facilidad que se le da al niño de jugar es muy importante para él. Algunas veces los adultos muestran poco interés o más bien ignoran que el desarrollo emotivo del pequeño es primordial y que se puede lograr mediante el juego. Realizando esta actividad adquiere fe y confianza en sí mismo con sus semejantes y en su contexto. Logra tener un gran control sobre sus sentimientos, puede dar rienda suelta a emociones propias de su edad, participar en los juegos sugiriendo reglas y respetando normas, que son dos cosas muy importantes para relacionarse con los demás y para aprendizajes futuros.

Al realizar la actividad lúdica no toma en cuenta la reacción de sus mayores en ese momento.

El juego es considerado como uno de los factores más confiables para la formación de la personalidad y la autoeducación inicial, por medio de él, el infante implanta la base para desarrollar su personalidad y la capacidad de integrarse de una manera positiva al contexto al que pertenece.

La profesora Margaret Lowenfeld dice que:

"La falta de habilidad para el juego no es natural y no

se trata de una característica innata. Es algo neurótico y como tal, debe ser contemplada, es una función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva. Un individuo que carezca de oportunidades para jugar satisfactoriamente en los primeros años de su vida continuará buscándolas en la vida adulta. Las satisfacciones emotivas no vividas en el período apropiado no se presentan más adelante de la misma forma. Los impulsos no llevados a la práctica en la infancia se convierten en una fuerza interior que busca salida y que lleva a los hombres a expresarlos, no ya en el juego pues éste se considera como una actividad propia de la infancia, sino en la competencia, en la anarquía y en la guerra". (17)

Cuando el niño tiene de dos a cuatro años, actúa de manera inhibida, y se forma su egocentrismo. La imagen que se forma de él mismo depende de su juego, por las oportunidades y habilidades tan restringidas que tiene para realizarlo. Si el pequeño no pasara por la etapa egocéntrica, tal vez sus impulsos y sus fuerzas de voluntad se verían averiadas cuando sea grande. Por lo tanto, el desarrollo biológico de cada infante, sus cualidades y sus primeras experiencias, influyen para que adquiera su personalidad de manera adecuada.

(17) Ibid. Pág. 219

2.4.6. *El juego y el desarrollo intelectual*

Éste es un aspecto que muchos docentes piensan que depende de la instrucción que el educando reciba en la escuela, creen que se les debe enseñar desde muy chicos a leer y escribir, queriendo lograr méritos y destacar de sus demás compañeros. No consideran que es dañino darles a conocer símbolos prematuramente porque de esta manera se le impide al pequeño su espontaneidad y la oportunidad de experimentar con su juego inicial.

El que el educando asista al jardín de niños no representa una pérdida de tiempo, sino que ahí puede adquirir muchas experiencias mediante el juego, entre una de ellas aprende a concentrarse y dirigir su atención sobre algo que le interesa, siendo esto muy necesario para la lectura; también desarrolla su imaginación que le sirve al niño a inventar medios para percibir y enfrentarse a la realidad.

Se fomenta la curiosidad mediante la cual explora, examina y descubre.

Tiene la oportunidad de iniciativa, por medio de ella, pone en práctica sus ideas, se le da la oportunidad de usar su memoria.

El juego por sí solo se le considera como insuficiente para lograr el desarrollo cognitivo, pero se le puede conceptuar como un medio para favorecerlo.

David Elingd "reconoce cinco errores de las personas mayores: primero, la mayoría de los adultos creen que los niños son similares a ellos en su manera de pensar y de sentir. Segundo, los niños aprenden mejor si están sentados escuchando. Tercero, los niños aprenden y operan según reglas. Cuarto, la aceleración es preferible a la elaboración. Y quinto, los adultos pueden elevar el coeficiente intelectual de los niños. Afirma que: con seguridad, el coeficiente intelectual se ve afectado por el entorno ambiental".⁽¹⁸⁾

Los niños que pertenecen a la clase media desarrollan su intelecto más rápido a medida que sus facultades le permiten. En cambio los que viven en carestía puede realizar un progreso importante en su capacidad intelectual.

Los estudios que se han llevado a cabo sobre este tema,

(18) Ibid. Pág. 220

encuentran una relación entre la conducta lúdica y el desarrollo cognitivo del niño, mientras más pequeño inicia a jugar, más pronto comienza su educación. Desgraciadamente el aprendizaje que se adquiere mediante el juego dura muy poco.

2.5. El juego: instrumento educativo

"En algunos planteles no le han dado al juego el valor educativo que en realidad tiene, la escuela ha pasado por tres ciclos:

1°. Era enemiga del entretenimiento, eran severamente castigados.

2°. Se vio al juego con apatía como algo frívolo y superficial.

3°. Fue Froebel con su idea maravillosa quien le dio el verdadero aprecio, considerado hoy como un instrumento muy valioso para la educación".⁽¹⁹⁾

Según estudios que se han realizado comprobarán que el juego no es perder el tiempo, algunos docentes poco a poco van tomando una postura comprensiva así aprovechan el recreo o receso de treinta minutos para que el alumno practique actividades lúdicas y concientizarse que el juego:

(19) JIMENEZ y CORIA Laureano. Psicología del niño y del adolescente.
Pág. 179

- Influye íntegramente en el desarrollo del niño.
- Es factor de la salud, es el mejor aliado contra las enfermedades.
- Es elemento de recreación, supera todo, es superior a cualquier actividad.
- Es uno de los medios más importantes, crea al niño un optimista, el que no juega será persona triste del futuro.
- Antes el juego era tomado como desviación de tiempo perdido.
- En lo pedagógico, el juego es muy importante si se le da con oportunidad.
- Reafirma la moral, voluntad, paciencia, fuerza, etc.
- Es un estímulo de composición.
- En el jardín de niños recibe experiencias, pero con el interés de jugar.

2.6. Tipos de juegos en las diversas etapas del niño

Para realizar una clasificación de los juegos, es necesario establecer la concordancia entre el juego y el trabajo.

- a) Con el trabajo se pretende alcanzar fines de carácter

material y el juego tiene su objetivo en sí mismo, como elemento de desarrollo del niño.

b) El trabajo tiene dolor, el juego entretenimiento.

c) En el trabajo se elaboran actividades impuestas por otros, el juego es un ambiente de libertad.

El juego es el trabajo del pequeño, los dos factores tienen como finalidad satisfacer necesidades, por lo tanto, se encuentran íntimamente ligados.

Juegos en la primera y segunda infancia

En la primera, los intereses son sensaciones motrices y glósicas.

En la segunda, son abstractos (edad del preguntón). El pequeño inicia a jugar desde muy pequeño, y es la época del juguete que debe ser atractivo y que no sean peligrosos en su manejo y fáciles de hacerlo.

Juegos de la tercera infancia

material y el juego tiene su objetivo en sí mismo, como elemento de desarrollo del niño.

b) El trabajo tiene dolor, el juego entretenimiento.

c) En el trabajo se elaboran actividades impuestas por otros, el juego es un ambiente de libertad.

El juego es el trabajo del pequeño, los dos factores tienen como finalidad satisfacer necesidades, por lo tanto, se encuentran íntimamente ligados.

Juegos en la primera y segunda infancia

En la primera, los intereses son sensaciones motrices y glósicas.

En la segunda, son abstractos (edad del preguntón). El pequeño inicia a jugar desde muy pequeño, y es la época del juguete que debe ser atractivo y que no sean peligrosos en su manejo y fáciles de hacerlo.

Juegos de la tercera infancia

Hay de competencia ya sea individual, colectiva; aquí ya los intereses son concretos.

El valor funcional y la experiencia del juego han sido señalados por varios autores psicoanalistas.

H. Wallon define cuatro tipos de juegos en nivel creciente: juegos funcionales constituidos por la actividad sensoriomotriz elemental, juegos de ficción, juegos de adquisición en los que el niño mira, escucha, hace un esfuerzo por percibir y comprender, juegos de fabricación o de construcción donde el niño se complace en juntar, combinar entre sí objetos, modificados, transformados y crearlos de nuevo.

Piaget determina una clasificación a la estructura lúdica y a la evolución de las funciones cognoscitivas del niño y establece diferentes tipos de juegos:

a) Juegos de ejercicio. La conducta es empleada para ocasionar placer. Y éste surge desde los primeros meses de vida, establece un modo de descarga a esa edad.

b) Juegos simbólicos. El niño es competente de imaginarse una verdad que no es dada en el ámbito representativo. Aparece poco después que el lenguaje, éste se desarrolla libremente, porque el niño necesita principios de representación simbólica que el lenguaje no le puede facilitar.

En la función simbólica se especifican cinco conductas:

1.- *La imitación diferida*, se comienza en el alejamiento del modelo y es una conducta de imitación senso-motora, el niño reproduce en presencia del modelo y después puede realizar sin él.

2.- *El juego simbólico*. El niño requiere de un medio propio para poder manifestar lo que siente, lo que desea, etc. éste es un procedimiento de significantes, fabricados por él y adaptables a sus anhelos. El niño emplea este juego como alivio o liquidación de todas sus dificultades o angustias, temor o necesidades no agradables, etc., el juego simbólico se relaciona comúnmente a conflictos inconscientes, intereses sexuales, etc., el simbolismo del juego se asocia en estos casos al del sueño.

3.- *El dibujo*. En sus principios es un mediador entre el

juego y la imagen mental, aunque no surge antes de los dos años y medio. Luquet lo califica como un juego para el niño, por otra parte, en sus comienzos no se da como forma imitativa, sino como un legítimo juego de ejercicio puesto que el niño dibuja desenfrenadamente. A estos dibujos se les considera naturalistas y según Luquet, no es sino hasta los ocho o nueve años cuando el diseño es básicamente realista de intención. Este realismo pasa por distintos períodos: la primera es el realismo fortuito, y se relaciona a todos los trazos mal hechos donde la expresión se encuentra después. En segundo lugar está el realismo frustrado en el que la torpeza es sintética y los objetos están al margen o junto al componente, en lugar de estar ordenados en un todo, como por ejemplo, la ubicación de los botones a un lado del cuerpo, o un sombrero sobre la cabeza, etc.

