



GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO

SECRETARIA DE EDUCACION

DIRECCION DE EDUCACION TERMINAL

UNIDAD 14 E, ZAPOPAN.

**“EL JUEGO PROMOTOR DE LA INTEGRACION EN PREESCOLAR
Y PRIMARIA”**

INVESTIGACION DOCUMENTAL

QUE PRESENTAN LAS PROFESORAS:

OLIVIA MARGARITA GONZALEZ LIMON

SILVINA LIMON MACIAS

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR

MARIA GUADALUPE GOMEZ RUVALCABA

MARIA DEL CARMEN GONZALEZ LIMON

MA. DE LOS DOLORES LIMON GONZALEZ

**PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION
PRIMARIA**

ZAPOPAN, JALISCO. JUNIO DE 1997

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 1º de JULIO de 1997.

C. PROFR.(A)

OLIVIA MARGARITA GONZALEZ LIMON


P R E S E N T E :


En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUECO PROMOTOR DE LA INTEGRACION EN PREESCOLAR Y PRIMARIA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL a propuesta del asesor C. Profr.(a)
J. JESUS GARCIA LOPEZ , 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 presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.


SECRETARIA DE EDUCACION
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL UNIDAD No. 14E
ZAPOPAN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 1º de JULIO de 1997.

C. PROFR.(A)

SILVINA LIMON MACIAS

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO PROMOTOR DE LA INTEGRACION EN PREESCOLAR Y PRIMARIA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

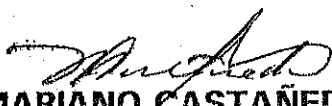
J. JESUS GARCIA LOPEZ


a propuesta del asesor C. Profr.(a)

, 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 presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE.


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.


SECRETARIA DE EDUCACION
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL UNIDAD 14E
ZAPOPAN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 1º de JULIO de 1997.

C. PROFR.(A)

MARTA GUADALUPE GOMEZ RUVALCABA

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO PROMOTOR DE LA INTEGRACION EN PREESCOLAR Y PRIMARIA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

J. JESUS GARCIA LOPEZ

a propuesta del asesor C. Profr.(a)

, 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 presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.

**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.**



SECRETARIA DE TITULACION
DEL CENTRO DE SERVICIO
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL UPRUNO NL 145
ZAPOPAN

MCL/JCMM/aap

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 1º de JULIO de 199 .

C. PROFR.(A)

MARIA DEL CARMEN GONZALEZ LIMON

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO PROMOTOR DE LA INTEGRACION EN PREESCOLAR Y PRIMARIA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

a propuesta del asesor C. Profr.(a)


J. JESUS GARCIA LOPEZ


, 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 presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE:


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.


COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL Y GUERRERO, S. DE C. V.
ZAPOPAN

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 1º de JULIO de 1997.

C. PROFR.(A)

MA. DE LOS DOLORES LIMON GONZALEZ

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO PROMOTOR DE LA INTEGRACION EN PREESCOLAR Y PRIMARIA"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

J. JESUS GARCIA LOPEZ

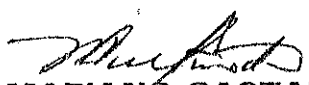
a propuesta del asesor C. Profr.(a)

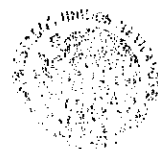
, manifiesto a usted que reúne los

requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.



SECRETARÍA DE EDUCACION
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 14E ZAPOPAN
JULIO 1997

MCL/JCMM/aap

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
INTRODUCCION.....	1
FORMULACION Y DELIMITACION DEL PROBLEMA.....	5
JUSTIFICACION.....	6
SUPUESTO.....	7
OBJETIVOS.....	7
CAPITULO I. ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO.....	9
Historia del juego.....	14
El juego de los Aztecas.....	15
El juego de la Epoca Colonial.....	16
El juego en la actualidad.....	18
El juego en la región.....	19
El papel de los padres de familia en el juego del niño.....	23
Papel de los padres de familia en el juego con los hijos.....	25
El juego como tejedor de creatividad y fantasía.....	26
CAPITULO II. PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	31
El juego como factor de desarrollo muscular.....	36
El juego como factor de desarrollo mental.....	37
El juego como fuerza socializadora.....	39
El juego como liberador de emociones.....	40
El juego en los niños pequeños.....	40
El juego en los niños de las escuelas elementales.....	41
El juego infantil y el desarrollo cognoscitivo.....	47
El juguete.....	54
Juguetes recreativos.....	56
Historia del juguete.....	57
Etnografía.....	59
CAPITULO III. EL DERECHO DEL NIÑO A JUGAR.....	62

El juego como derecho y factor del desarrollo infantil.....	62
El juego debe ser afirmado como derecho.....	65
El derecho a jugar equivale al derecho a la infancia.....	66
Una política para el entretenimiento del niño.....	67
La comunidad como contexto del desarrollo infantil.....	68
El juego y las ludotecas.....	68
Implicaciones políticas y sociales.....	74
Retos y prioridades.....	75
Acciones posibles a realizar.....	78
CAPITULO IV. PROPUESTA DE INNOVACION.....	80
Propósitos y objetivos de la ludoteca comunitaria.....	82
GLOSARIO.....	87
BIBLIOGRAFIA.....	

INTRODUCCION

El docente, en la realización de su práctica cotidiana enfrenta infinidad de dificultades de distinta índole, quedando dentro de su responsabilidad el buscar la solución en la mayoría de ellas, en una empresa difícil porque en muchos casos no cuenta con el apoyo que requerido por parte de los padres de familia, directivos, compañeros maestros, con la asesoría técnica ni con una formación profesional suficientemente sólida que le permita una toma de decisiones fundamentada en criterios teórico-metodológicos.

Entre tantos problemas que cotidianamente se enfrentan en instituciones educativas, uno que merece especial importancia es el hecho de que en preescolar y en los primeros grados de educación primaria, no se utiliza adecuadamente el juego como estrategia didáctica porque se desperdician infinidad de situaciones y materiales que pudieran aprovecharse para motivar de mejor forma el aprendizaje de los escolares y estimular el pleno desarrollo de los niños en virtud de que en la medida que se prive al niño de el derecho de jugar, se estará frenando su proceso normal de desarrollo.

Con el propósito de demostrar el supuesto de que el juego es la estrategia metodológica más eficaz en el aprendizaje escolar en los alumnos del nivel de preescolar y en los primeros grados de primaria, se realizó una investigación documental con la intención de urgar al respecto principalmente en los criterios manejados por teóricos de la corriente constructivista, a efecto de rescatar importantes puntos de vista que normen en lo sucesivo el aspecto metodológico y

actitudinal de las autoras de este trabajo, con el objetivo de modificar la propia práctica educativa, dimensionándola desde una perspectiva teórica, para transformarla y así elevar la calidad de la misma en beneficio personal, de los alumnos, de la sociedad y la patria.

En esta investigación se recurrió a la consulta de libros, enciclopedias, diccionarios, archivos, revistas, suplementos periodísticos, conferencias, películas, programas radiofónicos y televisivos, elaboración de fichas bibliográficas, resúmenes, cuadros sinópticos, puesta en común en el equipo de todos los aspectos importantes relacionados con el tema de investigación; se concentraron datos, se compararon, se analizaron y se discutieron; se infirieron situaciones a partir de la información recabada al respecto.

Al analizar la información rescatada de las diversas fuentes consultadas, se hizo siempre el esfuerzo por relacionarla con la realidad cotidiana que se vive en las instituciones educativas de preescolar y primaria ubicadas en Yahualica de Glez. Gallo, Jal., con la intención de contextualizar geográficamente la investigación.

Resultó también importante reflexionar que anteriormente, la mayor parte de los maestros no tenían las facilidades de superarse profesionalmente debido a que sólo unos cuantos salían de la población para estudiar en la Normal Superior o en la Universidad Pedagógica; sin embargo a partir del momento en que empezó a funcionar en este lugar un módulo dependiente de la Unidad 145 Zapopan de UPN, la oportunidad de superación ha estado al alcance de todos los maestros

yahualicenses; observándose además que cada día los docentes, principalmente los egresados y estudiantes de dicha institución, muestran mayor preocupación por innovar su práctica educativa.

Una gran dificultad en el aprendizaje escolar de los alumnos consiste en el inadecuado manejo metodológico de los contenidos puesto que el maestro por lo general suele olvidar que el individuo en su proceso de desarrollo transita por niveles o estadios con características muy diferentes; el docente en muchos casos recurre a la improvisación debido a que no realizó una adecuada planeación de las actividades escolares porque no realizó un profesional diagnóstico pedagógico; en lugar de hacer de la planeación un instrumento eficaz en su labor, la convierte en un requisito burocrático más a cubrir, recurriendo en algunos casos hasta el extremo de copiar la planeación de otro compañero de trabajo o a hacer un simple vaciado de los contenidos programáticos, sin preocuparse por tomar en cuenta a los alumnos que atenderá, debido a que este trabajo se realiza a veces antes de saber qué grado y qué tipo de alumnos le fueron asignados.

La mecánica del desarrollo de la mayoría de las actividades escolares, se realiza al estilo tradicionalista, donde es muy común que el maestro abuse de la técnica expositiva, juzgue unilateralmente el trabajo realizado dentro y fuera del aula, castigando y adulando a determinados alumnos; reproduciendo ideas e indicaciones de sus superiores, sin fomentar una actitud crítica y creativa en los alumnos; regularmente desaprovechando infinidad de recursos que facilitan el aprendizaje significativo de los alumnos.

Pensando en la problemática mencionada, se pensó investigar acerca de la gran utilidad que el juego puede proporcionar al docente, como un gran facilitador en el proceso de aprendizaje de los alumnos porque sin duda alguna esta actividad es el principal interés de los niños que cursan preescolar y los primeros grados de la escuela primaria.

Para darle forma a este estudio se pensó en realizar una investigación documental considerando el hecho de que existe abundante información al respecto, misma que en los libros si no se lleva a la práctica, pudiera ser considerada como letra muerta; obviamente al investigar acerca de los aspectos teóricos al respecto, se trató siempre de contextualizarlos en la realidad educativa del municipio de Yahualica, Jalisco.

FORMULACIÓN Y DELIMITACION DEL PROBLEMA.

Actualmente puede con facilidad observarse que a pesar de los diversos cursos de actualización que se ofrecen a los maestros tanto de preescolar como de primaria, en los cuales a pesar de que se enfatiza que el juego puede ser utilizado como un excelente recurso didáctico, lamentablemente éste no se utiliza debidamente.

El docente frecuentemente cae en la rutina de la utilización de los procedimientos tradicionales, provocándose en la mayoría de los casos, que en lugar de propiciar una participación plena de los alumnos en la construcción de su propio conocimiento, se les impongan cerrados, estrechos y reproduccionistas criterios; coartándoseles así su libertad creatividad y autonomía. El maestro en muchas ocasiones llega al extremo de la utilización mecánica de copias de textos sin sentido para el alumno, a las clases expositivas sin respetar para nada el nivel de evolución mental del escolar.

De acuerdo a las entrevistas realizadas con maestros tanto de la zona Núm. 226 de preescolar, del primer ciclo de primaria en la zona escolar Núm. 15 de primaria, a personas de distinto estrato social en la población de Yahualica, Jal., y por las observaciones realizadas directamente al realizarse el trabajo cotidiano en el aula, se pudo constatar que gran parte de las dificultades metodológicas de la práctica educativa tienen su origen al no utilizarse la estrategia del juego como recurso didáctico.

JUSTIFICACION

En general puede fácilmente observarse una gran resistencia natural al cambio en las personas de todas las edades y condición social, económica y cultural; el docente en este sentido no es la excepción, aún la muchos de los maestros recién egresados de las escuelas normales y de la Universidad Pedagógica Nacional (U P N), a pesar de que poseen referentes teóricos bastante aceptables por su actualidad, aunque en teoría sean innovadores; en la práctica no se observan muchos cambios sustanciales a favor de sus alumnos, puesto que siguen aplicando lamentablemente algunos procedimientos rutinarios y obsoletos, propios de la didáctica tradicional; válidos y eficaces quizá en épocas anteriores, pero que en este momento histórico ya no resultan edecuados, en virtud de que se han operado profundos cambios en la sociedad y en las características de los alumnos.

Los psicólogos y pedagogos afirman que el juego es el principal interés del niño, sin embargo en la mayoría de las veces al planearse el trabajo escolar, esta situación no es tomada en cuenta, optándose por imponer una serie de actividades formales, inadecuadas casi siempre porque no toman en cuenta la consolidación de las estructuras mentales que el alumno requiere para el aprendizaje, por lo tanto se le encajona y obliga a trabajar en asuntos totalmente carentes de significado para él en ese momento de su evolución.

SUPUESTO

El juego correctamente adaptado a las necesidades y grado de evolución del niño puede convertirse en un excelente recurso didáctico, capaz de dinamizar la metodología del docente y de propiciar un aprendizaje verdaderamente significativo para el alumno.

OBJETIVOS

Con esta investigación se pretende:

- 1.- Profundizar en el conocimiento de los orígenes del juego, características, modalidades, clasificación, y necesidad de jugar a través de la historia y de las distintas etapas de la vida del individuo.
- 2.- Cuestionar la práctica educativa personal, con el fin de conocer mejor algunas de sus deficiencias con la intención de intervenirla con el propósito de mejorarla.
- 3.- Diseñar una serie de estrategias metodológicas, que al implementarse en preescolar y en el primer grado de primaria, facilite una mejor articulación entre ambos niveles, fomentando en los escolares una mejor autonomía, creatividad e integración al grupo, a la familia y a la sociedad.

4.- Convertir el aula en una especie de ludoteca, que proporcione variedad de materiales y juguetes para que ayuden al alumno a desarrollar sus aptitudes capacidades y potencialidades en un ambiente apropiado según su nivel de evolución mental.

5.- Proporcionar al docente estrategias innovadoras y más eficaces que le permitan planear, realizar y evaluar su trabajo en forma más adecuada a los actuales retos que ofrecen las diversas exigencias y características de la sociedad actual.

6.- Hacer un análisis y recapitulación de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes y conocimientos adquiridos durante el estudio de esta licenciatura, con la intención de ponerlos en práctica en una forma más organizada y metódica, en beneficio propio y de los alumnos.

7.- Cubrir uno de los requisitos para la titulación en la U P N.

CAPITULO I. ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO.

Tal como se mencionó anteriormente, el juego es el principal interés del niño, por lo tanto es muy importante que el docente tome en cuenta esta importante actividad en la organización del trabajo escolar, si realmente desea facilitar y dinamizar su labor y lograr un aprendizaje verdaderamente significativo en sus alumnos. A continuación se citan algunos conceptos en relación al juego:

La palabra juego proviene del latín: iocos, broma, diversión. Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde.

El juego constituye a la vez una auténtica necesidad infantil y una fuente de placer y goce, cuya característica fundamental es el comportamiento subjetivo que desarrolla el niño en su transcurso. Actualmente se otorga un gran valor a la función educativa y socializante del juego; la psicología se sirve de él como un medio de diagnóstico y terapéutico. Las primeras formas de juego son las que ponen en marcha los dispositivos motores del niño; luego aparece la fase imitativa y finalmente la constructiva, puente de unión entre juego y trabajo.

Las primeras aportaciones teóricas aparecieron sobre el juego en la obra de Schiller; le siguieron Spencer y luego Wundt, quien investigó la supervivencia en el juego de actividades previas de otro orden, religiosas. Piaget valoró las reglas del juego en sí mismo y Jean Chateau efectuó una clasificación de los juegos, dividiéndolos entre los que tienen reglas y los que no las tienen, y considerando que los juegos de competición conducen al deporte, los imaginativos al arte y los constructivos al trabajo (Diccionario Enciclopédico Bruguera p. 1184)

Según Piaget:

En el desarrollo de los individuos el juego desempeña un papel central y los niños dedican una gran cantidad de tiempo en esta actividad, sobre todo el juego simbólico, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del Yo, y desde este punto de vista el juego desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propio y le permite además resolver mediante él , conflictos que se plantean en el mundo de los adultos(La atención preventiva en la educación primaria p. 117)

Decroly al respecto opina lo siguiente:

“El juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea . Los juegos realizan la asociación en el niño, pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios”.¹

Para Froebel:

“El mérito principal es la sistematización del juego, su pedagogía parte de objetivos simbólicos desde una perspectiva cosmogónica, así la pelota por su forma esférica es el símbolo de la unidad, se constituye como el primer juguete del niño, de ahí parte al cubo como símbolo

¹ SEP, Apuntes sobre el desarrollo infantil, p. 5

de la diversidad , el muñeco es el símbolo de la vida, y así sucesivamente va formando los “dones” al que le añade ocupaciones y juegos acompañados de cantos”.²

Para Vigotski:

El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos, como por ejemplo un bastón, sustituyen a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado con el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros (UPN. El juego p. 15)

Por su parte Karl Groos llegó a una concepción diferente, según la cual el juego es :

Un ejercicio preparatorio, útil para el desarrollo físico del organismo, el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente que los niños , hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables (SEP. Psicología y pedagogía p. 179)

Sin embargo la interpretación de este autor, que es una descripción funcional, sólo adquiere su plena significación en la medida en que se apoya en la noción de asimilación.

² UPN, El juego, p 123

Claparede afirma:

“El juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar”.³

Según Freud:

“El juego está relacionado con la expresión de las pulsaciones y en particular con la pulsión de placer, y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconcientes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad”.⁴

Chateau acepta tres principios:

“Jugar es gozar, es llamada a lo nuevo y es amor al orden”.⁵

³ CEAC, Métodos, técnicas y organización, p. 87

⁴ UPN, El juego, p. 14

⁵ CEAC, Métodos, técnicas y organización, p. 85

El juego es una actividad en la que el ser humano se va desarrollando, alegre; y según su efectividad va siendo positiva o negativa, desde su tendencia innata hasta la organización de juegos complicados, el hombre nace, vive y muere con el juego.

El juego de la vida, en la que hay que saber actuar para alcanzar el éxito; en la que hay que saber actuar para alcanzar el éxito; en la que hay que jugar para no perder y siempre ganar.

El juego es una actividad fundamental, innata en el niño, por medio de ésta, todo resulta atractivo para él y además favorece su desarrollo intelectual, físico, moral y social. Es un gran pilar para el aprendizaje significativo, descubre, inventa, imagina, crea.

El juego es una actividad propia de los seres vivos, el ser humano la realiza desde que nace y durante todas las etapas de su vida.

Esta actividad es de sumo interés en los niños, a ellos les gusta jugar siempre, por eso el educador debe aprovecharlo de manera consciente y programada para lograr en el niño aprendizajes significativos.

De hecho los programas y materiales de apoyo sugieren a los docentes variadas actividades que giran alrededor del juego. El juego es la base en que se apoya todo aprendizaje. Por medio de él se estimula el aprendizaje y así se logran los objetivos propuestos. Es un lazo de unión entre lo conocido y lo desconocido. Es un recurso muy valioso para la realización de todas las actividades, ya que el principal interés del niño es el lúdico. Aprende jugando y esto promueve su desarrollo.

De acuerdo al nuevo enfoque de la didáctica, el juego debe utilizarse como la mejor estrategia metodológica para presentar los diversos contenidos programáticos a los alumnos, con un alto porcentaje de probabilidad para despertar su interés por la situación de aprendizaje que se trata de propiciar, y no como una pérdida de tiempo o relajamiento de la disciplina tradicionalmente concebida.

HISTORIA DEL JUEGO

El inicio del juego se remonta desde los tiempos de la existencia del ser humano. Ya desde esas épocas era valorada la importancia de la actividad lúdica.

Posteriormente fue analizado y estudiado por filósofos y pensadores griegos; de ahí las primeras olimpiadas. Aristóteles y Platón reflexionaron sobre el juego, el primero lo acerca a la felicidad y a la virtud, el segundo le concede un valor educativo graduando juegos para las diferentes edades.

EL JUEGO DE LOS AZTECAS

Los aztecas se entregaron al juego con frenesí, a tal grado que algunos indígenas terminaban por perder todo lo que tenían incluso la libertad, llegando a ponerse en venta como esclavos. Los juegos que practicaban eran el Tlachtli o juego de pelota y el Patolli.

Se han descubierto juegos de pelota en las ciudades mayas de la época clásica, en Tajín, Tula, Yucatán y Chichén-Itzá.

En los manuscritos indígenas se representaban con frecuencia juegos de pelota, dibujando su plano en forma de doble T. En este juego se enfrentaban dos bandos cuyos campos respectivos marcaba por el centro la línea medianera, el juego consistía en hacer pasar al campo contrario usando rodillas o caderas, una pelota de caucho. Si alguno de los bandos lograba hacerlo, ganaba.

El tlachtli tenía una significación mitológica y religiosa. Se pensaba que la cancha representaba al mundo, y la pelota a un astro, al sol o a la luna.

El patolli era un juego muy parecido al llamado juego de la oca. Presenta a cuatro jugadores sentados en el suelo o sobre esteras alrededor de un tablero en forma de cruz y dividido en casillas. A su lado, el dios Macuilxochilt, divinidad de la danza, de la música y del juego, los vigila. Los jugadores utilizaban como dados, frijoles marcados con cierto número de puntos;

conforme a las cifras obtenidas a cada tiro de los dados, podían mover sobre el tablero, de casilla en casilla piedrecillas de colores. El que regresaba en primer lugar a su casilla había ganado y recogía las apuestas, además:

“El patolli ocultaba una significación esotérica, el tablero tenía cincuenta y dos casillas , es decir, el número de años que comprende el ciclo adivinatorio y solar. Todavía se juega el patolli entre los indios nahuas y totonacas de la sierra de Puebla”.⁶

EL JUEGO DE LA EPOCA COLONIAL HASTA 1910

Sabido es que a través de la historia del juego, se han presentado infinidad de tipos y formas de juegos, en muchos casos se ignora el origen exacto de los mismos, sin embargo se supone que:

“La mayor parte de los juegos y cantos tradicionales de los niños que perduran en la actualidad, son de origen europeo. Procedieron de España una vez consumada la conquista. Posiblemente los juegos sin canto fueron propagados por los frailes misioneros, los primeros maestros de los niños de México”.⁷

Este mismo autor continúa señalando:

⁶ SOUSTELLE, Jacques, *La vida cotidiana de los aztecas*, p. 163-164

⁷ LOPEZ ROBLES, Fortino, *Educación musical*, p. 232 .

Los juegos con canto, las rondas y las coplas infantiles llegaron a nuestro país alla por el último tercio del siglo XVIII. Todos tienen el sabor peculiar del romanticismo musical, aunque salidos de la península ibérica, se aprecia en ellos la influencia melódica francesa e italiana.

Pronto se propagaron. Los niños criollos y mestizos, la gran masa infantil de la colonia, los asimilaron, los adaptaron e incorporaron a su equipo de recreaciones. Sólo los niños indios sustraídos de todo contacto con los blancos ignoraron aquellos juegos y cantos; porque ellos, los pequeños indios, seguían jugando a lo suyo, y cantando también lo suyo, lo propio, con toda su esplendente alegría.olorosa a tierra morena y envuelta en la musicalidad de su voz, canto primitivo de pajarillos silvestres.

Por su lenguaje, sus temas, su desarrollo, se piensa que la mayor cantidad de motivos lúdicos surgieron, más o menos como se conocen, entre las esferas de gente acomodada. Los niños bien de la época los practicaron como su diversión favorita. En los patios enlosados, en los salones con alfombras y ante la complacencia de toda la familia, jugaba la chiquillería, ajena a todo problema, porque en aquel hogar, el de un funcionario del virreinato, de un señor feudal, de un rico inmigrante, nada hacía falta.(LOPEZ ROBLES, Fortino. Educación musical.p. 232)

En esta misma obra, el autor también expresa lo siguiente:

“Durante la primera década de este siglo, en todos los pueblos de la República jugaban los niños en la calle. Cantaban a todo pulmón y su blanca voz, sonora como si fuera de cristal, resonaba en el espacio infinito, hasta la montaña, hasta el mar, hasta el cielo: “Luna lunera, cascabelera, toma tu tuna y vete a la escuela...”⁸

⁸ Opus Cit, p. 232

Panorama de juegos antes de 1910 y que perduran hasta nuestros días: los cometas o papalotes, el bebeleche, los patines, las canicas, los trompos, la lotería, la oca, barcos de papel, pitos de navidad, muñecos, trabalenguas, a las escondidas, la roña, contar cuentos, las comiditas, entre otros.

Al llegar la Revolución año 1910:

“Los niños de México apagaron sus cantos callejeros. Su algarabía infantil, rota por los disparos de fusilería, se trocó en una emoción extraña, mitad sorpresa, mitad pavor: en una actitud confusa, la de quien algo teme, algo espera, y no sabe qué. Su música, sus gritos y su canto se esfumaron en el ambiente, porque el silbar de las balas era ya el himno nuevo de la redención”.⁹

EL JUEGO EN LA ACTUALIDAD

En nuestros días se considera en forma general, que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño, se atribuye a éste un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actitudes y aptitudes, que le preparan para su vida futura. La actividad lúdica en algunas ocasiones es interpretada de la siguiente forma:

“El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina aquellos que lo comparten, forma el sentido social”.¹⁰

⁹ *Ibid.*, p. 233

¹⁰ SEP, Desarrollo del niño en el nivel preescolar, p. 8

EL JUEGO EN LA REGION

Antes de presentar algunos datos importantes relacionados con el juego, se mencionan los siguientes aspectos históricos:

Yahualica pueblo de cantera rosada y fachadas austeras cuna de ilustres personalidades, se encuentra enclavada en la región de los Altos de Jalisco, colinda al norte con el estado de Zacatecas y con Mexxicacán, al este con Cañadas de Obregón y Valle de Guadalupe, al sureste con Tepatitlán y al suroeste con Cuquío.

En la antigüedad su primitivo nombre fue Ayahualican o Yahualican; según el historiador Dávila Garibi, significa "Lugar redondo" o "Lugar junto a la mesa redonda", castellanizado le llamaron Yahualica.

El padre Antonio asegura en su crónica que en el año 1164 los aztecas que vinieron del norte en su peregrinación hasta Tenochtitlán, se asentaron en Teocaltiche, lugar que se encontraba poblado por indios tecuexes que al ser dominados por los aztecas se retiraron a los montes y quebradas, llegando a los poblados de Mexxicacán, Jalostotitlán y Yahualica. Pasaron 260 años hasta que vinieron los españoles en la que asentaron la paz.

Yahualica, población situada al sur de la Gran Caxcana, hoy pertenece al estado de Jalisco.

Cristóbal de Oñate fue el primer español que estuvo aquí en 1530 explorando la región norte de la barranca.

Los religiosos franciscanos predicaron y catequizaron a los nativos de esta región, Fray Miguel de Bolonia, Fray Juan de Padilla y Fray Antonio de Segovia derribaron los ídolos de los indígenas y fueron los primeros maestros de los niños de Yahualica a quienes enseñaron variados juegos y de los que algunos todavía se practican en nuestros días (NAVARRO GUTIERREZ, Juan Francisco. Historia del Señor del Encino. pp. 13, 14 y 15)

En el año 1939 el Lic. Agustín Yáñez hizo una remembranza de juegos infantiles en su libro "Flor de juegos antiguos" y sin embargo son muy pocos los que en la actualidad se juegan ya, puede verse con tristeza que esa fabulosa herencia ha sido sustituida por juegos "mecánicos" y "electrónicos" que en lugar de estimular al niño, le van destruyendo su fantasía y creatividad, volviéndolo agresivo, bélico y egocéntrico. Lamentablemente en la actualidad es muy raro que se vean por las calles jugar a los niños a la cuerda, al balero, al bebeleche, o al barquito de papel después de la tormenta.