Más tarde surge el realismo intelectual, donde el dibujo ha excedido las contrariedades primitivas, pero facilita necesariamente las características conceptuales sin preocupaciones de apariencia visual, aquí ya puede hablarse de claridad. Hacia los ocho o nueve años el realismo intelectual es dominado por un realismo visual donde el dibujo manifiesta lo que es notable.

4.- *La imagen mental*; en este caso no se encuentra huella en el nivel sensomotor.

5.- *El lenguaje*; se expresa la evolución verbal.

A la imagen mental se le considera una continuación de la percepción y un principio del pensamiento, en tanto que ésta permite juntar sensaciones e imágenes.

Sin embargo, desde el punto de vista genético, existen ciertas sospechas de que no hay origen directa de las imágenes mentales con la percepción, ya que si la imagen se retardara sin más, la percepción debería intervenir desde el nacimiento, pero durante la etapa sensomotor no surge ninguna declaración de ello, sólo parece suscitarse con la aparición de la función semiótica.

Dentro de la imagen se manifiesta el problema de su relación con el pensamiento. Se ha presentado la existencia de una idea sin imagen, puede imaginarse un objeto, pero el criterio que afianza o que niega su existencia no es inventado en sí mismo, lo cual es parecido a decir que tanto los juicios como las operaciones son extrañas a la imagen, sin embargo, no descarta que la imagen

realice un papel a título de parte del pensamiento, sino auxiliar y simbólico, suplementario del lenguaje.

Existen dos tipos de imagen: imagen reproductora, concebida como aquella que se delimita a recordar espectáculos ya conocidos y entendidos anteriormente, e imagen anticipadora, lo que imagina movimientos o modificaciones y sus resultados, pero sin que antes haya habido alguna realización.

Las imágenes imitadas pueden relacionarse a figuraciones estáticas, a movimientos y a variaciones, ya que esta clase de objetividades están persistentemente en la experiencia perceptiva del sujeto. Ahora, si la imagen se determinara solo de la percepción debería encontrarse en cualquier edad, según las frecuencias proporcionadas a las de los modelos corrientes a esas tres subcategorías: estáticas, cinéticas y de transformación.

Dentro del nivel preoperatorio, las imágenes mentales del niño son casi estáticas con complicación sistemática para causar movimientos o modificaciones.

Existe también la imagen copia, que consiste en una simple

imitación material donde el modelo queda ante los ojos del individuo o acaba de ser descubierto.

Esta imitación tendrá que hacerse al instante, ya que no debe efectuarse de recuerdos pasados.

Dentro de las imágenes anticipadoras, hay imágenes cinéticas y de modificación; las primeras son aquellas que tienen alteraciones, hay actividad; y la segunda, son las que varían de forma. Éstas se dan después de los siete u ocho años gracias a las anticipaciones o reanticipaciones.

La función semiótica, expone una unidad importante, así se trate de imitaciones diferidas, juego simbólico, dibujo, imágenes mentales y recuerdos, imágenes o lenguaje.

Autoriza siempre el recuerdo representativo de objetos o de sucesos no percibidos actualmente. Ninguna de estas conductas se desarrollan o se constituyen sin el apoyo constante de la organización propia de la inteligencia.

c) *Juegos de reglas*. Son los que pertenecen a las ins-

tituciones sociales, surgen a una edad relacionadamente tardía. Estos juegos se manifiestan centrados en el yo del niño y se emplean para entrar en relación con el otro.

- Juego funcional. Expresa solamente el impulso interno del empuje primitivo.
- Los juegos arbitrarios. Son practicados con mucha seriedad para poder conocer la tenacidad y la voluntad del niño.
- Los juegos tradicionales y de proeza. Su importancia es bastante conocida para no buscar, los niños muestran en sus juegos sus disposiciones esenciales, hasta cuando procede de mala fe.

Todas estas explicaciones y clasificaciones se asocian en definitiva, para constatar que la actividad lúdica progresa poco a poco desde el espacio corporal a círculos cada vez más extensos del mundo exterior. Encuentra su origen en las necesidades y las excitaciones nacidas del interior del cuerpo y luego encauza los objetos del mundo externo, objetos de amor y objetos de conocimiento, empleando los objetos mediadores o transaccionales que componen los juguetes.

2.7. El niño y su interés por el juego

Según Schiller, una persona que no juega es un ser incompleto.

A veces el arte, la ciencia y la religión toman el papel de juegos serios, sin embargo, el juego ha levantado polémica sobre la poca preocupación por la satisfacción que trae como consecuencia la conducta lúdica. Por medio de esta actividad, nos podemos olvidar de los problemas y carencias y así, internarnos a un mundo de fantasía.

Claparede considera que el juego es el trabajo, es el bien, el ideal, la única atmósfera donde su ser psicológico puede respirar y por lo tanto, puede actuar.

El infante es un ser que nada más juega, la infancia es la etapa apta para imitar y jugar, si no realizaran estas actividades, no se puede considerar que exista la infancia, por medio del juego se desarrolla el alma y su intelecto, si de pequeño no reacciona ante lo lúdico, se pueden pronosticar deficiencias mentales.

"Un niño que no sabe jugar es un pequeño viejo, será un

adulto, que no sabrá pensar". (20)

Por lo tanto, se puede considerar que la infancia es la base para el aprendizaje para cuando sea una persona adulta; se debe decir que el pequeño no sólo crece, sino que también se desarrolla por medio de la actividad lúdica.

Un padre de familia, un maestro puede lograr muchos objetivos de los infantes que juegan, sobre todo para conocerlo y formarlo.

Al niño se le puede conocer desde dos puntos de vista.

- 1.- Procurando hacer un estudio de él más profundo sobre su persona y lo que ha realizado durante toda su vida y saber que las características propias hace de cada una persona distinta de otros, por ejemplo, unos son rencorosos, emotivos, nerviosos, etc.
- 2.- Dentro de la psicología genérica el juego puede cooperar para demostrar cómo a medida que el niño evoluciona de edad, van

(20) BARONE, Luis Roberto. Op. Cit. Pág. 40

cambiando sus intereses.

Cuando se quiere conocer el carácter de una persona, el juego puede servir de apoyo para estudiar su modo de ser.

Los psicoanalistas se interesan en los juegos representativos como el dibujo, la historia y los títeres, ya que no todo es la expresión de las tendencias ocultas.

Los juegos infantiles se explican por la única y sencilla razón por el gusto, el orden y el deseo de hacerse valer, y son para el niño una exagerada seriedad.

2.8. Teorías del niño y el juego

El juego es una diversión, alegría, deleite, es uno de los factores más importantes para el desarrollo del ser humano, comprende una variedad de funciones desde lo físico hasta lo intelectual, del arte y la cultura hay diferentes formas de entretenimiento y se considera que el juego es el primordial y de mayor frecuencia pues más que diversión es su realización, es un deseo total para explicar su valor físico, mental o emocional, es

alegría y se goza de fuera a lo interno, es algo que nace de lo espontáneo, de lo natural y desbordamiento de energía.

Para saber el origen sobre el por qué el niño juega, Claparede menciona cuatro teorías con el fin de dar respuesta a esta inquietud:

- a) *Teoría del descanso.* Esta teoría afirma que los niños juegan para descansar; que para él es un pasatiempo necesario para el organismo y espíritu cansado, pero lo racional debe ser que la fatiga y el cansancio estimulen al descanso y no al juego. Los niños juegan desde temprano hasta en la noche cuando lo vence el sueño, lo hace cuando no está fatigado, ni agotado por algún esfuerzo mental.
- b) *Teoría de la energía.* Indica que según los pequeños realizan la actividad lúdica con el fin de gastar sus energías, ya que las posee en exceso y como se supone que ellos no efectúan trabajos serios, los expresa mediante movimientos espontáneos que son determinantes como componentes del juego.
- c) *Teoría del atavismo.* Considera que los juegos infantiles son el resultado de actividades pasadas que perduran en el infante a través del tiempo. Esta teoría se basa en la observación de cómo

los juegos van evolucionando. Por ejemplo, el juego de caza en niños de 7 años, recuerdan a hombre en sus actividades primitivas, como el gusto por el cuidado de los animales y la tierra.

d) *Teoría del ejercicio preparatorio*. Karl Gross "conceptualiza en ella que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida seria, que tiene por objeto ampliar los impulsos recibidos todavía no constituidos y que por eso no pueden efectuar su misión debidamente". (21)

Para realizar las actividades diarias es necesario que haya una preparación, lo cual se puede lograr mediante el juego que es un instrumento importante en el desarrollo del hombre, es un intermediario legítimo de la educación que auxilia al desarrollo de los instintos del pequeño.

Es preciso mencionar otras teorías como las siguientes:

Teoría de la seudosatisfacción del poder. Dice que el niño se siente en destaque en la vida, porque no se le toma en cuenta y esto lo introduce al juego donde él es un rey, donde la fantasía y

(21) CASTILLO, Cebrián Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organización. Pág. 88

actividades no tienen impedimentos.

Freud da a conocer la teoría psicoanalista donde manifiesta la interrelación que existe entre las primeras vivencias y las enfermedades nerviosas de la edad adulta.