Hoy en día los juguetes son de tipo contemplativo y no estimulan la imaginación del niño ni permiten hacer descubrimientos y menos experimentos sensoriales, tan necesarios para su adecuado desarrollo.

Actualmente se vive en la época del consumismo en la que supuestamente la felicidad se compra, esta situación ha ido invalidando el potencial creativo de niños y adultos debido a que la mayoría de los individuos tratan de regirse con la "ley del menor esfuerzo" renunciando en gran medida al gran placer causado por la satisfacción de haber sido capaz de construir o crear algo nuevo, dejado a los demás la responsabilidad de investigar y pensar.

Actualmente se acepta que para desarrollar destrezas sencillas, tan válidas e indispensables en la vida, no hay nada mejor que crear los propios juguetes, a veces como un trabajo compartido que representa para el niño gozoso aprendizaje y un juego muy entretenido.

No obstante de los esfuerzos realizados por la escuela, especialmente en preescolar, por el rescate de los juegos tradicionales, promoviendo la construcción de juguetes mediante exposiciones y concursos, con la participación de los padres de familia, utilizando materiales de reuso para su elaboración, sin embargo la influencia nociva de los medios masivos de comunicación rebasan lamentablemente dichos esfuerzos. Esta situación lejos de llevar al docente a un pesimismo, debe motivarle permanentemente para redoblar esfuerzos encaminados a desarrollar su ingenio y creatividad para motivar constantemente a los alumnos y a los padres de familia para que los juegos tradicionales y la elaboración de juguetes sigan impulsándose convirtiéndose este tipo de actividades en una verdadera y eficaz oportunidad de aprendizaje.

Existen varios tipos de juego y resulta de gran importancia que el niño participe en todos ellos:

1.- Juego de actividad física: esta clase de juego desarrolla el control muscular y es fundamental para que el niño desarrolle una buena coordinación de movimientos tales como: voltearse, estirarse, trepar, nadar, jugar al avión y jugar a la pelota, entre otros.

2.- Juego dramático o de representación: la forma más primitiva de este juego es la imitación; los niños juegan a ser alguien y a través del juego comprenden los distintos papeles sociales, por esta razón juegan al doctor, a las comiditas, al papá y a la mamá y a otros tantos juegos. A través del juego dramático los niños aprenden a resolver diversos conflictos.

3.- Juego de manipulación: desarrolla la coordinación muscular más fina como: ensartar cuentas, construir con cubos o bloques, juegos de arena, etc.

4.- **Juego creativo o de imaginación:** esta clase de juegos permiten al niño aprender distintas formas de expresión por ejemplo: los títeres, la pintura, el modelado y la redacción de cuentos, entre otros.

5.- **Juego colectivo:** la socialización es una parte vital en el proceso de desarrollo de cualquier niño y el juego contribuye en gran medida en este proceso. A los niños les gusta jugar con otros niños: al columpio es divertido porque hace falta un amigo para jugar, va enseñando al niño a cooperar.

6.- **Juegos de solución de problemas:** desarrollan la atención, estrategias, el cálculo de probabilidades, la reversibilidad del pensamiento, rompecabezas, juegos de armar (Revista educar pp. 49 y 50)

Los tipos principales de juego son el juego de ejercicio que caracteriza el periodo sensoriomotor, el juego simbólico que tiene un apogeo durante la etapa preoperatoria y el juego de reglas que comienza hasta los seis y siete años y que se prolonga hasta el comienzo de la adolescencia.

El juego simbólico supone una forma de representación, en él el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación. Hay imitación y una actividad lúdica.

El juego de reglas desempeña un papel importante en la socialización del niño: son juegos como las canicas, policías y ladrones, el escondite, entre otros. Se forman fundamentalmente las normas morales de conducta (SEP CONAFE p 116-118)

Los juegos no solamente son una actividad para los niños. El hombre juega desde que existe. Juegos de habilidad, juegos de paciencia, de ingenio, jugar es antes que nada aceptar las reglas del juego.

A través de los siglos los juegos se adaptan a la edad, al país y al clima. Se transmiten de generación en generación y casi siempre conservando el mismo principio, aunque varíen los detalles.

Los juegos de mesa: el ajedrez, el tablero, los dados, los juegos de naipes, el de parchís, el de la oca, etc.

El juego considerado como una actividad agradable que distrae del trabajo, constituye además un importante aspecto de la educación. Cada juego suele ir destinado a desarrollar en el niño una cualidad específica: la destreza, la imaginación, etc. Los juegos de roles, creadores, los juegos-dramatizaciones, sirven de medio para la educación moral, intelectual, estética, física de los niños y condicionan el desarrollo integral de los mismos (UPN p. 193)

EL PAPEL DE LOS PADRES DE FAMILIA EN EL JUEGO DEL NIÑO

Cada etapa de la vida del niño requiere de distintas actitudes de él y de sus padres con respecto al juego; cuando bebés al cantarle o hablarle se comunican y es un tipo de juego que se establece entre ambos. Cuando el niño ya puede expresarse, la relación entre padres e hijos

cambia porque el niño interacciona más con sus acciones , los padres deben preparar a sus hijos para su autonomía a través del juego.

Si el aprendizaje se da en un ambiente favorable, las relaciones que establecen la familia serán de identidad y esta identidad es cultura, y las distintas formas de estas culturas, son estrechadas en el juego. Así el juego es un elemento valioso en la comunicaciónj entre padres e hijos, ya que permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto; el niño tiene derecho a una parte del tiempo paterno y materno para que lo diviertan y este momento debe ser exclusivamente suyo y no debe ser interrumpido.

Resulta importante para la madre y la maestra observar los juegos libres de los niños en contacto con amiguitos o compañeros. Siempre hay un momento que gustan jugar al médico o a la enfermera, esto no es más que la ansiedad de penetrar en el mundo de los adultos. El misterio y lo prohibido juegan el resto de la cuestión.

Se debe evitar que los niños realicen juegos sexuales, cosa que ocurre cuando han recibido informaciones con ocultamiento con fines obsenos; todo forma parte de un mundo de picardías al que se quiere llegar jugando con los órganos sexuales, mostrándolos y realizando experiencias para las cuales su desarrollo endocrino y fisiológico no está preparado.

En estos casos se corre el peligro de que los juegos conduzcan más adelante a la masturbación, que tantos problemas psíquicos pueden acarrear. Las inclinaciones a satisfacer el sexo en la preadolescencia o adolescencia pueden tener origen en una equívoca educación en los primeros años, dando lugar a relaciones clandestinas prematuras que conducen más adelante al vicio y al desorden de la vida juvenil (El niño y su mundo p. 106 y 107)

PAPEL DE LOS PADRES DE FAMILIA EN EL JUEGO CON LOS HIJOS.

Cuando nace el niño su primer contacto es con su madre y luego con su padre, ellos son en los primeros años de vida los únicos con los que el niño tiene contacto y relación, es por eso que los papás enseñan desde bebé al pequeño a jugar; moviéndole sus piernas , cantándole, meciéndolo y levantándolo; lo más importante de esto es que entre ambos se establece una unión muy fuerte que no debe romperse sino al contrario continuarse con el paso de los años. Es verdad que los intereses sean variados y los juegos también cambian pero es necesario que en cualquier etapa padres e hijos jueguen juntos para que exista armonía, comprensión, confianza y seguridad de ambos, ya que es muy importante porque al realizarlo espontáneamente se descubre su forma de ser, sus actitudes, emociones, impulsos e inclinaciones.

El niño y los padres participan en lo más importante y divertido para él y al mismo tiempo vigilan sus juegos libres con amiguitos ya que pueden ser juegos peligrosos , morbosos, sexuales, pues el niño por naturaleza es curioso y los padres tienen que estar bien preparados para encauzarlos sin el regaño porque puede ocasionarle un trauma, por eso es de fundamental

importancia que los padres de familia participen en los juegos junto con sus hijos para que tengan un acercamiento más directo, conozcan sus dudas y de esta forma haya más confianza tanto de padres a hijos como de hijos a padres. Cuando los padres juegan con sus hijos, éstos sienten seguridad en sí mismos y son capaces de desenvolverse con mayor naturalidad.

EL JUEGO COMO TEJEDOR DE CREATIVIDAD Y FANTASIA.

En todas las etapas de la niñez, sobre todo en la primera infancia, el juego es un estímulo primordial de la imaginación. En su vida el juego está identificado con el tiempo y el espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y con el mañana; en consecuencia no le resulta difícil creer en los reyes magos, en las hadas madrinas, en los universos habitados y en el más allá.

La flexibilidad de la imaginación del niño hace que no sea sólo fácil, sino también inevitable, que busque experiencias que lo satisfagan. En su juego imitativo, se le identifica, con la mayoría de las ocupaciones del hombre.

El niño, es intermitentemente, el hombre que construye el canal, el que esculpe, el que compra, el que vende, el médico, el cirujano, el tejedor o el sastre.

De las narraciones también extrae material, de las películas, de los programas radiofónicos, de los libros y revistas que devora, extrae material incitante con el cual crea y recrea a sus anchas. El mundo está lleno de niños y parecería innecesario, que alguno de ellos tuviera que tomarse la

molestia de crearse un compañero de juego imaginario. Sin embargo existen circunstancias que estimulan la fabricación de talcs imprecisos e incorpóreos compañeros.

Un niño que no tenga hermanos con quienes jugar, durante el periodo preescolar, recurrirá a menudo a este sustituto de compañeros de carne y hueso. Un niño cuyo hogar está aislado geográfica o culturalmente de otros hogares con niños, puede por ello crearse una compañía. Los niños inválidos, enfermos u hospitalizados, con frecuencia tienden a crearse compañeros imaginarios.

Cualquiera que sea el motivo que lo anime, un niño como por arte de magia, se acerca y crea un compañero imaginario, tiene la enorme satisfacción de forjarlo de acuerdo con su imagen predilecta. En todo esto también hay un aspecto negativo, los compañeros imaginables, suelen ser saludables hasta cierto punto, más allá del cual existe cierto peligro de que el niño creador pueda desviarse demasiado del mundo que lo rodea.

Uno de los medios de que se valen los introvertidos, para evitar las tormentas y los obstáculos de la existencia es retirarse a un mundo interior, de triunfos y exitos imaginarios. Si el niño inventa un compañero imaginario, por un motivo de esta índole, es probable que encuentre grandes dificultades de ambientación cuando sea mayor. Buscar consuelo entre el fracaso y la desilución en una personalidad incorpórea es volver las espaldas al mundo real. Escaparse hacia adentro, para no luchar, es el recurso del cobarde y del débil.

Los padres y maestros deben hacer todo lo que está a su alcance para proporcionarle una compañía juvenil y satisfactoria a los niños, por lo menos en parte para contrarrestar los daños inherentes a los compañeros imaginarios. La socialización de un niño resulta del constante contacto con otros niños de carne y hueso, y más fraternidad con compañeros imaginarios.

Los juegos a que se dedican los niños de corta edad son por lo general sumamente imaginarios, esto surge claramente de la conversación que un niño de cuatro o cinco años sostiene consigo mismo o con sus compañeros imaginarios, es un niño de edad preescolar que se encuentra asombrado ante un mundo fascinante, busca dramatizar en su juego todo lo que ve a su alrededor, las actividades imitativas le ocupan todo el tiempo, desde la mañana hasta la noche, mientras maneja a su modo las versiones particulares que obtiene del mundo y sus contenidos.

El juego de los niños de edad preescolar también es hallar considerablemente influidos por cuentos, relatos de hadas, rimas infantiles, que oye repetir infatigablemente a sus padres y a niños mayores que él gran parte de este juego origina situaciones imaginativas, inherentes a estos cuentos o sugeridas por ellos.

A medida que los niños crecen, los juegos se vuelven más numerosos y variados. Pasada la edad escolar abandonan muchos de los juegos propios de esa edad, y tienden a dedicar su atención a otros que son eternos en el efecto de la niñez y juventud. Aunque algunos niños se proponen establecer y seguir su propia ley, hay que estar alerta y denunciar cualquier desviación

del juego. Entre los niños que juegan, abundan los engaños, las trampas, las irregularidades, quizá para encubrir sus propias transgresiones.

Los niños extraen satisfacción de sus disputas como del juego en sí, es necesario vigilarlos para que dediquen el tiempo apropiado y suficiente para esta actividad tan importante. Los padres deben fomentar y dejar que los niños jueguen solos o acompañados, prefiriendo esta última forma por su gran influencia socializadora, en virtud de que ayuda en la socialización de sus impulsos lúdicos y realizando un proceso de aprendizaje.

Los juguetes de los niños son un elemento de tradicional importancia, pues muchas veces con la mayoría de sorpresas, los padres ven que la cubeta de plástico, ha sido reemplazada con un tarrito y la muñeca fina con una botella envuelta en cualquier ropa.

El tarro y la muñeca representan en el mundo del niño, una realidad adquirida y preparada para ellos. No es el juguete comprado que aunque haya sido deseado, al adquirirlo pierde en muchos casos el encanto al alcanzarse. Hay niños que nunca terminan el juego en un momento comenzado, esta situación en muchos casos desespera a los padres, maestros y hasta a los mismos amiguitos. Si no se entusiasman los padres con los juegos de los niños, no deben mostrarse impacientes, por el contrario, tienen que motivarles en la realización de esta importante actividad.

Posiblemente un determinado juego no esté adaptado para cierta etapa de evolución del niño, pero paulatinamente irá adquiriendo interés y deseo por ver concluida su obra. El docente también debe estimular a los niños para que terminen sus trabajos y sientan gran placer al ver su obra terminada.

Otro de los problemas del juego es la destrucción, misma que debe verse como una constructividad a la inversa. En la mayoría de los casos, el niño manifiesta gran inquietud por desarmar sus juguetes aunque luego no los pueda armar.

El juego siempre debe tender hacia lo práctico y experimental, aunque el elegido sea fantástico, el niño lo enfoca hacia una practicidad imprevisible. El juego es una descarga de energías, que pone de manifiesto una gran cantidad de emociones, tales como la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad.

El juego puede ser imitativo, repetitivo o rítmico, en la carrera, en el salto, en la danza o en la expresión dramática. Puede remontarse al pasado y proyectarse al futuro; en el primer caso, en las inquietudes se produce la aventura, la cacería, la exploración, la vida en el campamento; en el segundo caso, el impulso de curiosidad, el espíritu de ingenio. No obstante, todos los juegos son promociones de creatividad; el juego aunque imitativo, tiene indiscutida dosis para la promoción de la creatividad; además organiza las capacidades con que está dotado y pone en evidencia la individualidad y la potencia del niño (El niño y su mundo p. 33-40)

CAPITULO II. PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El niño es una unidad indisoluble constituida por aspectos distintos que pueden o no presentar diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus propias condiciones físicas, psicológicas y las influencias que haya recibido del medio ambiente; por esta razón se considera al niño como una unidad biopsicosocial.

En este sentido, el desarrollo del niño implica dinámicas biológicas, psicológicas y sociales interdependientes entre sí y que se proyectan en su manera de actuar; es decir, se expresan como un todo; a su vez, estas dinámicas dan cuenta de que el niño se manifiesta integralmente de manera diferente en cada momento y situación de su vida diaria.

Otro aspecto importante en el desarrollo del niño es la psicomotricidad, que es considerada como el aspecto a través del cual el individuo manifiesta la actividad interna de su pensamiento y afectividad mediante la participación corporal.

La acción física o motriz lo lleva a tener nuevas experiencias con el mundo, en las cuales el cuerpo es el intermediario entre lo que la persona percibe y lo que expresa como resultado de sus vivencias.

“Durante los primeros años de vida, la psicomotricidad desempeña una función capital en el desarrollo del niño, pues éste descubre sus habilidades físicas y adquiere paulatinamente un

control corporal, lo que le permite vincularse con el mundo de los objetos o las personas y así obtener posteriormente la base para formarse una imagen afectiva o mental de ellas”.¹¹

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el alumno de preescolar. No obstante, en términos generales, se denomina juego a la actividad placentera que realiza una persona durante un periodo indeterminado con el fin de entretenerse. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él, reproduce las acciones que vive cotidianamente.

Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

“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 las 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”.¹²

A través del juego el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie

¹¹ SEP, Desarrollo del niño en el nivel preescolar, p. 8

¹² Op. Cit., p. 16

de derechos. El juego es una especie de escuela de relaciones sociales ya que disciplina a los que lo comparten.

Por medio de él se aprende a acordar acciones, a interrelacionarse, a formar un sentimiento colectivo y elevar la autoconciencia del niño, la capacidad de seguir al grupo, de compartir sentimientos, ideas, es decir, forma el sentido social. Permite familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionarse con el adulto.

Durante esta etapa el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, ya que durante éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, la cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y , por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas, así como de estructurar su pensamiento.

El juego también influye en el desarrollo del lenguaje ya que exige cierta capacidad de comunicación verbal y no verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender los de sus compañeros.

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica; la razón es que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en las diversas situaciones educativas propuestas. El resultado de esta pauta

metodológica es que el niño de preescolar participa de manera íntegra favoreciéndose los diversos aspectos de su desarrollo.

Por tal motivo , es preciso recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca conatantemente en su actuar espontáneo, la cual afortunadamente también le lleva al desarrollo de sus aspectos afectivo-sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento, es decir, al desarrollo integral.

“El reto para la educadora estriba en estudiar y planear con detenimiento el tiempo que el niño pasa en la escuela, de forma que puedan integrarse en este lapso juegos con finalidades educativas, pero también juegos para reír, para convivir con los compañeros y encontrar satisfacción”.¹³

Para Piaget, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponden un tipo de juego y, aunque la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad de que se trate, Piaget afirma que el orden de aparición será siempre el mismo.

En el juego simbólico el niño transforma lo real en la medida de las necesidades y deseos del momento. Para Piaget, el juego simbólico es el egocentrismo al estado puro (lo que en la teoría psicoanalítica corresponde al yo-todo).

¹³ Ibid., p. 7

La adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de la función simbólica, la cual se afirma en el desarrollo de la imitación y del juego.

El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es simple asimilación funcional o reproductora: la utilización de cosas para una actividad que tiene su finalidad en ella misma. Piaget distingue seis estadios en la génesis del juego en el niño:

Primer estadio: de adaptaciones reflejas.

Segundo estadio: todo es juego durante los primeros meses de la existencia, haya una gratuidad de actos, es decir, el niño mira por mirar, manipula por manipular, sin ningún fin.

Tercer estadio: la diferenciación entre juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega al simple placer funcional, el placer de ser causante.

Cuarto estadio: aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas; se ejecuta por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada. Comienza la ritualización de los esquemas que, fuera de su contexto adaptativo, son imitados o jugados plásticamente, por ejemplo, el niño hace como si durmiera. Esta ritualización prepara para la formación de juegos simbólicos.

Quinto estadio: se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas.

Sexto estadio: el símbolo lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos. Este progreso se realiza por el paso de la inteligencia empírica a la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida.

EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MUSCULAR.

De acuerdo a la experiencia, las actividades relacionadas con el juego, desarrollan la musculatura en la niñez, así como también en las demás etapas de la vida; además contribuyen en gran medida en la evolución total de la personalidad, así como también las actividades lúdicas desarrollan evidentemente todos los músculos y la coordinación neuro-muscular. Según investigaciones realizadas, el peso total de la musculatura humana aumenta de un kilo al nacer, hasta cerca de 35 Kg. al final de la adolescencia.

En un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien, débiles y flácidos.

Los años de juegos en otra palabra, desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular. Probablemente, no exista ningún grupo muscular en el

sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades del juego tales como, las enumeradas anteriormente.

EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MENTAL.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular que resulta de las actividades de juegos, se verifica una evolución paralela. Los periodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental, aumenta enormemente.

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas. Gran parte de la actividad del juego infantil es extremadamente seria.

En las actividades lúdicas se comprueba una evolución paralela, con el aumento de la fuerza y la coordinación neuromuscular, se observa que el desarrollo mental va creciendo en forma considerable en los periodos de la primera infancia y en parte de la segunda. Es un hecho que los músculos necesitan de la mente y el cerebro, para conducirlos y originar nuevas actividades y propósitos.

El juego es una actividad infantil extremadamente seria, requiere de una atención especial por parte de los padres, maestros y demás personas que influyen en la formación del individuo. Cuando un niño de dos años juega a los cubos, su atención se halla absorbida por dicha actividad

en la cual construye tal vez una torre hasta el acomodo del último dado, sin que se disperse su atención; una niña de seis años, juega a la muñeca enferma cuidándola como una madre.

En los juegos es frecuente encontrar un gran sentido común, gran seriedad y absorción concentrada; es difícil quitar a los niños de sus juegos y volver a dirigir su energía física y mental a los propósitos de los adultos. De los juegos y actividades menos serios, las mentes de los niños, se desarrollan inevitablemente como cuando los juegos y actividades más profundas y formales.

En este desarrollo se sigue pasos paralelos con la neuro-muscular, para lograr la madurez final hay que aprovechar todos los momentos dramáticos del juego sobre los cuales se desenvuelve.

• Para el niño de dos años, que juega con sus cubos, el mundo en ese instante ha disminuido de tamaño hasta abarcar solamente la torre de altura vertiginosa, que está construyendo y hasta el último ápice de su atención, se haya absorbido por esa actividad.

La niña de seis años, cuida de su muñeca enferma con toda la solicitud y la ansiedad de una madrecita. A través de todas estas actividades, encontramos un hilo de sentido común, de seriedad y absorción concentrada. No es de extrañar, que sea tan difícil arrancar a los niños de sus juegos y volver a dirigir sus energías físicas y mentales hacia una meta ya concebida por adultos.

Aún en las actividades de juegos menos serias, las mentes de los niños, se desarrollan tan inevitablemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales. Esa evolución sigue pasos paralelos con la evolución neuromuscular. Es difícil concebir como la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara y aprovechara todos estos fondos dramáticos de juegos, sobre los cuales se desenvuelve.

EL JUEGO COMO FUERZA SOCIALIZADORA.

Exceptuando los primeros años, el juego para la mayoría de los niños no es una actividad solitaria, sino decididamente social y comunitaria. Un niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes. En el proceso del juego en grupo, los niños sufren una profunda socialización. Cuando se reúnen los niños de una misma edad, expresan mejor su yo y se proyectan en su ambiente más satisfactoriamente. El juego en grupo estimula una profunda socialización.

Cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones inconmensurables de ajustes de los que les servirán de mucho. Las grandes lecciones de buenos deportistas que el niño aprendió en el campo, en el fondo de la casa, en la escuela y más tarde en las pistas de atletismo, sin duda son transferidas en grado considerable, a la oficina, a la fábrica, al palacio legislativo y en todas las demás empresas adultas que emprenden los hombres.

EL JUEGO COMO LIBERADOR DE EMOCIONES

En cualquiera de las escuelas tanto de preescolar como de primaria en Yahualica, puede fácilmente observarse que apenas se toca la campana, el timbre o la señal que indica la salida al recreo, pausa convencional después de una clase, que la mayoría de los niños, salen en tropel del aula al patio de juegos, con la intención de jugar libremente con sus demás compañeros.

En ese momento las energías contenidas en el hogar y en la escuela en su diaria y cotidiana labor, buscan de esa forma una salida o válvula de escape. Lamentablemente en muchos de estos casos los niños llegan al extremo de lastimarse físicamente al más leve descuido de los maestros. La represión ejercida en el hogar y dentro del aula se manifiesta, desgraciadamente en actitudes sumamente agresivas que suelen provocar diversos problemas disciplinarios.

Los juegos, los deportes y el atletismo brindan un campo rico e incitante en que los niños pueden expresar y desahogar sus emociones al máximo en una forma mejor encauzada.

EL JUEGO EN LOS NIÑOS PEQUEÑOS

La mayor parte de los juegos en los que participan los niños pequeños, son por lo general sumamente imaginarios. Esto surge claramente de la conversación que un niño de cuatro o cinco años sostiene consigo mismo o con sus compañeros imaginarios.

Es muy común observar que los niños de edad preescolar, se encuentren asombrados ante un mundo fascinante, busquen dramatizar en sus juegos todo lo que ven a su alrededor, las actividades imitativas, le ocupan la mayor parte de su tiempo, desde la mañana hasta la noche, mientras maneja a su modo, las versiones particulares obtenidas del mundo y sus contenidos.

El juego de los niños de edad preescolar también se encuentra considerablemente influenciado por los cuentos, relatos de hadas, rimas infantiles, que oye repetir infatigablemente a sus padres y a los demás niños mayores que él; gran parte de este juego es generado por situaciones imaginativas, inherentes a los cuentos o sugeridas por ellos.

En la actualidad el juego infantil se reduce un tanto por la influencia de la televisión, desafortunadamente las formas de juego por ella presentados limitan considerablemente la creatividad del niño, haciéndolo cada vez, más pasivo.

EL JUEGO DE LOS NIÑOS DE LAS ESCUELAS ELEMENTALES

Fácilmente puede observarse que en la medida que los niños crecen, sus juegos se vuelven más numerosos y variados. Pasada la edad escolar abandonan, muchos de los juegos propios de esa edad y tienden a dedicar su atención a otros son eternos en el efecto de la niñez y de la juventud.

Aunque algunos niños se proponen establecer y seguir su propia ley, hay que estar alerta y denunciar cualquier desviación del sujeto regular por parte de los otros. Entre los niños que juegan abundan los engaños, las trampas y las irregularidades, quizás para encubrir sus propias transgresiones.

También se puede observar que los niños obtienen gran satisfacción tanto de las disputas generadas como del juego en sí; mediante la observación que de ellos se hace cuando están jugando, se les puede conocer de una mejor forma.

El niño es considerado como una unidad biopsicosocial e insoluble, constituido por aspectos distintos, pudiendo o no presentar diferentes grados de desarrollo, de acuerdo a sus condiciones físicas, psicológicas y las influencias que haya recibido del medio ambiente.

El desarrollo del niño en este sentido implica dinámicas psicológicas, biológicas y sociales interdependientes entre sí y que en su manera de actuar se proyectan como un todo. En los diferentes momentos y situaciones de la vida diaria estas dinámicas dan cuenta de que el niño se manifiesta íntegramente de manera diferente.

La psicomotricidad es otro aspecto en el desarrollo del niño ya que por medio de ella mediante la participación corporal el individuo manifiesta la actividad interna de su pensamiento y afectividad.

Por medio de la acción física o motriz tiene nuevas experiencias con el mundo, en ellas el cuerpo es el intermediario entre lo que se percibe y se expresa como resultado de sus vivencias.

Durante los primeros años de vida, la psicomotricidad desempeña una función capital en el desarrollo del niño pues éste descubre sus habilidades físicas y adquiere paulatinamente un control corporal, lo que permite vincularse con el mundo de los objetos o las personas y así obtener posteriormente la base para formarse una imagen afectiva o mental de ellas.

“En el niño el juego constituye una de sus actividades principales ya que por medio de él, reproduce las acciones que vive cotidianamente y es el medio privilegiado a través del cual puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el escolar”.¹⁴

Se denomina juego en términos generales a la actividad placentera que durante un periodo indeterminado realiza una persona con el fin de entretenerse. Mediante el juego el niño elabora internamente emociones y experiencias que le ayudarán a integrarse con el mundo exterior. Con el juego desarrolla sus potencialidades provocando cambios cualitativos en las diferentes relaciones, como espacio-tiempo, el conocimiento de su cuerpo, lenguaje y en la estructuración de su pensamiento; además el niño aprende que el juego le impone el cumplimiento de reglas y deberes, compartiendo derechos, favoreciéndole así su sentido social.

¹⁴ SEP, El desarrollo del niño en el nivel preescolar, p. 8

Es preciso recordar que el niño busca constantemente el juego, ya que le produce bienestar y un actuar espontáneo, llevándolo al desarrollo afectivo, social, intelectual y físico o sea al desarrollo integral.