Esta teoría ha sido analizada para comprender por medio del juego, fenómenos de separación, equilibración y estropeación. Según Freud, las vocaciones sobreviven en nuestro inconsciente, que se manifiestan mediante el juego y el sueño. Se dice que cuando el niño juega muestra con toda frescura y espontaneidad, las emociones que más le motivaron y alegraron. Por lo tanto, mediante esta actividad expresa una disposición oculta, y no se puede negar el control en juego de tendencias que a primera instancia no tiene que ver con dichas vocaciones, pero es necesario que éstas sean dominadas y escondidas. Por ejemplo, cuando el infante rompe un cochecito juega en tener un coche oculto. Cuando explica un cuento de indios, él realiza el papel principal y no hay en ella la menor obscuridad. Este personaje explica la imaginación del juego como la proyección y deseos, y compuesta en actos y dificultades molestas, con el fin de someterlos la evolución de la personalidad, la fundamenta en la suposición de

que el juego y fantasía representan algo de la propia vida y motivación del individuo.

Stanley Hall en su teoría de la recapitulación, relacionado al juego, se apoya en la idea de que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal al hombre y que en su vida inicial, pasa por todas las etapas desde protozoo hasta el ser humano.

Algunas de estas etapas que cruza el feto humano desde la concepción hasta el nacimiento, se parecen al ciclo de evolución, de la organización y de la conducta, que va desde el pez hasta el ser humano.

La teoría de la recapitulación se logró explicar en forma más fragmentada el contenido del juego.

La teoría del juego de Piaget, está profundamente relacionada con su teoría respecto al desarrollo de la inteligencia.

El desarrollo intelectual se debe a una interacción constante entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente sucede cuando los dos sucesos se compensan mutuamente, o sea,

cuando están en equilibrio. Cuando están en equilibrio la acomodación o precisión al objeto puede prevalecer sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación o por el contrario, puede surgir la asimilación cuando el individuo relaciona la imagen con la experiencia anterior y la acomoda a sus necesidades: esto es el juego.

Por tanto, el juego es una simple asimilación que consiste en modificar la información de entrada conforma las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte totalizadora del desarrollo de la inteligencia y por tanto, pasan por las mismas etapas.

Por medio de todas las teorías mencionadas sobre la esencia del juego infantil, muchos psicólogos y pedagogos en la actualidad se han interesado en él y le han destinado mucho cuidado en sus indagaciones y estudios.

Cuando se realizan los juegos infantiles desde un punto de vista psicológico, se puede ver el enlace que existe entre el juego y la naturaleza del niño.

También la conducta lúdica que se manifiesta en los bebés,

guardan una estrecha relación con su personalidad.

La materia de la psicología le atribuye mucho cuidado al juego, porque es sin duda una actividad atrayente para el niño, ya que se mueve entre la apariencia y la realidad del trabajo y auxilia a los docentes a comprender mejor al educando.

Para percibir de una manera total al pequeño, ya sea en su vida motriz, afectiva, social o moral, indagar sus motivos ocultos y se le facilite expresarlos claros y conscientemente, es necesario hacer un estudio sobre el juego, que además de ser un logro pedagógico enorme, en los nuevos sistemas de educación ocupa un lugar primordial. El maestro debe estar consciente de que no es una finalidad, sino que más bien es uno de los medios más eficaces para educar al niño.

CAPÍTULO III

EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

3.1. Relación entre el juego y las actividades de las clases del preescolar

La educadora siempre debe tener en cuenta que en el programa de actividades, el juego es un elemento indispensable en el proceso enseñanza-aprendizaje considerando las diferentes edades de los niños, así como sus características propias.

Cabe señalar que en este nivel no se puede hablar del juego sin el juguete, así como también del trabajo escolar sin material, que representan dos cosas que necesariamente tienen que reconocerse aunque de esto se analizará más adelante con mas detenimiento y profundidad, sin embargo, se señalan algunos procedimientos o normas generales de una clase maternal o de pequeños:

- Se debe procurar que la escuela muestre objetos diversos de juego, que permitan al educando un progreso en sus conocimientos, que estimulen su creatividad, que fomenten y propicien su desarrollo muscular.
- Se analizarán los objetivos en función de las características del niño con la finalidad de que todos tengan la misma oportunidad de disfrutarlos y practicarlos de acuerdo con sus intereses.
- El material que se utiliza debe diferenciarse según el tipo de escuela, ya sea rural o urbana.

Depende del contexto social donde se desarrolla el infante, serán las expectativas que se formule el docente, por ejemplo: el niño que vive en el campo, tendrá la oportunidad de relacionarse con la naturaleza en forma directa, que le brindarán un cúmulo de conocimientos y experiencias que no tiene el niño que vive en la ciudad.

Contrariamente a esto, el niño de la ciudad manifiesta gran dominio en la expresión de sus juicios, una gran facilidad de palabras y sobre todo, una mayor socialización con el mundo que

lo rodea.

Cuando el niño es un sujeto agente, es decir, que debe ir interiorizando todo lo que le rodea y formando sus propia personalidad.

En cambio, el docente será el encargado de escoger y poner el material al alcance de los niños y de una manera que motive al infante a que haga uso de él, pero siempre encauzándolo, de tal forma que se logre el objetivo trazado y sin perder de vista si el niño logra evolución en la actividad realizada, esto permitirá darse cuenta si el infante muestra progreso o presenta alguna anomalía que pueda entorpecer su desarrollo integral.

La mayoría de los niños de temprana edad, poseen un proceso intelectual que funciona por medio de juegos y ejercicios acordes a su edad:

- Juegos de colores; en estos juegos predominan los juegos de colores combinados y de formas.

- Juegos de paciencia; se componen de rompecabezas, bolas para

ensartar y encajes de madera.

- Juegos de escenas incompletas; se constituyen de objetos que son insuficientes.
- Juegos de familias; se utilizan cartones en los que participan familias de animales y sus habitantes, en el cual el pequeño podrá acomodarlos en el lugar o casilla correspondiente.
- Juegos de posiciones y direcciones: se requiere que el infante esté centrado en las actividades que se lleven a cabo y que sepa identificar mentalmente los diferentes actos que se le presenten como el pájaro y su nido, el perro y su caseta, etc.
- Juegos de asociación; en estos juegos, existen una variedad de actividades en grupo, alternando diversos tipos de juegos para evitar que los niños se aburran y al mismo tiempo, ejercite su imaginación y creatividad.
- *Juegos colectivos y sociales*

En estos tiempos modernos, la sociedad ha tomado con-

ciencia de la importancia que tiene el período que comprende la educación preescolar para el futuro del ser humano, el asistir a un jardín de niños implica salir de su casa, estar con gente desconocida y lo más alarmante, separarse de su madre. Esto se entiende como un paso difícil para el infante, pero decisivo para su desarrollo social.

Al asistir al jardín de niños, el pequeño sufre la separación de su progenitora, la primera frustración de su vida; y siente el ambiente de preescolar muy hostil, además de que está rodeado por dos grupos de personas: una infantil igual que él y otra adulta, los dos conjuntos desconocidos. Y lo primero que tiene que hacer es adaptarse, para eso tendrá que hacer varios intentos por socializarse y que desencadenará una serie de reacciones que van desde la docilidad a la rebeldía, pero que son completamente normales dentro de su adaptación de conducta.

La vitalidad del niño es lo que lo induce a desarrollarse y a relacionarse con los demás. Estas primeras relaciones sociales, las experiencias adquiridas, son un factor decisivo para su equilibrio físico, intelectual y moral.

- *Etapa de los 4-5 años*

Los niños a esta edad tienen mayor madurez en sus actitudes, cuando están con los adultos o cualquier persona que se encuentre con él. Se vuelven más independientes, ya que manifiestan control en su cuerpo, conocen sus partes y manejan algunas funciones del mismo, lo que les da integridad y adquieren más experiencias en el contacto con los demás.

Estas características se pueden lograr en la realización de actividades lúdicas de tipo social y comunitario, que son éstas en las cuales los niños deben ejercitarse en controlar sus acciones y responsabilizándose de sus actos.

Pouveur afirma que la verdadera libertad implica tres aspectos importantes:

- a) Un poder activo, una libertad de acción.
- b) Una elección. Esto quiere decir que se puede elegir una cosa rechazando otras posibilidades, es un acto voluntario y a la vez inteligente, que supone un conocimiento sobre lo que más

conviene.

- c) Un límite. La libertad de cada niño se halla limitado por el respeto de la libertad ajena.

"Comúnmente los niños se indisciplinan; cuando no tienen nada que hacer; cuando se les imponen a hacer algo que en aquel momento no quieren, cuando llevan bastante tiempo con aquel juego y se fastidian".⁽²²⁾

Por lo que se deduce que al infante hay que mantenerlo siempre ocupado con alguna actividad, darle a conocer varias para que escoja la que más le guste y no prolongar demasiado tiempo un juego por muy bonito que parezca.

Los niños poco a poco van tomando conciencia de sí mismos. Por medio del juego, el pequeño puede soñar con la felicidad, el amor y se prepara para situaciones futuras difíciles.

La educadora tiene el deber de dirigir la actividad creadora

(22) CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar; métodos, técnicas y organización. Pág. 118

del niño de tal manera que se enriquezca la gama de juegos del infante, y procurando siempre un juego basado en la realidad.

3.2. Proyectos pedagógicos

Actualmente en las instituciones infantiles, existe la necesidad de impartir una instrucción globalizada y que ésta se extienda hasta el primer ciclo de educación primaria.

Mucho se ha mencionado este término, pero es necesario saber en realidad qué significa, ya que muchos docentes lo han adaptado a su conveniencia y piensan equivocadamente que globalizar es algo que por obligación se debe realizar dentro de su práctica docente y que todas las actividades que hay que llevar a cabo deben ser sobre un mismo tema, casi de forma impuesta y mecanizada, sin tomar en cuenta el interés del alumno.

Una de las razones por la que es muy importante que se ofrezca una enseñanza globalizada en el nivel preescolar es: como se sabe según la teoría de Piaget, en el estadio preconceptual; una de las características del pensamiento del infante es el sincretismo, que es un modo de percibir las cosas de manera general.