Según Piaget: el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño y que a cada etapa o edad del niño corresponde un tipo de juego. Jugar ante todo es imaginar. Los juegos son un espejo del hogar, lo que ven los niños, así organizan su actividad. Por ejemplo: al papá, a la mamá, al doctor, al ladrillero o a la tiendita.

Para el niño, el juego tiene una gran importancia en sí, sin importar el uso o carencia de juguetes convencionales, porque en un momento dado para él un simple palo puede ser un caballo; una bola de hilaza, la más bonita pelota; con un pedazo de tela puede imaginar la más fantástica de las muñecas.

Sabido es que en los niños en sus primeras semanas de nacido, sus propias manos son un juguete porque las mueve, chupa sus dedos, van y vienen, son agradables al tacto, al sabor, palpan un juguete sin mirarlo, y lo miran sin tocarlo. Los bebés criados con pocos juguetes, con poca atención por parte de los adultos que lo rodean, pasando muchas horas en su cuna sin nada que hacer, suelen ser más lentos a la hora de aprender a extender sus manos para tomar las cosas.

En la medida que a estos niños se les brinda una mayor atención, ofreciéndoles cosas y juguetes interesantes para mirar y manipular, su coordinación visual y manual, sus reflejos actúan

con mayor rapidez. Resultando este tipo de estímulos de gran importancia para su desarrollo.

Según investigaciones realizadas por J. Piaget:

Un niño de 0 a 8 semanas: por la posición encogida del recién nacido y su miopía, tiene que ver las cosas a unos 20 cm., indicará con el cuerpo el interés que tiene por el objeto, si estaba quieto empezará a moverse, si el juguete se mueve con lentitud, lo seguirá con los ojos. Hasta que el bebé abra la mano empieza a jugar con ellos, o sea son adaptaciones reflejas.

De 2 a 2 ½ meses: el niño ha mejorado su capacidad para seguir con ojos un objeto en movimiento y probablemente también volverá la cabeza para mantenerlo más tiempo a la vista, es bueno ponerles juguetes que suenan al moverse. El sonido atraerá la atención del bebé hacia lo que hacen sus manos, manipula por manipular, mira por mirar es asimilación reproductora.

De 2 ½ a 3 meses: la mayoría de los bebés ya observan sus manos mientras juegan con ellas, al mostrarle un juguete no sólo lo ven, sino que también intentan realizar movimiento con el juguete, descubrirán que al golpearlo produce un sonido satisfactorio, así como movimiento, el ruido del sonajero que tiene en la mano le ayuda a establecer un nexo entre lo que ve y lo que hacen con sus manos.

De 3 a 4 meses: todavía intenta golpear el juguete, mide la distancia, vuelve a repetir hasta que logra tocar el objeto, todavía no logra apoderarse del juguete, cierra la mano antes de llegar hasta donde está, esta clase de extensión y lente hacia el juguete será más fácil si se encuentra

en posición de sentado teniendo las manos y los pies libres para moverse. Ahora disfrutará al tener juguetes sobre la silla, también le gustará tomarlos en sus brazos, el collar de la persona que lo toma, es una buena forma de mantenerlo feliz.

De 4 a 6 meses: el bebé puede enfocar ahora la mirada sobre objetos situados a cualquier distancia y seguirlos con los ojos en cualquier dirección , ya sabe donde está su mano. Durante este periodo aprende a apoderarse de lo que desea. Mantiene la mano abierta hasta que establece contacto y luego la cerrará alrededor del juguete, todo lo que caiga a sus manos lo llevará alrededor del juguete, todo lo que caiga a sus manos lo lleva a su boca; jugar para el niño es usar todos los sentidos, es una fuente inagotable de exploraciones, proporciona la sensación del tacto de las cosas, de como se mueven, jugar para él es divertido.

Conforme va creciendo, desarrollándose, y madurando, el juego, para el niño es asimilación, acomodación, adaptación. En el juego simbólico el niño transforma lo real en la medida de las necesidades y deseos del momento.

Tomando en consideración que el juego es el principal interés del niño, tanto la maestra de primaria como la educadora, deben planear el tiempo que el alumno pasa en la escuela, de tal forma que al realizar las diversas actividades escolares, el niño aprenda jugando, porque el aspecto lúdico despierta la imaginación, su creatividad, su entusiasmo, su interés por hacer, aprender y encontrar satisfacción . Los juguetes son herramientas para descubrir cosas sobre el

mundo y para adquirir gradualmente los cientos de habilidades que se esperan de un niño cuando se convierte en un miembro adulto de la sociedad.

EL JUEGO INFANTIL Y EL DESARROLLO COGNOCITIVO.

Actualmente, al juego ya se le da mayor importancia como recurso didáctico, Barclay Murphy afirma:

“Padres de familia y maestros de educación preescolar, nos damos cuenta de que los niños, a partir de los tres años proyectan en sus juegos, las pautas espacio-temporales básicas para la vida”.¹⁵

En la experiencia docente se observa que este principio no es aplicable a todos los niños de la misma forma, ya que los niños de las zonas rurales en sus juegos se proyectan en espacios grandes, representan, la familia ampliada y de las zonas urbanas, representan episodios de la vida nuclear y con bastante influencia de los medios de educación masiva (la T V)

Observando esta situación de que los niños tienen la capacidad para interpretar jugando su espacio temporal, se desarrollan de una manera natural, del mismo modo que aprenden a caminar.

¹⁵ BARCLAY, Murphy, El juego en el desarrollo cognocitivo, p. 105

Ahora bien el medio, en el cual se desarrollan es de gran importancia, comparando a los niños de clase baja con los niños de clase media, puede observarse fácilmente que los primeros padecen grandes privaciones, generalmente sus hogares se encuentran desorganizados en los suburbios de las grandes ciudades, en un ambiente de promiscuidad, entre tantas otras situaciones lamentables; en consecuencia, a esos niños de familias de escasos recursos, a pesar de tantas carencias, les gusta jugar, sus juegos comúnmente son los sensoriales, utilizando arena, piedras, agua, arcilla. Así como lavar las muñecas o hacer castillos de arena; no organizan juguetes ni resuelven problemas de equilibrio, peso y espacio, con bloques de madera.

Tampoco consiguen nuevas integraciones ni imponen nuevas estructuras sobre materiales del medio ambiente hasta que no han experimentado durante algún tiempo la estructura de una educación planificada. Los hijos de familias más apáticas y desorganizadas probablemente no llegarán a tener una educación formal, quizá nunca van a construir una casa con cochera ó un cuartel para los bomberos, mucho menos integrarán juguetes y niños en una compleja pauta de juego.

Los niños del nivel bajo generalmente jugarán a comer, a ser golpeados o a otras cosas, pero no proyectan secuencia que entrañen trazar un plan complicado. Sin embargo estos niños tienen la gran habilidad para la supervivencia y también para manipular a la gente y conseguir lo que quieren.

Uno de los requisitos de la naturaleza del juego es que ha de ser espontáneo y no impositivo. En instituciones de educación preescolar y primaria se observa que el juego es la base para lograr un aprendizaje más significativo para los alumnos, pero deja de serlo cuando ciertas actividades lúdicas se le imponen al niño.

El juego es diversión, cuando es espontáneo, cuando surge de una integración de impulso o ideas; proporciona expresión, liberación, a menudo dominio, en cierto grado resulta vigorizante y refrescante. El juego deja una sensación de bienestar y felicidad de estar vivo.

Por su parte Piaget establece que:

“ El juego es psíquicamente activo, si el niño es libre de disfrutarlo y de imponer algo, alguna estructura o pauta al medio”.¹⁶

Las pautas del juego las van dando los niños, según su medio ya que, van revelando desaciertos y la necesidad de clarificar experiencias, de trazr un mapa cognocitivo o de mejorar la naturaleza. Estas pautas pueden observarse principalmente en los juegos de los niños espontáneamente a la hora de recreo y en las esenificaciones que ellos realizan, en las cuales expresan sus experiencias vividas por ellos, según su medio.

¹⁶ PIAGET, Jean, Juego y desarrollo, p. 107

Uno de los requisitos de la capacidad de reproducir pautas espacio-temporales de los niños indigentes y de los niños en circunstancias mejores, en las que no son iguales, en relación al juego.

Otro de los requisitos sería, la relación de la madre-bebé, en la que se observan algunos pasos tempranos en relación al juego. Por ejemplo:

“Los niños que juegan con el chupón o con la comida (sólo le hacen dar vuelta con la lengua, es decir, después de satisfacer el hambre). El mover la lengua dentro de la boca, los labios y superficies bucales del bebé proporcionan varias sensaciones táctiles interesantes, al mismo tiempo aportan una conciencia cognocitiva más rica, del chupón y de la boca. Esto puede ser el principio de cierta percepción del yo”.¹⁷

Frecuentemente se observa que la madre contribuye más a la percepción que tiene el bebé de sí mismo y de ella, al jugar con sus manos y sus pies, acariciándole las piernas y dándole palmaditas en la espalda. Con estos actos le proporciona sensaciones que poco a poco quedan organizadas en una especie de mapa cognocitivo de sí mismo.

En este primer periodo la secuencia de agente pasivo se encuentra cerca de otros miniactos que le proporcionan placer, como cuando disfruta del contacto de la madre gradualmente va reconociendo el medio ambiente y la pulsión de explorar y de descubrir nuevas experiencias. De

¹⁷ Op. Cit., p. 108

esta manera desarrolla la curiosidad, que sigue conduciéndole a más descubrimientos y conceptos del mundo que lo rodea.

Transcurridos los meses de la estimulación táctil, la madre puede ser sustituida por un balanceo y el aventar al niño hacia arriba y después jugar al "coco-boo".

Esta actividad de la madre proporciona complejas experiencias cinestésicas-táctiles, visuales, auditivas, mismas que Piaget consideró interiorizadas como pautas que el niño recuerda hasta cierto punto cuando a los 4 ó 5 meses de edad juega el niño en el regazo de la madre, invitándole a jugar con ella. Este paso integrados da la idea de que jugar y la anticipación cognocitiva de actos relevantes, se evocarán con el juego de la madre.

La madre desalentada y apática que permanece sentada sosteniendo pasivamente al bebé, sin comunicación cara a cara no proporcionará respuestas activas y mutuas de juego con el pequeño. El niño que padece privaciones, no tiene la experiencia que proporcionan pautas cognocitivas-motoras afectivas para la interiorización que más adelante exteriorice. Tampoco tiene la clase de experiencia que lo lleva a la expectación realista de alargar las manos, explorar lo exterior, probar los nuevos impactos sobre él, traería resultados agradables, tienen menos bases para concebir secuencias positivas.

Por consiguiente el bebé sometido a privaciones extremas permanece en el nivel primitivo de su desarrollo explorando una y otra vez experiencias sensoriales y satisfacciones inmediatas. No

puede exteriorizar una estructura que no ha interiorizado; no puede crear nuevas pautas con sus juguetes y mucho menos desarrollar la capacidad de no jugar. Así se ve privado de convertir las experiencias pasivas en dominio activo y por consiguiente no se le desarrolla un sentido de competencia más allá de una habilidad motora elemental.

A partir de los 6 meses, la madre juega con el niño mediante ciertos movimientos en una secuencia de tiempo y espacio, dando palmadas marcando el ritmo de una canción. A los 10 meses aproximadamente el niño bien maternizado inicia pautas nuevas, por ejemplo tira un osito desde lo alto de una silla para que su mamá lo recoja. La secuencia "Yo tiro, tú recoges..." y las pautas se van dando más complejas y acompañadas con exclamaciones de triunfo. Estas pautas son base sobre todo en las que se imponen en el medio ambiente o para ser constructivos. Piaget da los términos a la asimilación, le siguen las pautas de la acción dirigida hacia el objeto (PIAGET, J. Juego y desarrollo p. 110)

A los 12 meses el niño que se desarrolla bien, descubre una nueva pauta que podría denominarse "Yo hago, tú haces a mí". Dicha pauta incluye no sólo la rutina diaria como yo me cepillo el pelo (como tú me lo cepillas a mí, sino como conocimientos traumáticos y penosos, como yo te examino las orejas (como el doctor me examinó las orejas que me dolían). Así convierte una experiencia soportada positivamente en una experiencia activa, ayuda al niño a dominar la experiencia que produce tensión.

A los 16 meses al verse privada de la madre una niña hará de madre a su muñeca con lo que sólo compensará la pérdida temporal de madre, sino que esclarecerá su papel de cuidadora al tiempo que se identifica con él.

Los niños de 2 a 3 años descubren otra dimensión, resolución de problemas, jugando por ejemplo a irse al hospital y meterse a la cama al lado de mamá y de su nuevo bebé. Semejante juego evoca alguno de los consuelos de la realidad, por medio de la simbolización, un sentido de reunión con la madre. La habilidad de convertir el anhelo en fantasía compensatoria con el fin de soportar la pérdida, el dominio cognocitivo anterior, al que probablemente contribuyeron las explicaciones de la madre.

Al llegar a los 3 y 4 años el niño bien maternizado, no todos de la clase media, cuando la autonomía y las habilidades básicas son suficientes para valerse por sí mismo y también es posible la separación de la madre, se producen mapas cognocitivos con pautas espacio temporales despegados de la relación madre-bebé, ahora bien, el niño puede crear el hogar, el zoológico, la granja, etc., o secuencias de actividades que desarrollan algunos de estos marcos. La estructura que puede utilizarse para la organización espacio-temporal complejo y planificado con materiales no estructurados, existentes en el medio ambiente. El pequeño ha dominado su medio lo suficiente para recrearlo y luego utilizar el potencial constructivo desarrollando en la infancia la resolución de problemas, la sublimación y la creatividad.

El cuidado elemental, el juego activo y mutuo de la madre-bebé son requisitos para el desarrollo de la estructura cognocitiva capaz de llevar el juego más allá de las primitivas etapas senso-motoras y alcanzar una fase orientada hacia el objetivo simbólico y constructivista. Además la capacidad del juego que hay

debajo de esta actividad, también se apoya en las sensaciones buenas, la diversión de los primeros días madre-bebé (PIAGET. J. Juego y desarrollo, p. 112)

EL JUGUETE.

La antigüedad clásica adjudicó dos fines principales al juguete: instruir y deleitar; dividiéndolos en dos grupos: instructivos y recreativos.

Juguetes instructivos: se incluyen en primer orden los juguetes basados en los progresos de la ciencia; aparatos sencillos y de aplicación práctica que cualquiera podía mover y obtener los efectos y resultados propios de los mismos.

Los aparatos eléctricos y los relacionados con la física hasta la segunda mitad del siglo XIX no eran considerados juguetes sino instrumentos de precisión cuyo empleo competía a especialistas y personas instruídas.

A partir de esta época y debido a los experimentos en la enseñanza popular, publicaciones instructivas, ciencias físicas aplicadas a la industria, los progresos en telegrafía, bobinas eléctricas y teléfonos, surge la idea en los constructores de juguetes de presentar estos instrumentos en forma de juguetes, haciéndolos asequibles a muchos por su costo reducido, lo cual hace que esta industria adquiera rápido incremento permitiendo a los niños obtener juguetes para su distracción y al mismo tiempo que les servían de distracción y les proporcionaban

conocimientos que la mayoría de ellos no adquirirían ni con la lectura ni en los centros de enseñanza.

Los instrumentos de música: flautas, violines, acordeones y organillos, también son considerados como juguetes cuyo objeto es instruir deleitando, en ellos se aprovecha la afinación innata del niño quien al usarlos le ayudan en su formación artística.

Entre los juguetes instructivos más antiguos que se conocen son los llamados paciencias geográficas, que consisten en pegar un mapa en una tablita delgada que se haya cortada en pedazos pequeños, los cuales se desacomodan y barajan y es preciso volverlos a colocar en su lugar.

También fue notable el disco instructivo que contiene en casillas preguntas escritas sobre historia, geografía, etc., y al pie en un hueco una bolita de metal; al hacer la pregunta se pasa un metal enfundado con goma y solo se pega la bolita donde se encuentra la respuesta correcta.

Los perfeccionamientos introducidos en los juguetes de construcción enseñan al pequeño el arte de la ingeniería y edificación en pequeña escala y les resulta fascinante levantar edificios donde a menudo las personas mayores no pueden resistir la tentación de tomar parte en el entretenimiento.

158564

Muchos niños con el uso de herramientas de artes y oficios son capaces de construir juguetes y otros artefactos propios de sus aficiones, convirtiéndose muchas herramientas en un juguete de gran eficacia instructiva.

Finalmente los juguetes militares son considerados como juguetes de carácter instructivo y educativo que entusiasman al mundo infantil y ofrecen una verdadera fuente de conocimientos técnicos de balística y mecánica en general.

JUGUETES RECREATIVOS.

En este tipo de juguetes se distinguen dos modalidades: subjetiva y objetiva. La primera se refiere al niño; el juguete por científico o instructivo que sea, si no está de acuerdo a su edad e interés no cubrirá su fin, será un objeto puramente recreativo, que le llama la atención, contribuyendo al esparcimiento y favoreciendo su desarrollo físico y moral.

Uno de los juguetes puramente recreativos es la muñeca quien representa a individuos necesitados de convivencia; la variedad de incidentes y situaciones, costumbres y modas, clases y condiciones de la sociedad; da pie a toda una serie de artefactos, cuya combinación, conservación y distribución entretiene y recrea a los niños y hasta en cierto modo los instruye, adaptándolos insensiblemente al orden y economía.

También los muebles de juguete con los progresos de la electricidad han adquirido un encanto particular. Los juguetes mecánicos elaborados a base de los adelantos modernos de la mecánica y maquinaria son variadísimos, sustituyen a la cuerda y contrapeso primitivo; tenemos entre ellos animales, instrumentos musicales , reloj, globos inflados de gas, etc.

Encontramos entre los juguetes recreativos los llamados higiénicos, muchos de ellos, más que juguetes, son instrumentos de ciertos deportes y juegos de destreza, como la pelota, raqueta de tenis, pelota de balompié y varios más.

HISTORIA DEL JUGUETE.

No existe una época en la introducción del juguete, su empleo fue un proceso gradual paralelo al desarrollo de los pueblos. Desde las primeras edades del mundo el juguete ya existía en forma muy rudimentaria; en excavaciones de Hissarlik, considerada como la antigua Troya, se hallaron juguetes, sepulturas antiquísimas de Egipto, se han descubierto una serie de juguetes pertenecientes a las primeras dinastías y que demuestran la gran perfección a que había llegado la juguetería en el país del Nilo.

En la antigua Grecia, la existencia del juguete la testimonia Aristóteles al tributar al mecánico Arquitas, como el primero en construir juguetes ruidosos y una paloma de madera que volaba. Por lo que corresponde a los romanos, tuvieron predilección por la muñeca. Durante la Edad Media, se conocían los silbatos de barro y vidriado.

En el siglo XVI los niños construían con nueces los molinetes, soldados de plomo, pajaritos, muñecos de cartón, dominguillos y globos que se inflaban con una jeringa. En el siglo XVII se incrementó la fabricación de juguetes complicados como polichinelas y maniqués articulados, poniéndose de moda los muebles de juguete. En general en la elaboración de juguetes se tenía la tendencia de reproducir cosas notables de la época.

Durante la Revolución Francesa aparecieron las bastillas de madera pintada; en 1793 las pequeñas guillotinas de cartón; en 1848, época de la primera República, estuvieron en auge juguetes y emblemas republicanos, en el segundo Imperio, hubo una invasión de muñecas en sus varias formas: gran señora, doncella de servicio, mujer alsaciana y la muñeca cocotte, con sus tocados e indumentaria deslumbrante.

A mediados del siglo XIX, la industria del juguete empezó a tomar verdadero desarrollo; las ramas más importantes de la juguetería han sido: muñecas, muebles, juguetes metálicos y juguetes de madera. Para su fabricación se ocupa a un gran número de obreros.

Potier inventó el vagón metálico, facilitando su construcción la simetría y la perfección de líneas.

Los juguetes de madera plana, figurando animales de toda especie, fueron peculiares del Tirol, y en la actualidad ocupan a un gran número de familias de Turingia, Alemania. En Francia, la

producción de juguetes está casi centralizada en París y sus alrededores. La fabricación de juguetes en España, tiene su principal desarrollo en Valencia, Madrid, Bilbao y Barcelona.

ETNOGRAFIA.

Por lo general los juguetes son reminiscencia de instrumentos usados en otro tiempo en la vida práctica o preceden como juguetes a sus aplicaciones industriales o científicas; Bücher afirma que el juego es más antiguo que el trabajo. Otros investigadores aseguran que hay pueblos sin juegos o pobres en ellos, pero esto es inverosímil por lo que se sabe del niño en todas las latitudes, puesto que el juego es una actividad inherente al niño y al ser humano, por lo tanto los juguetes han sido muy variados, tal vez no se utilicen en muchos casos juguetes de tipo convencional pero en todo momento de la historia de la humanidad una gran variedad de objetos y situaciones han sido utilizados como juguetes.

Para R. Andree, los juegos de imitación preparan al niño para la actividad utilitaria ulterior, son un adiestramiento psicológico, fisiológico y además de agudizar sus sentidos; tanto los juegos de movimientos o ejercicio corporal, los de apuesta o emulación intelectual desde "pares y nones" hasta los de tablero más complicados.

Carlos Groos llama experimento en juego a todo juego individual y a los que se ejecutan en sociedad, los abarca en el concepto de instintos de segundo orden; en ambos se trata de actividad, por una parte de los aparatos sensoriales y por otra de los motores.

El movimiento puede realizarse con los propios miembros como en los zancos o aplicarse a otros cuerpos, como en la pelota, trompo, perinola; la pelota es casi universal. En América aparece desde los esquimales hasta el extremo sur, de acuerdo a cada región son los materiales usados en su elaboración: piel de perezoso rellena de musgos, bororo de paja de maíz, goma macisa, entre tantos otros materiales.

Entre los juegos de lucha corporal, principalmente se ha practicado la lucha grecorromana, con muchas otras variantes; es muy común en las escuelas de nuestro medio, principalmente de preescolar y primaria, tal vez por la influencia de la televisión, ver jugar a los niños a lo que ellos mismos denominan "luchitas".

Entre los juegos en los que se requiere de mucha paciencia, por ejemplo: "la madejita" practicado principalmente en Melanesia, Australia, Borneo, Java y Africa Oriental.

En Polinesia, la natación es el juego de competencia más practicado; casi universales son los juegos de caza: arco y flecha, palo arrojadizo y bumerang. En Nueva Guinea son frecuentes los juegos de balance o equilibrio.

En el segundo tercio del siglo XIX en Europa estaba en auge el juguete construido por el niño, aún hoy persiste una serie de ellos elaborados ingeniosamente y resultando muchísimo más útiles, pedagógicamente hablando que los complicados y carísimos juguetes, que producen la asfixia del ingenio infantil y de su gusto por el trabajo propio, y cuyo destroza constituye un drama para las personas mayores, y la privación de ello un motivo de privación para la gente menuda (Enciclopedia Universal. Tomo XXVIII p. 3105)

CAPITULO III. EL DERECHO DEL NIÑO A JUGAR.

Por todos sabido es que la persona más vulnerable de toda la sociedad es el niño, con el propósito de brindarle apoyo y protección, La Declaración Universal de los Derechos del Niño, entre otros aspectos importantes establece en:

Artículo 2. El niño gozará de una protección especial y dispondrá de las oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad...

Artículo 4. El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud... El niño tendrá derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.

Artículo 7. ... El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán ser orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. (La familia cristiana No. 4, 1997, p. 7.)

EL JUEGO COMO DERECHO Y FACTOR DEL DESARROLLO INFANTIL.

Una de las actividades de mayores posibilidades para generar nuevos modelos de relación y comunicación entre los niños y adultos sin duda alguna es el juego; por medio de él se crean y expresan emociones y sentimientos, se inventan nuevas formas de vida o se ejemplifica la vida cotidiana; a través de las relaciones diarias se transmiten valores y modelos de comportamiento y

actitudes que se asumen frente a los juegos son uno de los principales mecanismos de socialización. A continuación se manifiestan puntos de vista de algunos teóricos al respecto:

“ El juego no es una actividad inútil que los pequeños realizan mientras pueden hacer algo más serio; se trata de una actividad fundamental... En ella los niños toman conciencia de las normas sociales del comportamiento humano y los procedimientos para cumplirlas”.¹⁸

Los juegos forman parte fundamental de los patrones de crianza, son un producto y expresión de la cultura, varían y se valoran de diferentes maneras de una región a otra. Es en ese mundo quizá relativamente autónomo del juego en el que los niños reciben la cultura que heredan de sus padres, maestros y medios de comunicación. Por fuera del mundo competitivo institucional de escuelas, deportes y programas recreativos creados por los adultos para los niños, éstos encuentran en el juego libre un lugar para participar juntos en la construcción de su propia comunidad.

El juego es un derecho universal de la niñez, y de gran valor en el proceso de formación de las personas. La exaltación del juego como derecho deberá tener grandes consecuencias en la reflexión sobre la calidad y pertinencia de la educación inicial y preescolar con el fin de fundamentar decisiones sobre las estrategias de protección y promoción del desarrollo de la niñez.

¹⁸ ORTIZ PINILLA, Nelson, Conferencia magistral,

La Convención Internacional de los Derechos del Niño, representa la culminación de casi medio siglo de esfuerzos internacionales en la construcción de un conjunto de estándares universales en el campo de los Derechos Humanos. Es un instrumento jurídico que ubica las necesidades de la infancia en el terreno de los derechos, una perspectiva ética que posibilita la identificación, operacionalización y afrontamiento de soluciones a los problemas que afectan al conjunto de infantes.

Los derechos de la niñez son deberes ineludibles para el conjunto de la sociedad, mas que utilizarlos como conceptos relativos para caracterizar, interpretar y elogiar una normativa jurídica, es necesario privilegiar su utilización como principios orientadores de la acción.

Por su parte la Directora General del U.N.I.C.E.F. plantea:

“En verdad estamos frente al desafío de la instauración no sólo de un nuevo derecho, sino de una nueva cultura. Cultura y derecho que no tratan solamente de protección y vigilancia de los menores en situación irregular, sino que se dirigen, a todos los niños y adolescentes sin excepción alguna. Una nueva cultura, en la medida en que la concepción de un cambia fundamentalmente su relación con el conjunto de la sociedad”.¹⁹

¹⁹ GARCIA MENDEZ, Emilio, Derecho de la infancia-adolescencia en américa latina, p. 11

EL JUEGO DEBE SER AFIRMADO COMO DERECHO.

Si jugar es un derecho del niño, la defensa de ese derecho, garantía y realización deben estar en el ámbito jurídico, de las leyes, de las normas, del derecho. Dos son los espacios donde jurídicamente puede ubicarse:

- a) En los derechos de la persona.
- b) En los derechos del consumidor.

En relación al primero tenemos la Convención de la Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño que afirma en su artículo 31:

“Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística”.²⁰

Todos los países que han ratificado la Convención tienen la determinación legal de proteger el tiempo de la infancia, garantizando a los niños condiciones de jugar.

Brasil por ejemplo en el artículo 227 de la Constitución Federal delega como deber de la familia, sociedad y Estado asegurar al niño y adolescente, con absoluta prioridad el derecho al entretenimiento.

²⁰ OMEP, El derecho del niño a jugar, p.8

El Estatuto del niño y del adolescente en su artículo 59 establece que los municipios, con apoyo de estados y gobierno federal, estimulen y faciliten la destinación de recursos y espacios para programaciones culturales, deportivas y de recreación para la infancia y juventud.

El derecho del consumidor, en algunos países reglado por ley, establece exigencias aplicables a los juguetes como: prohibición de propaganda engañosa, informar edad apropiada para uso del juguete, advertencia sobre cuidados y eventuales peligros en el uso del juguete, correspondencia entre el dibujo en la caja que lo contiene y el objeto contenido.