Decroly dio a conocer a una teoría de la globalización basada en centros de interés. Este método se ha utilizado en algunas instituciones que lo han adoptado como medio de enseñanza, teniendo la desventaja, que no respeta el interés del niño. Todas las actividades son sugeridas por el docente y las tiene programadas de tal forma que ya tiene calculado el tiempo que van a durar y los conocimientos que se quiere que el educando adquiera. Aparentemente es una instrucción que abarca todos los aspectos de la personalidad de éste, pero esforzada y mecánica, cuyo fin es solo cumplir con un programa que forzosamente se tiene que llevar a cabo durante un lapso de tiempo ya marcado.

No se debe olvidar que el pequeño es un ser entero y de igual manera se debe educar y toda enseñanza debe partir de su interés, tomando en cuenta todos sus aspectos relacionados entre sí, como son su afectividad, motricidad, cognoscitivos y sociales, ya que él se interrelaciona con su contexto natural y social desde un punto de vista totalizador donde la realidad se le da de modo global y que poco a poco va descubriendo cómo es su medio, quiénes lo forman y de manera sutil se va integrando en él como un sujeto.

La dificultad que hay al momento de toda programación es la necesidad de respetar los intereses de cada persona, ya que el niño es un ser único con características propias, por lo tanto, al momento de llevar a cabo un programa se debe hacer de forma flexible.

Es necesario señalar que en el nivel preescolar se pretende respetar el derecho y la necesidad del educando de realizar su juego, así como el de prepararse para adquirir conocimientos posteriores. El jugar y el aprender son dos actividades que están íntimamente ligadas y que en el jardín de niños son respetadas, lo cual no sucede en primaria y que sería muy conveniente que se diera por lo menos en el primer ciclo, para que exista una continuidad entre ambos niveles.

Por todo lo anterior expuesto, de acuerdo a la modernización educativa ha surgido una propuesta organizativa y metodológica del nuevo programa que está conformado por proyectos. Por medio de éstos se da la oportunidad tanto de manera teórica y práctica, de diseñar nuevas formas de trabajar dentro y fuera del aula, de utilizar todos los recursos didácticos con que se cuenta, como el mobiliario, el espacio, el material y

por qué no decirlo, el tiempo con criterios de flexibilidad. Por medio del trabajo por proyectos se puede preparar al educando a ser una persona participativa y cooperativa.

Es necesario explicar qué es un proyecto. Esto significa planear las actividades y juegos de acuerdo a los intereses y necesidades del educando. Para que el desarrollo de todas esas actividades sean verdaderamente creativas y reproductivas, el maestro debe proporcionar oportunidades a los pequeños de proponer, escoger libremente los proyectos que desean realizar, de esta forma, los efectuarán con seriedad y encontrarán aprendizajes útiles, por medio de los cuales, comprendan el valor del esfuerzo para llevar a cabo una obra y disfrutarla.

Un proyecto es una propuesta de acción, en la que por medio de un proceso se quiere alcanzar un producto final, ya sea un objeto, una situación vivencial, una experiencia divertida, etc.

Esta manera de planear la práctica docente es un proceso conformado por diferentes etapas y acciones relacionadas entre sí, en lapsos variables de tiempo dependiendo de su contrariedad y la cooperación del grupo.

Como ya se dijo, los proyectos deben partir del interés de los educandos por un aspecto de la realidad y realizarse por medio de actividades significativas, dándoles la oportunidad de expresión, creación, cooperación, experimentación, recreación y socialización, siempre bajo la coordinación y orientación del docente.

Esta manera de trabajar trae como consecuencia, una organización entre la educadora y los niños y se puede sintetizar en tres períodos:

1°. La planeación está constituida por el surgimiento, la elección y la planeación general del proyecto.

En el surgimiento es necesario que se entable conversación entre educadora y alumnos para saber qué es lo que les interesa realizar. Ella, podrá estimularlos para que plasmen sus ideas en un pliego de cartulina o cualquier tipo de papel, por medio de dibujos o escritura con colores, etc. todas las actividades que les gustarían llevar a cabo. A esta forma de representación se le nombra friso, que deberá permanecer en el aula en un lugar visible, mientras que se trabaje con el proyecto y así ir viendo lo que se ha elaborado y que es lo que hace falta, para poderse ampliar.

En base a esto se dará nombre al proyecto que debe responder a la pregunta ¿qué vamos a hacer?

El enunciado del proyecto no lo van a dar los niños, pero por medio de sus manifestaciones la maestra tiene que interpretar lo que ellos expresan y así darle un nombre que esté de acuerdo a la participación de todos y que señale claramente lo que se quiere hacer. Y es así como se llega a la elección.

Después se hace la planeación general. Para realizarla, el docente se debe apoyar en el friso realizado por los alumnos, ya sea ampliando y aprovechando fechas especiales, festivales, etc.

"En esta planeación, el docente pondrá en juego su experiencia y su capacidad profesional, de tal modo que las actividades puedan realizarse evitando a los niños frustraciones innecesarias, así como posibles riesgos".⁽²³⁾

En la planeación general del proyecto, la educadora la registra en su cuaderno de planes, haciendo una interrelación

(23) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar. Pág. 73

entre los juegos y las actividades que favorezcan los aspectos del desarrollo del infante en forma integral, también puede plasmar los bloques que se ven favorecidos.

La maestra debe analizar a fondo el contenido de lo que se va a realizar y así poder responder cada una de las dudas que tengan sus alumnos, de este modo podrá darles una información más amplia, favorecer su vocabulario y encauzarlos hacia la investigación.

2°. La realización del proyecto. Es cuando se lleva a cabo todo lo que se planeó, es decir, poner en práctica y representar de manera objetiva las ideas y la creatividad de los pequeños y docente. Por medio de juegos y actividades que signifiquen algo para ellos. Para lograrlo, es necesario utilizar diversos y diferentes materiales y técnicas, con el fin de despertar el interés del educando, estimular su creatividad, así como también para que su modo de expresarse sea más firme.

Al estar realizando las actividades es necesario que el docente propicie la reflexión y la anticipación por medio del preguntas, los puede motivar para que busquen varias soluciones a los

problemas que se les presenten.

Cuando se lleva a cabo la realización, tanto los niños como la educadora tienen la oportunidad de relacionarse más directamente, y al estar trabajando en grupo aprenden a intercambiar ideas, conocimientos, puede explorar, experimentar, crear, recrearse, etc.

Algunas acciones planeadas se pueden realizar en forma grupal o individual o por equipos, que trabajarán en el área que ellos decidan.

Es muy importante estar pendientes que las actividades propuestas en el proyecto sean las que se lleven a cabo, tratando que tengan una continuidad entre sí.

En algunos proyectos, se puede tomar en cuenta la participación de los padres de familia, al momento de realizar actividades como: paseos, impartir alguna plática, contarles una historia, cuento, etc.

La segunda etapa no tiene una duración determinada, si el

interés de los educandos no se agota, se puede ampliar hasta llegar al fin o a la terminación del proyecto. Al concluirlo se puede montar una exposición de los trabajos realizados por los niños o con un periódico mural.

3°. La evaluación. Es la tercera y última etapa de un proyecto; para llevarla a cabo es necesario tomar en cuenta los siguientes aspectos, ya que se trata principalmente de hacer una evaluación grupal de los resultados obtenidos:

- Cómo fue la participación de los alumnos y maestra.
- Qué se logró investigar o descubrir.
- Con qué dificultades se tropezó y cómo se solucionaron.
- Cómo fue la participación de los pares de familia.
- El tipo de relación que se dio entre niño-educadora, entre compañeros, padres de familia, etc.
- Hacer una comparación entre lo planeado, para esto es necesario ver el friso con lo que se realizó.

Primeramente se realiza una autoevaluación y la maestra le pide a sus educandos que expresen qué actividades se realizaron, qué problemas se tuvieron, cuáles fueron los logros, en fin que

digamos qué les gustó y que no, y de esta manera ella orientará al niño para que haga una evaluación permanente, ya sea durante el desarrollo del proyecto o al finalizar éste.

Por medio de la evaluación posiblemente se logre observar, atender, orientar y promover los avances educativos, de forma sistemática y permanente.

3.3. Actividades lúdicas que favorecen la práctica educativa

Para el desarrollo de la personalidad, existe un proceso de educación completo y fundamental llamado juego, ya que acompaña al niño en su evolución integral. Es por eso que hablaremos de la función que realizan las actividades lúdicas en los diversos aspectos de la formación total del infante.

- El juego considerado como factor de motivación afectiva: hay un aspecto muy importante en la vida del niño, que es el afectivo y que la educadora no debe dejar de lado en su trabajo con los infantes.

La vida afectiva del niño pequeño está ligada a su madre por

el proceso de nutrición. Con el transcurso del tiempo, el niño tiene que irse desligando de su mamá para integrarse al círculo familiar, ahí es donde empiezan los primeros tropiezos, las primeras dificultades.

"Wallon señala que frustración es la falta o insatisfacción de una necesidad o un deseo no colmado". ⁽²⁴⁾

Y de todas las frustraciones que puede sufrir el pequeño, la afectiva es la más dolorosa y posiblemente deje huella en su espíritu infantil. Aquí es donde se puede aprovechar y darle un juguete al niño para subsanar esa herida, ya que el infante tomará a ese juguete como su entretenimiento, su confidente, su fiel compañero, aquel que le soporta todo: sus alegrías, sus corajes, etc., es decir que tomará el lugar que dejó vacío la madre. En esta situación la función que hace el juguete es importante, ya que hará de mediador entre el niño y la gente que lo rodea, el juguete lo preparará para las relaciones sociales que se darán entre el pequeño y el conjunto al que se integrará, los juguetes ayudarán a que el niño se adapte a su nuevo ambiente. Bajo este aspecto

(24) CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar; métodos, técnicas y organización. Pág. 93.

afectivo, la educadora debe ver el juego.

- El juego factor de maduración motriz: el juego y el juguete acompañan al niño en todos los momentos decisivos de su evolución física, moral e intelectual. En este apartado, se verá el papel del juego en el aspecto motor del niño.

El niño desde que nace ejecuta movimientos inciertos, imprecisos, pero a medida que pasa el tiempo esos movimientos evolucionan de manera gradual; desde un gesto a la organización de movimientos en el espacio.

El ajuste de la motricidad se logra con el juego y puede ser visto desde el desarrollo motor en general y el de los músculos pequeños, aunque estos dos aspectos se desarrollan juntos, a medida que el infante consigue su maduración nerviosa.

Lo importante en el pequeño es la dominación del equilibrio y el refinamiento de la destreza manual. De los 3-5 años se caracteriza por una armonía y espontaneidad de movimientos, adquiere más precisión en sus actividades, sobre todo para trabajos especiales y reducidos (juegos de tornillos, ensartados,

etc.) ya que el gesto se precisa, el brazo y antebrazo, luego la mano y por último los dedos se suavizan. Es aquí cuando se debe presentar al niño una diversidad de juegos y juguetes que favorezcan movimientos de brazos.

La sincronización de movimientos de los miembros superiores es una de las etapas más importantes de su evolución motriz, ya que permite la independencia activa sobre el mundo que rodea al infante y además hacen sentir al niño el placer del triunfo, la confianza en sí mismo cuando efectúa realizaciones motoras.

- Los juegos como imitación: Wallon afirma que "la imitación es la inducción del acto por un modelo exterior que constituye el principal juego del niño de 2-7 años. El niño repite en sus juegos las imprecisiones que vive. Reproduce e imita. Para los más pequeños la imitación es a regla del juego".⁽²⁵⁾

Esta imitación que aparece cerca de los 3 años y que es espontánea, no es como la imitación del adulto, sino que es una de las etapas del niño en la que se desarrolla la percepción, la

(25) Ibid. Pág. 95.

representación y la función simbólica. Por ejemplo, si hay un niño interesado en un cuento o relato, se mete tanto en él que percibe y actúa a la vez, repitiendo gestos hasta enriquecerlos y perfeccionarlos y lo puede hacer con ayuda de algún juguete que tenga al alcance de las manos y que ese objeto es una simulación de otro objeto. A través de juegos de ficción, el niño pasa gradualmente a la imagen mental que es la limitación interiorizada.

Wallon afirma que sin esa unión inicial de la percepción con el movimiento, el proceso que se realiza entre las impresiones visuales y los gestos correspondientes, sería inexplicable. Esto nos permite entender el mecanismo mediante el cual el niño sufre la influencia directa del medio que lo rodea y del papel tan importante de los adultos en esa edad para otorgar al niño actividades, cuentos, espectáculos y sobre todo, los juguetes apropiados a su edad.

- Los juegos como expresión-comprensión: cuando un niño juega a imitar no sólo emplea la palabra, sino que muestra gestos, toma diferentes poses, cambia actitudes y sobre todo, hace presunción de su creatividad. Hay ocasiones en que los infantes sienten la necesidad de comunicarse con otros niños mayores que

él, pero no sabe de qué modo hacerlo y si lo hace, lo realiza de manera equivocada, de esto se deduce que el papel de la educadora es el de guiar al niño, de buscar la forma de comunicarse y qué medios va a utilizar. Y es cuando debe aprovecharse los diversos materiales que se tienen para que el infante los manipule a su antojo y pueda expresar por medio de ellos, sus deseos y conflictos conscientes e inconscientes. Estos materiales pueden ser pinturas, modelados, teléfonos, muñecos, juguetes que motivan la comunicación.

- El juego moderador de conducta: se debe orientar el juego del niño hacia actividades que permitan al infante profundizar en sus relaciones con los seres y objetos que le rodean. Estas relaciones lo ayudan a introducirse en el mundo de lo real, de lo que le circunda.

Así como se ha hecho notar, el papel importante de la madre en la vida del niño, la aparición de la figura paterna en el mundo infantil establece una relación triangular. El padre aparece como la imagen de la ley y este hecho aporta valores más discutibles y que vienen siendo las prohibiciones. Si el padre juega bien este papel, establecerá el orden y dará seguridad y confianza al niño,

es entonces cuando decimos que el infante está integrado en un grupo familiar, en donde cada uno de los integrantes juega un papel particular y participa a la vez en un proyecto en común.

Este momento es muy delicado, ya que si el proyecto no está bien organizado puede ocurrir un desarrollo excesivo del "yo". En ese momento en que la escuela maternal debe realizar una función socializante que le permita al niño descubrir nuevas relaciones de confianza, orden y seguridad entre sus compañeros y la educadora. Los juguetes y juegos de imitación, de identificación de proyecciones múltiples ayudarán al infante a reconstruir un orden en el espacio social en el que podrá saber su posición en el grupo, aceptar las reglas y la ley.

Todos los juegos ayudan a la comprensión racional en el aspecto de las relaciones humanas y desde este punto de vista la pedagogía los considera como actividades capaces de ordenar la mente infantil y sus actos, ajustar su conducta para la integración social y establecer relaciones lógicas entre los seres y las cosas.

- Juegos motóricos: Froebel nos dice: "que el niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que

cuando sea mayor, sólo recuerde de su paso por el jardín de infancia que jugó y fue feliz".⁽²⁶⁾

Refiriéndonos a los juegos de movimientos, son los juegos de la primera edad y es de vital importancia para el docente que defina el tipo de juego que empleará para que sus alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus capacidades su independencia funcional, la alegría que da la libertad de acción, el disfrutar de la salud y el equilibrio emocional, que son fundamentales para el pequeño. Para esto, existe una clasificación que ordena la variedad de movimientos que el niño de preescolar puede hacer. Esta clasificación está conformada por tres tipos de juegos que son: juegos naturales, vienen siendo todos aquellos que realiza el niño de manera espontánea; los juegos con movimientos analíticos, son movimientos destinados a localizar las diferentes partes del cuerpo; y por último los juegos de movimientos generadores, que son los que dan origen a ciertas acciones y son repetidos.

- Juegos sensoriales: la edad de la formación del niño es la edad preescolar, no es de la cultura. A los siete años suele despertarse la atracción por la educación, pero mientras llega a

(26) Ibid. Pág. 99

esta edad se hace patente el predominio de lo formativo sobre lo instructivo (educación).

También se deja ver a esta edad, la complejidad psíquica del niño, su vida, su forma de actuar, y por su formación. Y aunque se hable de las diferentes clases de juegos utilizados en los niños, no se pueden establecer esas divisiones, ya que hay diferencias en las facultades del individuo, que responden ante un estímulo y no sabemos cuál es la interferencia que va a responder. A esto no se le llama educación de los sentidos, sino que mediante ella se logran trabajos psíquicos del infante. Estos juegos sensoriales están inspirados por Froebel, Montessori y Decroly.

Se necesitan juegos variados y de diferentes tamaños para establecer una graduación en los ejercicios (puede ser del más sencillo al más difícil, del objeto más grande al más chico, etc.) que los niños realizan. Se aconseja que el primer material que el niño tenga en sus manos, se utilice el de objetos más grandes y después vaya bajando su graduación hasta el más chico, a medida que el niño va adquiriendo suavidad en el tacto y destreza en sus manos, así como agudeza visual y atención.

- Juegos psicológicos: uno de los temas que más discusión ha causado entre los psicólogos, es la vida intelectual del niño de preescolar, en cuanto a su capacidad de abstracción.

Algunos dejan de lado la abstracción y se inclinan por los sentidos, por lo concreto. Otros como Piaget, afirman que la lógica no hace su aparición en el niño hasta pasada su edad preescolar, ya que asegura que el niño no es capaz de inducir, ni deducir.

En cambio Carlota Bühler, estudiosa de párvulos, afirma que el niño tiene una vida intelectual superior a lo que Piaget concluye y ratifica que el infante tiene capacidad de abstracción. Como ejemplo presenta el que el niño en la etapa animista, cree que las cosas tienen los mismos propósitos que él, pero si las muñecas se levantaran de su lugar y caminaran, el niño se asustaría.

3.4. El juego y su relación con las áreas de trabajo

El objetivo fundamental del programa de preescolar es el de favorecer el desarrollo integral del educando, con el fin de lograr

la formación de un individuo crítico, independiente, autónomo, participativo, creativo y sobre todo, un ser seguro de sí mismo.

Para el logro de este propósito, el nivel de preescolar se sustenta en la teoría de Piaget: la psicogenética, que considera al niño como un ser individual y social, que posee características propias que le ayudan a desenvolverse en un ambiente determinado y que además, tiene relaciones tanto biológicas como sociales en constante interacción.

Una parte del aprendizaje de preescolar, se basa en las relaciones que el niño tiene con su entorno en su vida diaria y con objetos de conocimiento a medida que el niño interactúa con ellos.

Para el alcance del objetivo principal del preescolar ya antes descrito, se han establecido lineamiento para organizar las actividades pedagógicas en los jardines de niños.

Estos lineamientos aceptan al infante como un ser con la capacidad de crítica, de reflexión y de cuestionarse sus vivencias; en cambio a la educadora se le concibe como parte primordial en

el proceso de desarrollo del niño que va a facilitar el aprendizaje manteniendo una actitud de apertura.

Toma también como parte del desarrollo infantil de preescolar a los padres de familia, así como a la comunidad y a los recursos didácticos que estén al alcance de la mano y en constante relación con los alumnos.