EL DERECHO A JUGAR EQUIVALE AL DERECHO A LA INFANCIA.

Si la infancia es una edad de juego, si jugar es típico del niño, si la actividad más extensa, más intensa, más característica de la infancia es la ludicidad, no se puede concebir ésta sin el juego. Impedir jugar equivale a robarle la infancia al niño y anticiparle la vida adulta.

Según recientes estadísticas se estima que millones de niños son forzados al trabajo precoz, por necesidad económica de su familia, por la actitud explotadora de los patronos, arrancando la infancia y plantando en su lugar una cara de adulto antes de tiempo, quitándoles la oportunidad de jugar, las condiciones de ir a la escuela y de estudiar. La economía que ellos producen para su familia o país es contra sí mismos. El derecho del niño a jugar implica el deber del Estado a prohibir el trabajo y castigar severamente a los que los someten a él y al adolescente al trabajo inadecuado para su edad.

UNA POLITICA PARA EL ENTRETENIMIENTO DEL NIÑO.

Se vive en un mundo donde no existe política para el entretenimiento del niño. Uno de los pocos espacios donde hay aunque superficialmente, una política educacional pública o gubernamental para el juego infantil es en los centros de educación preescolar ya que forma parte del método pedagógico, pero donde sólo tienen acceso un mínimo porcentaje de pequeños; en la escuela primaria y secundaria, el juego entra como "recreación", actividades físicas, educación física, adquiriendo otro sentido perdiendo algunas características del juego infantil.

Existen normas locales sobre espacios de recreo en conjuntos habitacionales o edificios residenciales, el resto está a cargo del libre comercio. Empresas privadas y algunos gobiernos vienen produciendo lugares de recreación, que no son más que un negocio comercial, donde sólo tienen acceso aquellos niños cuyos padres pueden pagar el costo.

Ante estas circunstancias es necesaria una política democrática de promoción del entretenimiento y acceso para todos los niños al juego y al juguete. Política pública donde tengan voz los niños, jóvenes, padres, comunidades, organizaciones interesadas; política cuyo objetivo sea elevar el nivel de vida cultural de la población y el desarrollo integral e integrado del niño, oponiéndose a la discriminación priorizando las áreas en donde las carencias sean mayores.

El planteamiento del entretenimiento público del niño debe buscar la complementación armoniosa entre las distintas actividades de juego y diversiones al aire libre, actividades

culturales y artísticas. Es parte de esa política la formación del personal para el entretenimiento infantil.

LA COMUNIDAD COMO CONTEXTO DEL DESARROLLO INFANTIL.

La comunidad no puede definirse únicamente por el espacio geográfico o territorial, porque la comunidad es un proceso en continua construcción y reconstrucción, es un espacio de sentido, un proceso dinámico a partir del interjuego de los intereses individuales y colectivos. Ver la comunidad como argumento del desarrollo infantil, implica reconocer algunos principios:

“La comunidad es el contexto en el que se construyen cotidianamente las pautas de socialización. Es la comunidad el espacio donde se materializan y vivencian las condiciones de vida, siendo uno de los principales componentes del contexto social, económico y cultural del desarrollo infantil; siendo necesaria la protección y el desarrollo general de los niños, condiciones forzosas para activar cambios en el comportamiento que la sociedad asume en el proceso de educar y socializar a la niñez por medio del juego como derecho del niño”.²¹

EL JUEGO Y LAS LUDOTECAS.

El juego sirve para la formación de la personalidad y la posibilidad lúdica surge primero en la actitud y el comportamiento, es decir, el juguete no es, se hace juguete en la medida que se le

²¹ GARCIA MENDEZ, Emilio, Derecho de la infancia-adolescencia en américa latina, p.8

introduce en el desarrollo del juego; es muy importante la participación de los adultos en la recuperación de la cultura del juego: las rondas, las canciones infantiles, las adivinanzas y los cuentos, entre otros recursos; estableciéndose mediante su uso los momentos que permiten relacionarse estrechamente con los niños, ya que en muchos de estos casos los pequeños tienen muchos juguetes y sin embargo no juegan; entre otras razones por el autoritarismo y la incompreensión de la infancia, ven a los niños como pequeños adultos que deben comportarse y tener responsabilidades "adultas"; porque el juguete tiene sentido en el contexto de la libertad, la creatividad y el respeto por el derecho del niño al juego, donde combina pensamiento, lenguaje y fantasía.

La organización de ludotecas debe ser preocupación por el bienestar de la infancia; no para elaborar o recolectar juguetes, sino para reconocer y promover el desarrollo del niño. Siendo la comunidad un proceso dinámico de construcción de sentido, por ello es necesario modificar la concepción de los niños ya que para ellos lo más importante es el juego y es además un derecho, al adulto por lo tanto le corresponde posibilitar el ejercicio de ese derecho.

Las ludotecas posibilitan y estimulan la recuperación del juego como actividad fundamental de la infancia, también implican un reconocimiento público a la importancia del juego, en este sentido modelan actitudes y comportamientos deseables de los adultos hacia los niños: reconocimiento de sus intereses y necesidades, respeto a las diferencias individuales, importancia de la interacción entre los niños como factor del desarrollo, reconocimiento de su papel como agentes de socialización e importancia de la interacción niño-adulto.

La existencia de juguetes y materiales favorece el juego espontáneo, tanto individual como colectivo, promoviendo el desarrollo de la autonomía y la interacción social. A través del juego los niños experimentan vivencias, conflictos, ensayan soluciones y aprenden a compartir los juguetes y materiales, es decir, favorece el proceso de aprendizaje, ya que tiene la posibilidad de manipular juguetes y materiales variados, hacer comparaciones entre sus características y compartir sus puntos de vista.

La existencia de ludotecas es particularmente importante para la educación, principalmente en los sectores populares y marginados, porque en esos estratos de la sociedad es donde menos probable que los niños tengan acceso a los juguetes convencionales; es de suma importancia generar las condiciones apropiadas para fundamentar una cultura que privilegie al niño como persona en desarrollo, con necesidades y derechos que se constituyen en responsabilidades para los adultos.

Para los maestros promover la articulación de diversas instituciones, un reto será establecer todas las condiciones necesarias para garantizar que todo niño, sin distinción de condición social, pueda gozar de los derechos del niño en todas y en cada una de las dimensiones del desarrollo.

Tal como se ha estado mencionando, el niño juega todo el tiempo: en la calle, en la escuela, en su casa, incluso estando enfermo en algunas ocasiones imagina que las cobijas, sábanas y almohadas son objetos animados, se recrea con ellas; generalmente todas sus actividades las realiza como juego; esa necesidad tan intensa de jugar lo distingue del adulto. El niño se forma

en un proceso de juego de interacción lúdica con las demás personas y situaciones, con los objetos y con los animales; casi siempre le resulta difícil dejar los juguetes solos; si se le dice por ejemplo que es hora de bañarse, comer, de hacer la tarea o de acostarse; sufre una separación dolorosa de los juguetes con los que se estaba divirtiendo.

Así como un niño precisa jugar, el adulto necesita trabajar; ambas actividades nacen de la misma materia prima: los objetos, la naturaleza, las relaciones sociales, la vida; ambas hacen lo mismo: las manipulan, las transforman, construyen el sueño. La diferencia está en la finalidad, el niño juega porque le gusta e insiste en jugar como si eso fuera una exigencia interna; el adulto trabaja porque necesita, porque es condición de su sustento material.

Por su puesto existen profundas diferencias entre lo lúdico del niño y la ocupación laboral del trabajador. El juego tiene una razón en sí mismo, el trabajo, una razón externa; el jugar se satisface en sí mismo, la satisfacción del trabajo viene de su producto. De tal modo que cuando el juego deja de ser interesante, lo abandonan los niños, jugar forzado es aburrido, ya no es juego sino tarea. Cuando la mamá le pide al niño más grande que juegue con su hermanito, si él lo hace contrariado, su juego adquiere características de trabajo; en consecuencia si el trabajo escolar es realizado en un ambiente de libertad, provocará entusiasmo y será realizado con gusto, lo disfrutará el niño porque será para él un auténtico juego.

El niño necesita jugar para vivir su infancia, si jugar en esta etapa quedarán huecos que más tarde se irán manifestando como cimientos inestables de la personalidad. El niño obligado a

cubrir el tiempo de juego con actividades no lúdicas con responsabilidades y compromisos de trabajo, los considerará como hechos impositivos, inalterables, invariables y aburridos.

El ejercicio del juego es una interacción recreadora con los objetos y con los hechos, le preoprociona al niño la experiencia y conciencia de que la realidad es mutable, cambiante y transformadora.

El juego es la pauta que el niño sigue para llegar al corazón de las cosas, le permite descubrir el cariño, el afecto, la confianza, le quita temores para explorar lo desconocido, le proporciona alegría, entre tantas otras cosas positivas. El juego y el juguete le facilitan el paso de lo cognitivo al afectivo, relación tan importante en el desarrollo del niño.

La educación y el juego están ligados, es muy importante que los maestros en su práctica educativa conozcan la profundidad de esta relación en virtud de que la educación fomenta en el niño: normas, valores, conocimientos, informaciones, experiencia y práctica de los adultos; mediante la actividad lúdica se avanza en la construcción de la personalidad, el desarrollo integral y el aprendizaje en los diversos aspectos de la vida.

Desde los primeros días de vida el individuo por medio de su cuerpo, del afecto, de su inteligencia, juega con todo lo que puede: con las manos, pies, el diálogo y con su fantasía. Por tal motivo los profesionales de la educación saben que un ambiente lúdico es el más favorable recurso para facilitar el aprendizaje escolar.

Se estima que la creatividad es una característica inherente de los niños y debido a ella no están sometidos a una rutina puesto que enfrentan la vida, los hechos y las dificultades en general, en forma ingeniosa y creativa. Contrariamente a los adultos quienes por lo regular viven sujetos o prisioneros de los malos hábitos, de los compromisos y de los prejuicios; a los niños les gusta re-crear, re-hacer, buscar novedades, modificaciones, cosas nuevas; y el juego promueve el pasaje progresivo de un periodo de creación para un hábito, según dice Walter Benjamín:

“La esencia del jugar no es un “hacer como si” sino “hacer siempre de nuevo”.²²

Para el niño el juego es la actividad misma, su forma para interactuar con el mundo social y físico, es la ventana por la cual entra en comunicación con las otras personas y las cosas, la herramienta para la construcción colectiva del conocimiento, él necesita jugar para ser él mismo, para desarrollarse, para fabricar conocimientos, para expresar sus emociones, para entender el mundo y todo lo que llega hasta él.

Sin temor a dudas se puede afirmar que el niño tiene derecho a jugar y que los adultos tienen la obligación de facilitar el ejercicio de ese derecho, y que la sociedad y el gobierno tienen la responsabilidad frente al juego, como las tienen con la educación del niño.

²² WALTER, Benjamín, Reflexões: A crianca, o brinquedo a educacao, p. 65

IMPLICACIONES POLITICAS Y SOCIALES.

El juego es la esencia del proceso de construcción social de la personalidad del niño, no es pura diversión, ni una simple distracción, ni una ocupación para que los niños no interrumpen a los adultos, puede ser una actividad individual o colectiva.

El ser humano desde que nace comienza a elaborar las herramientas que necesita para vivir en sociedad, ya que es un ser político, con autonomía de pensamiento, de movimientos y moral. Los niños pasan de la heteronomía a la autonomía por medio del juego, luchando por la modificación de los acontecimientos; comprenden la importancia y necesidad de las reglas para un juego y que la ley es una construcción de la sociedad para el buen funcionamiento de una actividad social para el logro de un propósito común.

El niño transita por una etapa del proceso de formación de ciudadano consciente y crítico; los niños privados del jugar tienen menos oportunidades de llegar a esa comprensión; son guiados por reglas y normas hechas por los adultos a las cuales deben someterse o de lo contrario se les castiga o reprende; crecen y pueden llegar a ser más autoritarios porque aprendieron que la ley es inmutable y no tuvieron la experiencia que les pudo haber enseñado por medio del juego a participar en cambios, acontecimientos y reglas.

Los espacios pequeños en las casas, disminuye el tiempo de juego así como también la anticipación de los deberes escolares, ambos tendrán repercusión sobre el proceso de autonomía,

sobre el aprendizaje en relaciones sociales, normalmente construidas en situaciones de juego ya que éste ejerce un rol decisivo en ese proceso.

Un enorme compromiso que se tiene en la actualidad consiste en interesar a educadores, medios de comunicación social, padres de familia, políticos y gobernantes acerca del derecho del niño y del adolescente a jugar. Todo juego tiende a involucrar a otras personas, ya que jugar es un acto social y el padre, la madre y los hermanos, son personajes muy importantes de sus juegos.

Desde muy temprana edad es un juego de relación humana, propiciando un espacio para el juego libre y creativo de sus hijos. No sería buena enseñanza mandar al niño a jugar en el cuarto desorganizado para no molestar a los adultos que están viendo la televisión o para no descomponer la sala.

En el contexto escolar resulta de gran importancia promover la creación de una ludoteca en el área más necesitada para que los juguetes sirvan de apoyo para el aprendizaje, adquiriendo y construyendo una gran variedad de juguetes que ayuden para que los alumnos vivan plenamente su infancia, convirtiendo a la escuela en un espacio verdaderamente de convivencia entre los niños sin importar su condición social, raza o color de su piel.

RETOS Y PRIORIDADES.

Mucho se ha dicho que el reto fundamental es crear y fortalecer una cultura en favor de la infancia acorde a los derechos de la niñez, aunque esto no es muy preciso para evaluar lo que se

ha hecho socialmente en favor de la infancia. Es primordial llegar a vincular la problemática que vive la infancia con las deficiencias o carencias de la sociedad hacia la niñez, políticas que no sólo deben ser principios sino acciones que mejoren las condiciones materiales de vida de los niños y de sus familias.