Cuando se habla de aprendizaje o recurso didácticos en la práctica docente es muy difícil, para eso existen algunas alternativas metodológicas para el nivel preescolar, una de ellas es el trabajo por áreas, que responde al propósito que se persigue y que va de acuerdo a la teoría psicogenética que es en la que sustenta el programa preescolar.

Ahora se hablará sobre las áreas de trabajo y empezaremos por definirla. Un área de trabajo "es un espacio educativo en el que se encuentran organizados, bajo un criterio determinado, los materiales y mobiliario con los que el niño podrá elegir, explorar, crear, experimentar, resolver problemas, para desarrollar cualquier proyecto o actividad libre, ya sea en forma grupal, por equipos o

individualmente". (27)

Un área de trabajo contempla tres elementos fundamentales que son: una actitud facilitadora por parte del docente, una actitud participativa por parte del niño y una organización de los recursos materiales y el espacio. La relación que existe entre estos elementos es de tal manera que si uno de ellos cambiara o desapareciera, la forma de trabajo se transformaría de modo determinante.

El papel del docente: actitud facilitadora, se entiende como el de un guía que construya situaciones que motiven al niño a desarrollar su creatividad, que lo estimulen a resolver conflictos, problemas y que coopere en la realización de proyectos donde haya una relación de respeto y libertad.

Una actitud participativa por parte del educando, serían las acciones y reflexiones que éste realice a partir de su relación con los objetos que le rodean y que le ayudarán a formar su personalidad.

(27) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Áreas de trabajo. Pág.

El último elemento a tomar en cuenta es el de la organización de los recursos materiales, ésta se hará de acuerdo a la decisión que tomen entre el docente y sus alumnos, siempre y cuando el material se encuentre al alcance y disposición de los alumnos.

Esta alternativa de trabajo necesita de una planeación y evaluación constante, en la que se requiere la participación de docentes, alumnos, directivos y padres de familia.

El trabajar por áreas propicia algunos beneficios que son:

- Al emplear el juego en esta alternativa ordenada, los niños aprenden a identificarse a sí mismos, a tratar con otras personas.
- En la tarea por áreas, el educando al estar en relación con la variedad de materiales, dibujo, fabricación de objetos, etc., fomenta la creatividad, es decir, piensa, imagina y expresa sus impresiones sobre el medio en el que se desenvuelve.
- Se fomenta en el infante la autonomía y capacidad para tomar acuerdos y llevarlos a la práctica al elegir libremente las

actividades materiales y compañeros con quienes trabajar, además del tiempo y el espacio en que se realice.

Los recursos materiales que se utilizan en las áreas, son las mismas que se emplean en el trabajo diario, no se necesita el uso de recursos específicos, la diferencia que hay, es que éstos se encuentran al alcance de los niños y reunidas en las áreas claramente definidas. Existe una gran gama de ideas sobre cómo formar y nombrar las diferentes áreas de trabajo, enseguida se muestran ciertas sugerencias para organizar algunas de ellas y varios nombres por los que se conocen con las que más se tiene relación y las que son más usuales dentro del salón de clases, son:

- *Área de biblioteca:* las actividades que aquí se realizan, ayudan a desarrollar la imaginación, enriqueciendo la expresión lingüística, relaciones de signos, símbolos y representación mental. Los materiales necesarios son cuentos, álbumes, fotografía, revistas, libros, etc.

- *Área de naturaleza:* es importante en esta área, que los infantes experimente, colecciones, observen diversos mecanismos, asimismo, se auxilian por medio de actividades en las nociones de

tiempo, orden, clasificación, relaciones de causalidad, cuidado de plantas y animales. Los materiales que se necesitan para estas actividades son: plantas, semillas, conchas de mar, hojas, insectos, partes de aparatos mecánicos, animales domésticos, etc.

- *Área de dramatización*; en esta área los educandos realizan principios de respeto a la expresión espontánea, ya que interesa favorecer su autonomía, seguridad y comunicación, asemeja el medio donde vive, explora y juega en distintos lugares, desarrollando actividades de expresión corporal y verbal, el material depende de lo que represente, se puede contar con zapatos, ropa de niños, sombreros, disfraces, títeres de guante de varilla, mesas, sillas, etc. y como material complementario: espejos grandes, envases de alimentos y de medicinas, aparatos eléctricos de juguetes como plancha, cámara, teléfono, reloj, etc.

- *Área de expresión gráfico-plástico*; esta área es primordial, ya que se trata de ayudar a la expresión libre y la creatividad, de tal manera es el niño quien decide cómo van a ser estos objetos, y a través de estas actividades aprenden a crear, organizar, observar, separar, etc. Los materiales indispensables son: papel de diferentes colores, tamaños y texturas, engrudo,

pinturas de agua, crayolas, plumones, gises, tijeras, etc.

- *Área de construcción*; aquí se trabaja sobre las nociones espaciales, estructuras de equilibrio, coordinación visomotriz, diferencias y semejanzas, clasificación, comparación, seriación, etc.; se requiere poco mobiliario como sillas, mesas, tapetes, costales, petates, alfombras, etc., el material que se emplea son: bloques, cubos, tapas, botes, envases vacíos, etc.

3.5. *Los bloques de juegos y actividades*

En tiempos actuales, el programa de educación preescolar representa una propuesta de trabajo para las educadoras que se puede aplicar en toda la República, es decir, es flexible, se adapta a todas las zonas del país. Entre sus principios considera al respeto, a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego.

Todos los docentes deben conocer este documento, ya que les sirve de apoyo en su práctica educativa.

El programa presenta una organización de juegos y acti-

vidades relacionadas con los diferentes aspectos del desarrollo, a las que se le han nombrado organización por bloques, mediante el cual se requiere que el niño se desarrolle integralmente.

"Esta organización responde más a necesidades de orden metodológico, ya que se trata de garantizar un equilibrio de actividades que pueden ser, incluso, planteadas por los niños, pero siempre bajo la orientación, guía y sugerencias del docente, quien es el verdadero responsable de lograr este equilibrio y conducir el proceso en general".⁽²⁸⁾

Los bloques que propone este programa son:

- *Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.*

Estos juegos y actividades le dan la oportunidad al niño de expresar, inventar y crear, por medio de la utilización de distintos materiales y técnicas, que pertenecen a los diferentes campos del arte, se favorece el trabajo colectivo donde el alumno comparte con sus compañeros.

(28) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar. Pág. 35.

La educadora tratará de llevar a los niños a las diversas manifestaciones del arte y la cultura como: conciertos de música, danza, videos, exposiciones de pintura, etc., para así motivarlos de varias formas.

Este bloque presenta actividades relacionadas con:

La música: en la actualidad, se le da gran importancia porque por medio de ella, el niño expresa sus sentimientos, siente y origina ritmo, adquiere la noción del tiempo y puede favorecer su socialización.

Artes escénicas: el pequeño tiene la oportunidad de relacionar su expresión oral y corporal de acuerdo a un tiempo y un espacio; expresa lo que cotidianamente vive en su hogar, su contexto social y natural, él crea y desarrolla el pensamiento simbólico, la fantasía, se relaciona con las demás personas.

En educación preescolar, es primordial que a los alumnos se les motive por estas artes, ya que de este modo en cualquier representación que se organice o realice, el pequeño participará en forma voluntaria.

Las artes gráficas y plásticas: se realizan por medio de la utilización de diferentes materiales mediante el dibujo, la pintura y la escultura.

En la institución preescolar el infante tiene la oportunidad de llevar a cabo estas técnicas y demostrar que es creativo, que se está desarrollando tanto emocional como intelectualmente.

Literatura: es muy importante que al niño desde muy pequeño se le inculque el gusto por ella. El jardín de niños representa el lugar ideal para este fin, por lo cual se debe de contar con material suficiente relacionado con la literatura como cuentos, rimas, adivinanzas, leyendas, etc. por medio de ésta se puede favorecer el lenguaje del educando y despertar su gusto por la lectura.

Las obras literarias que existan en el plantel deben de ser de acuerdo a la edad, pensamiento, intereses, necesidades, el nivel sociocultural del preescolar.

Artes visuales: en los últimos años en cuanto a la educación, se le está dando mucho auge a la utilización de los medios

audiovisuales como recursos didácticos, para estimular al alumno mediante la vista, el oído, con el fin de alcanzar algunos aprendizajes. Los aparatos que con más frecuencia se utilizan son: las proyecciones, video, cine, televisión, aunque siempre se debe tomar en cuenta la participación de la maestra para explicar o cuestionar al alumno sobre lo que han visto.

El cine y la televisión puede ser un auxiliar educativo muy valioso, siempre y cuando se utilice de manera adecuada y el docente será coordinador y orientador entre lo que los infantes estén observando y los conceptos e ideas que las imágenes originan.

- Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Las actividades de este bloque le dan la oportunidad al pequeño de descubrir y hacer uso de las partes de su cuerpo, expresarse de modo corporal, conocer sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos, sus sensaciones, percepciones. De igual manera este bloque coopera para que el alumno estructure nociones de espacio y tiempo como: arriba, bajo, adelante, atrás, cerca, lejos, hoy, mañana, tarde, temprano, etc.

La maestra le debe dar libertad a los alumnos de desarrollar movimientos libremente, que trabajen y jueguen en diferentes lugares y posiciones.

Sus contenidos son:

- Imagen corporal.
- Estructuración del espacio.
- Estructuración temporal.

- Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza

Las actividades que incluyen este bloque dan la oportunidad de que el niño se sensibilice y actúe de manera responsable y protectora de la vida humana, el mundo animal y la naturaleza en general.

En el jardín de niños, la educadora debe motivar al pequeño para que se interese y observe los fenómenos naturales y explicarles por qué llueve, por qué hace frío, qué es la noche, el día, etc.

Con este bloque, se fomentan y adquieren los hábitos de

higiene y cuidado de su cuerpo, alimentación y medio ambiente, por medio de campañas de aseo, vacunación, etc.

La educadora tiene la responsabilidad de orientar tanto a los niños como a los padres de familia de cómo alimentarse y de ser posible, enseñar a las madres a preparar platillos sencillos y nutritivos, darles a conocer la importancia de lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño, de emplear el cepillo dental y conservar aseado el lugar donde se trabaja y juega. Debe ayudar a los pequeños a ponerse en contacto con la naturaleza y reflexione sobre las malas acciones que realiza el hombre contaminando y destruyendo el ambiente arriesgando la vida de todos los seres humanos.

En cuanto a la ciencia en educación preescolar, se quiere lograr que el niño la viva como una investigación, por medio de la observación y experimentación y que haga una exploración de lo que no sabe, basándose en lo que ya conoce.

El educador puede propiciar que el pequeño se el que descubra y ponga en práctica su conocimiento, es decir, que actúe como un sujeto activo.

Los contenidos de dicho bloque son:

- Salud
- Ecología
- Ciencia

- Bloque de juegos y actividades matemáticas

Estas actividades deben ser todas aquellas que necesitan dar solución a problemas mediante los criterios de cuantificación, medición, clasificación, seriación, ubicación, etc. y de utilizar formas, signos convencionales con el fin de representar a las matemáticas. Para que la educadora las lleve a cabo es necesario que eche mano de diferentes materiales, que pueda ser transformado, manipulado y empleado en varias creaciones. Cuando el niño muestra interés por contar cualquier objeto, la maestra debe aprovechar para que ese conteo tenga sentido para él y tratará que represente en forma gráfica esas cantidades.

Este bloque presenta actividades relacionadas con:

- La construcción del número como síntesis del orden y la inclusión jerárquica.

- Adición y sustracción en el nivel preescolar
- Medición
- Creatividad y libre expresión, utilizando las formas geométricas.

- Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje

En este bloque el niño tiene la oportunidad de conversar solo con los demás compañeros o personas adultas, de emplear el lenguaje oral y escrito para inventar palabras, con el fin de encontrar la manera de externar sus emociones, intereses y necesidades. Al tener un mejor dominio de estas formas de lenguajes, le dan la facilidad de relacionarse con otras personas, saber qué es lo que le quieren transmitir y darse a entender él mismo.

Se fomenta el uso de la representación gráfica mediante la cual el pequeño expresa lo que quiere a través del dibujo y escritos, por medio de este proceso se logra que domine los signos relacionados con la lengua escrita.

Para que la educadora tenga éxito en su labor docente en cuanto a este bloque, es necesario que cuente con diferente

material de lectura y escritura, ya que es uno de los aspectos más complicados del desarrollo del lenguaje; por el alto grado de convencionalismo. Motivará a sus alumnos para que intenten utilizar el lenguaje escrito en todas las actividades que en el jardín de niños realicen, les dará la oportunidad para que lean los libros que hay en el área de biblioteca, para que en un futuro posiblemente sean unos buenos lectores.

La docente se debe de dar a la tarea de concientizar al niño sobre la escritura, que él relacione y comprenda que lo que habla también se puede escribir, que sepa para qué le sirve y todo lo que puede lograr con ella.

Este bloque incluye actividades en relación con:

- Lenguaje oral.
- Lectura.
- Escritura.

Tomando en cuenta que el infante en edad preescolar, el juego es un medio primordial para que adquiera buenos aprendizajes, cualquier maestro debe aprovechar esa característica natural en vez de reprimirlo.

Sólo que hay momentos que al emplear el juego de manera didáctica, puede perder la característica del placer, y que solo se quiere alcanzar algunos objetivos.

Para que esto no suceda, se debe de organizar de forma adecuada el tiempo que el alumno permanece en el jardín y así puedan seleccionarse y llevar a cabo juegos con finalidad educativa y juegos que sólo le proporcionen diversión y no se pierda el carácter placentero de esta actividad.

El programa de educación preescolar actual está basado en juegos y actividades bien organizados, y si la educadora toma en cuenta el interés del educando, logrará que éste asimile aprendizajes significativos en base en su propia experiencia.

3.6. Relación educador, padres de familia y alumnos

Según el tipo de relaciones que un niño sostenga con las personas con las que convive, va a ser su desarrollo y su aprendizaje. Pero en el jardín de niños quien dicta las reglas, valores sociales y vínculos afectivos es el docente. Y ésta repercute en la disciplina, cuestión que se toma en cuenta en la

aplicación de un programa escolar. Por lógica resulta muy importante saber la concepción de disciplina que tiene este programa.

"El programa encuentra su fundamento en el propósito de favorecer el desarrollo del niño, a partir de considerar sus características en este período de vida".⁽²⁹⁾

Lo que le da la pauta para formular cuál es el orden y la disciplina que convienen. Así se proponen diferentes actividades que despierten el interés del educando, a la vez que disfruta con ellas y adquiere experiencias con otros niños. Estas actividades, aunque se traten de juegos, lleva consigo disciplina y orden, ya que está programada según las necesidades del proyecto y de la misma actividad. Por ejemplo, si los niños trabajan haciendo dibujos, entonces tendrán que moverse alrededor de una mesa, si necesitan material que no esté al alcance de sus manos, subirán sobre algún objeto, hasta bajarlo. Si requieren de ponerse de acuerdo en la decisión de un trabajo platicarán más de lo que normalmente lo hacen. Si alguno quiere ir al baño, bastará que

(29) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar. Pág. 66

avise que va a hacerlo, ya que de "pedir permiso", quiere decir una manera de control que no va de acuerdo con la forma de trabajo y el respeto que al niño se debe.

Con esta forma de trabajo que el docente implementar lleva consigo normas de respeto al trabajo de otros, respeto de no interferir, ni de impedir el que el alumno realice con libertad lo que necesite hacer siempre y cuando se evite el que se lastimen físicamente cuando haya actividades de mucha agresividad. También se involucra el respeto de algunas reglas de orden y limpieza con ellos mismos, con sus compañeros, con el aula.

Lo importante es establecer normas que proporciona a los niños un marco estructurado y definido pero con ciertas libertades.

Un aspecto que debe cuidar mucho el docente, es la manera en que se va a dirigir a sus alumnos, mientras éstos realizan sus actividades y los resultados de las mismas. Es decir, debe de entender, respetar y reconocer las ideas que los niños hayan plasmado en su trabajo y además debe reconocer la creatividad que del niño despliega en sus trabajos.

Valorado el trabajo del niño, el maestro podrá comunicárselo a los padres de familia y a la vez tendrá la oportunidad de conocer lo que los padres esperan de sus hijos, de la escuela y del propio docente, esto ayudará a formarse una visión acerca del niño.

Hasta hoy, el padre de familia concibe la idea de que es llamado a la escuela, solo cuando su hijo está en problemas o cuando se le pedirá algo, por eso es recomendable que el maestro intente hacerlo cambiar de opinión mediante un mayor contacto con ellos. Podrían llamarlo para hablar sobre salud, deportes, recreaciones, y si es posible, que acudieran alguna vez a compartir una jornada de trabajo con sus hijos.

Con lo anterior, se hace patente la importancia de la labor del maestro al propiciar un clima de confianza y afecto entre él, el alumno, padre de familia y la escuela y convertirse en un comunicador entre ellos.

3.7. El maestro y el padre

Cuando se habla de educación del niño, se refiere a un

proceso en el que intervienen diversos factores. Entre éstos se mencionan al padre y al maestro del infante como uno de los principales.

Si se remite a la primera infancia del niño (0-3 años) se puede notar que la educación recae solamente en los padres y es una educación asistemática, espontánea y natural y que ocurre en un ámbito muy diferente al del jardín de niños, en donde actúan los miembros de su familia, amigos, etc.

Después se llega a la etapa de la educación preescolar, en la que el niño comienza una vida de relación estrecha entre el exterior y su hogar, trayendo consigo la influencia de la maestra, además de la de la madre y se inicia una educación sistemática. En este período, la educación se puede dirigir hacia los sentidos, la imaginación y la del carácter.

Para la educación sensorial (de los sentidos) del niño, tanto el padre como el maestro, deben apoyarse en el sincretismo del infante. Es decir, en esta edad, la característica principal del educando es el ver todo de manera global, sin distinguir sus partes.

Existen niños que son capaces de interpretar los datos de sus sentidos, pero distinguen mal los colores; en cambio hay quienes distinguen los colores pero analizan mal sus sensaciones.

Ante este problema, es necesario mediante actividades, ejercitar al infante en percibir y sentir con claridad, partiendo siempre de objetos reales, concretos para ir al análisis sensorial.

Si no se trabaja con el análisis de los sentidos y las percepciones, entonces la educación sensorial y perceptiva no se llevará a cabo como debe de ser, sino que se reducirá únicamente a sentir la sensación y no interpretarla. Por eso se requiere de que el maestro realice actividades con todos los sentidos.

Se afirma que, la relación que existe entre padre-hijo en el hogar, son de gran relevancia en la vida preescolar y escolar del infante, ya que es aquí donde se establece otra relación: "madre-niño", "maestra-niño", "madre-maestra".

Hay quienes aseveran que para entender el significado de la relación "maestra-alumno", será comparándolo con la relación "madre-hijo" con la diferencia de que la primera es dada por el

sistema laboral (Estado) y la segunda por las leyes de la herencia.

Desde el papel del maestro, éste tiene a su favor el poder percibir y solucionar problemas de forma realista, más o menos imparcial. La familia de la maestra es el grado o grupo a su cargo y éste representa la ventaja de impactar de forma conjunta la individualidad del niño, esto lo puede aprovechar el maestro como elemento de influencia sobre el alumno.

Una de las ventajas de la madre es el trato íntimo del hogar, para conocer las características de su hijo, cosa que la maestra no tiene, pero posee una preparación profesional para detectar alguna dificultad individual. Por otra parte, la educadora está en posición de observar al niño dentro del grupo social diferente a su hogar, y podrá percibir algunos detalles personales que el niño no revela con su familia.

Cuando el niño llega al jardín de niños, a su educación sistemática, lleva consigo lazos afectivos muy fuertes con su madre y el papel de la maestra es ubicarse entre el hijo y su progenitora, donde su afecto sea una continuidad del de la madre y cubra las necesidades que provoca la actividad educativa de este

nivel.

Tiempo atrás, la educación del hijo competía solamente a la madre, pero en estos tiempos, en que trabajan ambos integrantes del matrimonio, el padre se ha visto forzado a colaborar más directamente en la actividad educativa del hijo, lo que lo acerca a problemas que antes correspondía solo a la madre.

Por lo que cabe señalar, que en la actualidad la educación del infante es una labor que le compete realizar tanto a padres como a maestros de manera conjunta, ya que ellos son los agentes directos de la educación del niño aunque en diferentes situaciones.

Llega un momento en que la madre entiende las relaciones que se han establecido entre su hijo y la maestra, por lo que se sentirá segura y tranquila de que su niño la tendrá siempre en la posición de madre, no obstante la relación que éste sostenga con su profesora. Comprenderá además, de que ese acoplamiento ayudará de manera positiva al desarrollo del trabajo educativo del infante. Esto traerá como consecuencia otra relación espontánea que es la de "madre-maestra" y que ayudará a fortalecer la

confianza que ha de servir como base para el desarrollo psicológico, pedagógico y social en la labor educativa.

De aquí que hayan surgido las asociaciones de padres de familia, madres cooperadoras con una tarea muy importante: estrechar íntimamente el hogar y la escuela.

METODOLOGÍA

En la actualidad en lo referente a educación nos encontramos con la problemática de que muchos docentes le dan muy poca importancia al juego como instrumento pedagógico, considerándolo como una pérdida de tiempo.

En preescolar se han elaborado programas sobre cómo utilizarlo en cada una de las actividades que se desarrollan para que el educando aprenda mientras juega.

Es por eso que nos abocamos a estudiar este problema y seguir en forma ordenada la investigación de cada uno de los pasos para llegar a comprobar la hipótesis que se planteó.

Se debe tener conocimiento de algunos métodos descriptivos que nos puedan auxiliar en esta tarea, por lo cual optamos utilizar el método de análisis de contenido, por considerarlo como el más apropiado en toda investigación documental.

De igual manera es necesario saber en qué consiste este

método, y a continuación lo describimos de la siguiente manera:

El análisis de contenido es un conjunto de técnicas de investigación que son utilizadas en el análisis de la comunicación verbal, y están hechas para que el investigador determine de una manera sistemática el contenido de algún escrito o material oral.

En todos los procedimientos del análisis de contenido siguen basándose en el entendimiento intuitivo del lenguaje de quienes analizan y clasifican el material textual, si no existe comprensión por parte del autor del texto, el receptor y el analista no habrá validez en los resultados.

Para tener una mejor visión del proceso que se sigue en el método de análisis de contenido es necesario conocer cada una de sus fases:

1º Preparación teórica.- En teoría, la elección de técnicas de investigación deben ser condicionadas por el tema, primero hay que cuestionarnos si el análisis de contenido es el mejor instrumento para estudiarlo. Si el tema de investigación consiste en probar una hipótesis, el contenido al que debe hacer referencia

ésta debe ser planteado con anterioridad. La formulación de dicha hipótesis con la mayor precisión posible, es la base para que las siguientes fases se realicen. En esta indagación, la hipótesis probada teóricamente es la siguiente: *el juego utilizado como recurso didáctico favorece el aprendizaje del niño preescolar.*

2º Determinación de la relevancia de un texto.- A partir del tema o problema de investigación se pone de manifiesto todo el material del que se han de extraer los textos relevantes. Los datos reunidos por medio del análisis de contenido pueden referirse al pasado y es posible obtener información sobre actitudes, creencias, posiciones valorativas, etc. Por esto el análisis de contenido es un método de investigación mediante el cual se pueden estudiar determinados fenómenos de cambio a lo largo del tiempo.

Una vez determinado el material del análisis de contenido se da paso a la fase de operacionalización de las variables incluidas en la hipótesis, y abarca dos momentos relacionados íntimamente: la definición de las unidades lingüísticas donde se han de buscar contenidos relevantes, y el desarrollo de un esquema de categorías para clasificar los contenidos.

El alcance de esta investigación documental, llega hasta la segunda fase del método de análisis de contenido, por la poca experiencia que tiene el docente en el campo de la investigación.

Las técnicas que se emplearon, fueron del fichero donde se utilizaron las fichas de paráfrasis, de resumen, de trabajo, síntesis, etc.

CONCLUSIONES Y/O SUGERENCIAS

Después de hacer una recopilación y haber consultado diferentes textos y analizar diversos fundamentos teóricos sobre la temática, se llega a las siguientes conclusiones:

- El juego es uno de los instrumentos didácticos más apropiado para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Si este recursos es utilizado de manera correcta, el alumno mostrará gran interés, se comunicará con sus compañeros, expresará sus sentimientos, etc.
- Es uno de los instrumentos por medio del cual se obtienen mejores resultados en cuanto al desarrollo integral del infante, ya que ofrece un sinfín de experiencias a las cuales el educando fácilmente se identifica.
- Cuando el juego es utilizado para favorecer la socialización del niño, a la vez se propicia el desarrollo de su vocabulario, el aprendizaje de la lecto-escritura, las nociones matemáticas, por medio de la expresión gráfica se despierta su

creatividad y la facilidad para expresar sus intereses, sentimientos de manera libre y de este modo, se vea favorecido su desarrollo.

- Si el juego fuera utilizado como recurso didáctico, por lo menos en el primer ciclo de educación primaria, probablemente se lograrían mejores resultados en la adquisición de la lecto-escritura y las nociones matemáticas. A la vez que se logrará que haya una continuidad entre la educación preescolar y primaria.

Sugerencias

Ya mencionadas las conclusiones a las que se han llegado, el equipo investigador consideró importante dar algunas sugerencias que tal vez resulten útiles en la práctica docente:

- Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, el papel de la educadora debe de ser el de orientadora, guía y debe darle libertad al niño para que sea él mismo el que construya su conocimiento.

- La maestra debe registrar constantemente todas las observaciones que haga en cuanto a las formas de juego y conducta de sus alumnos.

- Al llevar a cabo cualquier actividad, debe de utilizar el juego de forma interrelacionada, para que origine un ambiente placentero y significativo.

- Que los proyectos educativos se seleccionen partiendo de los juegos e inquietudes de los pequeños.

- Que las áreas de trabajo cuenten con el material suficiente y que la educadora les de la oportunidad a todos los niños de interactuar en ellas para que expresen diversas situaciones.

- Al niño se le debe de dar la oportunidad de expresarse tanto de manera oral y escrita para favorecer el proceso de la lecto-escritura, el desarrollo de su lenguaje y se favorezcan las nociones matemáticas, todo esto mediante el juego.

Esperamos que esta sencilla, pero muy significativa investigación, sea útil a todas aquellas personas que al igual que a nosotras, considere al juego como el recurso didáctico de mayor valor en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños de educación preescolar.

BIBLIOGRAFÍA

- ABBAGNANO, Nicola. Diccionario de filosofía. México, Ed. Fondo de cultura económica, 1993 10ª edición. 1206 pp.
- ANGRILLI, Albert. Psicología infantil. México, Ed. Continental, 1981 2ª edición. 182 pp.
- BARONE, Luis Roberto. Cajita de sorpresas. Vol. 4. El niño y su mundo. Buenos Aires. Ed. Clasa, 1983 2ª edición. 360 pp.
- CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organizaciones. Barcelona, España. Ed. CEAC. 1980 2ª edición. 360 pp.
- GARCÍA González, Enrique. Piaget. México. Ed. Trillas 1991 2ª edición. 122 pp.
- JIMÉNEZ y Coria, Lauriano. Psicología del niño y del adolescente. México. Ed. Fernández. 1969 4ª edición. 404 pp.

LLEDAS M., Karla. Juegos al aire libre. México. Ed. Libra, 1989
1ª edición. 126 pp.

NEWSON, John y Elizabeth. Juguetes y objetos para jugar.
España. Ed. CEAC. 1984 2ª edición. 261 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Antología de apoyo
a la práctica docente del nivel preescolar. México. Ed.
S.E.P.-D.G.E.P. 1993 1ª edición. 152 pp.

----- Áreas de trabajo.
México. Ed. S.E.P.-D.G.E.P. 1992 1ª edición. 35 pp.

----- Bloque de juegos
y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de
niños. México. Edit. S.E.P.-D.G.E.P. 1ª edición. 1992 125
pp.

----- Desarrollo del ni-
ño en el nivel preescolar. México. Ed. S.E.P.-D.G.E.P. 1992
1ª edición. 38 pp.

El juego en el niño preescolar. México. Ed. S.E.P.-D.G.E.P. 1985 1ª edición. 47 pp.

Programa de educación preescolar. México. Ed. S.E.P.-D.G.E.P. 1992 1ª edición. 90 pp.

Desarrollo del niño en la edad preescolar. México. Ed. S.E.P. 1996, 92 pp.

TAYLOR, Bárbara J. Cómo formar la personalidad del niño. España. Ed. CEAC. 1984, 2ª edición. 90 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Alternativas didácticas en el campo de los social. Antología y anexo. México. Ed. S.E.P.-U.P.N. 1989, 317 pp.

El juego, guía del estudiante. Antología. México. Ed. S.E.P.-U.P.N. 1995, 1ª edición. 265 pp.

----- Teorías del aprendizaje. Antología. México. Ed. S.E.P.-U.P.N. 1990, 3ª edición.
450 pp.