Los derechos de los niños no serán sólo propósitos: debe procurarse el acceso y participación de los niños y niñas a los servicios de salud, nutrición, educación, desarrollo, juego, recreación, cultura y protección por medio de registros objetivos.

Para llevar a cabo la difusión y práctica de los derechos de los niños los dividen en las siguientes dimensiones que mantienen necesariamente una interdependencia; así mismo se deben utilizar indicadores confiables para el seguimiento de logros concretos a través del tiempo:

1.- Dimensión ético-valorativa y cultural: la concepción que se tiene sobre el niño y los factores que afectan su proceso de desarrollo, es uno de los aspectos fundamentales de la cultura de los pueblos. Esta dimensión se toma en cuenta al definir políticas y programas en favor de la infancia; de aquí la continuidad y el impacto final de las acciones y programas específicos. Para que se reconozcan las oportunidades y condiciones de vida del presente como el entorno ecológico que posibilitará el desarrollo de las potencialidades humanas.

2.- Dimensión de los programas. Oferta y demanda de servicios: se inicia con reconocer y aceptar las necesidades básicas para la supervivencia y el pleno desarrollo de niños y niñas; en cierto modo es una ética que privilegia a los niños como sujetos activos de derecho.

Los padres de familia, los mismos niños y la sociedad en general deben llegar a una apropiación consciente y crítica de los derechos de la niñez. Los programas en beneficio de la infancia deben tener los siguientes principios:

a). Organización y participación comunitaria: ya que es responsabilidad conjunta sin discriminaciones de ningún tipo.

b). Planeación con perspectiva de género: analizar la situación de la problemática específica femenina(niñas, adolescentes y mujeres en general) identificando las necesidades para lograr servicios especializados cuando sea necesario, no solamente dejar la responsabilidad de la infancia a las mujeres, sino anular la cultura tradicionalmente machista y autoritaria, dando paso a que los padres participen con su ternura en los juegos y vida en general de la infancia logrando crear conciencia de su paternidad para esta nueva época de transformación y ajuste de las relaciones familiares comunitarias.

c).- Educación y concientización: aparte de la situación de pobreza por la que atraviesa la mayor parte de la población, las condiciones en el desarrollo de la infancia se expresan en creencias, actitudes y comportamientos no muy favorables para su crecimiento. El Director General de la U.N.E.S.C.O. ha planteado:

“La pobreza es también una pobreza de futuro y de participación si no se tienen opciones o no se las conoce”.

Dicho proceso de educación deberá estar orientado a la unidad familiar en sus diferentes formas y dinámicas en favor del desarrollo humano. Este enfoque deberá contribuir a una transformación social, rompiendo con el ámbito privado de manejo del niño y así posicionar la situación del niño como objeto de interés colectivo público.

No se trata únicamente de mejorar la atención del niño de hoy sino de contribuir a su formación como ciudadano. Sería necesario asumir una perspectiva, un cambio que permita colocar al niño y sus intereses como centro de la política social. El reto por lo tanto implica muchas acciones posibles en conjunto con la sociedad y así propiciar la reflexión sobre el impacto del comportamiento social hacia los niños en su proceso de crecimiento y desarrollo.

ACCIONES POSIBLES A REALIZAR.

Con el propósito de respetar el ritmo normal del proceso de desarrollo y maduración normal del niño, entre otras tantas acciones deberían realizarse las siguientes acciones:

- 1.- Difundir por todos los medios posibles en la comunidad, el derecho del niño a jugar.
- 2.- En reuniones de padres de familia, conferencias y por medio de materiales impresos, educar a los padres de familia en aspectos tan importantes como: salud, nutrición, desarrollo infantil y psicología del niño.

3.- Realizar una campaña de concientización entre los maestros, con el fin de sensibilizarlos acerca de la gran importancia que representa el juego como estrategia didáctica que permite al alumno la construcción de un aprendizaje verdaderamente significativo.

4.- Apoyar el desarrollo de experiencias demostrativas de educación y protección a la niñez que incorporen el juego como estrategia fundamental para convocar a los padres de familia y a la sociedad con el fin de concientizarlos acerca de la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo del individuo.

5.- Promover por parte de las autoridades educativas la elaboración, implementación y difusión de proyectos y estrategias de innovación pedagógica que tomen en cuenta los intereses lúdicos del niño.

CAPITULO IV. PROPUESTA DE INNOVACION.

El juego como espacio de socialización y formación de la personalidad desborda la referencia a los juguetes. La posibilidad lúdica surge primeramente en la actividad y el comportamiento. El juguete no es, se hace juguete en la medida que se introduce en la dinámica del juego.

La participación de los adultos en el proceso de recuperación y práctica del juego. Los ancianos y los abuelos tienen un papel fundamental en la recuperación de la cultura del juego. Bien se sabe que en muchos casos los niños y niñas pueden disponer de juguetes y no jugar; el juguete aparece como un agregado sin sentido en un espacio donde el autoritarismo y la incompreensión de la infancia asimila a los niños como pequeños adultos que deben asumir comportamientos y responsabilidades adultas.

El juguete es una dádiva cuando simplemente se coloca en el ambiente físico sin abrir el espacio de las actitudes y los comportamientos de los adultos hacia lo lúdico, porque el juguete sólo tiene sentido en un contexto de libertad y creatividad; en este sentido es sumamente criticable el hecho de que muchos padres compran abundantes y costosos juguetes con el fin de tenerlos guardados en una vitrina fuera del alcance de sus hijos, quienes muy pocas veces tienen acceso a los mismos, mucho menos a compartirlos con otros niños.

En la escuela que debe ser el espacio socializador por excelencia, se requiere para estimular el interés lúdico en muchos casos un tanto atrofiado, muy conveniente resulta la organización de

una ludoteca, tomando en consideración su gran importancia social, económica y cultural debido a su excelente apoyo para facilitar y completar el bienestar de la infancia.

La formación de una ludoteca debe ser una actividad componente de una estrategia de educación y movilización social, no se trata simplemente de comprar, elaborar y recolectar juguetes. Lo más importante de ella es su potencialidad para articular una gran cantidad de acciones de reconocimiento y promoción del desarrollo infantil. Etimológicamente:

La palabra ludoteca (proviene del latín, *ludus*, juego y del griego *théki*, caja). Colección de instrumentos del juego.

Local abierto a los niños en sus horas libres, a cargo de varios animadores, donde es posible jugar colectivamente con un buen número de juguetes de la propia entidad o con los que traen los niños.

La ludoteca significa la canalización del juego y el juguete de forma selectiva, estimulando esta actividad fundamental del niño desde unos supuestos pedagógicos. Las ludotecas surgen en 1960, propiciadas por UNESCO. Son una alternativa para la difusión del juguete y del juego ante una realidad que en la práctica no favorece el desarrollo de la verdadera actividad lúdica.

Objetivos:

- Potenciar el desarrollo intelectual de la educación moral y la iniciación cultural en un marco educativo-social.

- Posibilitar la libre elección de los juguetes según la edad, deseos e intereses.

- Penetrar en el medio familiar con el fin de continuar la labor educativa iniciada en la escuela (Diccionario de las ciencias de la educación, p. 235)

La ludoteca comunitaria ha de entenderse como un proyecto común que se origina, se consolida y se mantiene a través de un amplio proceso de participación. Para que este proceso tenga un impacto significativo debe convocar a las autoridades locales, padres de familia, instituciones educativas, jóvenes y adultos.

Todas las personas de la comunidad pueden contribuir en el proyecto desde su propia diversidad aportando recursos y materiales, participando en la adecuación de espacio físico donde se instale, trabajando en los talleres para la elaboración de juguetes y material didáctico, contribuyendo con su experiencia y conocimientos en el desarrollo de procesos educativos, realizando actividades relacionadas con el juego y recreación dirigidas a los niños y a los padres.

Lo más importante en la elaboración de materiales y juguetes es la oportunidad que esta actividad genera para la reflexión y la participación en la recuperación del juego como práctica de socialización.

PROPOSITOS Y OBJETIVOS DE LA LUDOTECA COMUNITARIA.

A partir de la concepción de las ludotecas como componentes de una estrategia educativa, resulta más fácil y coherente definir sus propósitos y objetivos. Las ludotecas no pueden

concebirse como simples dispensarios o donación de juguetes, ya que este enfoque desaprovecha su mejor potencial, por ello se mencionan un conjunto de objetivos y propósitos:

1.- La existencia misma de la ludoteca implica un reconocimiento público a la importancia del juego y la disponibilidad de juguetes y materiales didácticos como factores necesarios para el sano y armónico desarrollo de los niños y niñas de la comunidad.

2.- La ludoteca facilita la convocatoria a los padres, jóvenes y adultos en torno a las actividades y programas de prevención y promoción para el desarrollo infantil y el mejoramiento de las condiciones de vida de la infancia.

3.- Orientar a las madres, padres y agentes educativos comunitarios a partir del análisis de su actividad y de las implicaciones que tiene su relación con los niños en el proceso de desarrollo.

4.- Ordenar la estrategia educativa a partir de los principios del aprendizaje activo y participativo.

5.- La ludoteca posibilita, o por lo menos estimula la recuperación del juego como actividad infantil.

6.- La ludoteca es el espacio ideal donde el niño lleva a cabo su actividad fundamental que es el juego, modelando actitudes y comportamientos.

7.- Conocer intereses y necesidades, respecto a las diferencias individuales, importancia de la interacción entre iguales como factor del desarrollo y agente de socialización.

8.- La ludoteca proporciona a los niños juguetes y material didáctico que estimulan su creatividad.

9.- En la ludoteca existe la posibilidad de que el niño manipule materiales variados, hacer comparaciones entre sus características y compartir sus puntos de vista entre grupos iguales.

10.- Promover aprendizajes significativos a través de juguetes educativos, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Debido a que los centros educativos de preescolar y primaria llevan acabo infinidad de actividades que involucran a la comunidad, convirtiéndose generalmente en el centro de ella; dada la importancia de dichos planteles se pensó en organizar ludotecas dentro de cada aula; para lograrlo, en preescolar algunas así como en el 1o. y 2o. grado de primaria, enriqueciéndolas con la participación de niños, personal docente, padres de familia y consolidándose este proyecto con el programa de participación social, de acuerdo a las características específicas del grupo.

Con el fin de concretar este proyecto se programaron las siguientes acciones:

1.- Reunión del equipo promotor el día siete de abril de 1997, con el fin de tomar acuerdos tocante a la forma de como organizar en cada aula una ludoteca en el jardín de niños "Narciso Mendoza ubicado en Yahulica, Jal.

- 2.- Dar a conocer el proyecto a las autoridades educativas mediante una entrevista.

- 3.- Motivar a las educadoras y maestros para que conozcan el proyecto relacionado con la formación de ludotecas.

- 4.- Reunión con los padres de familia para darles a conocer dicho proyecto y solicitar su participación en la elaboración de juguetes educativos para la formación de las ludotecas.

- 5.- Motivar a los alumnos para que consigan y elaboren juguetes para la formación de su propia ludoteca, dichos juguetes deberán tener las siguientes características: duraderos, funcionales, creativos, llamativos y con diferente grado de dificultad.

- 6.- Con la colaboración del grupo y los padres de familia, acondicionar el espacio físico dentro del aula para el funcionamiento de la ludoteca, consiguiendo y colocando estantes, cajas, así como los demás materiales mínimos para iniciar con el proyecto.

- 7.- Incrementar los materiales y juegos educativos en cada una de las áreas y los rincones, renovándolos constantemente según el proyecto y las necesidades del grupo para que el interés por la ludoteca no disminuya sino que vaya en constante aumento.

- 8.- Elaborar ficheros con los juegos que así lo requieran.

9.- Clasificar los diversos materiales para su mejor uso.

10.- Inauguración de las ludotecas formadas en fecha cercana al 30 de abril, Día del Niño, según la organización de cada escuela.

Para llevar a cabo todas estas acciones se necesitarán: pláticas, entrevistas, reuniones, libros, revistas, material de deshecho, etc., y sobre todo la participación de alumnos, docentes, directivos y padres de familia. El esfuerzo sin duda alguna será exhaustivo, pero se espera que se reoriente el uso del juego en diferentes manifestaciones, como una estrategia didáctica que facilite el aprendizaje verdaderamente significativo de los alumnos.

GLOSARIO

BOFORO: cuerpo simple de color pardo oscuro.

GUILLOTINA: máquina para cortar papel. Máquina usada en Francia para decapitar a los reos de muerte.

MUJER ALSACIANA: natural de Alsacia, perteneciente a Europa.

MUÑECA COCOTTE: penacho.

PERINOLA: juguete de madera que se hace bailar azotándolo con un látigo.

POLICHINELA: personaje burlesco de las farsas y pantomimas italianas.

TIROL: región de Europa Central entre Austria e Italia.

BIBLIOGRAFIA

CAMPILLO CUAUHTLI, Héctor. Manual de historia de la educación. México, Fernández editores, 1962, 319p.

CASTAÑEDA, Josefina. Folleto de apuntes basado en el programa oficial del primer curso de técnica del jardín de niños. México, 1963, 69p.

CASTILLO CEBRIAN, Cristina et. al. Educación preescolar Métodos, técnicas y organización. 6a. ed., Barcelona, Ed. Ceac, 1984, 254p.

GARCIA MENDEZ, Emilio. Derecho de la infancia-adolescencia en América Latina. Bogotá, De. Forum Pacis, 1994, 435p.

JIMENEZ Y CORIA, Laureano. Organización escolar. México, Fernández editores, 1980, 377p.

LA FAMILIA CRISTIANA. No. 4 / 1997, 48p.

LEACH, Penelope. Bebé y niño desde los dos años y medio hasta los seis. Vol. 3. Tr. José Manuel Palomares. Barcelona, Grijalbo, 1993, 393-557p.

LOPEZ ROBLES, Fortino. Educación musical. 2a. ed. México, I.F.C.M. 1961, 328p.

MANTOVANI, Juan. Educación y plenitud humana. 10a. ed., Buenos Aires, Ed. El Ateneo, 1978, 194p.

OCEANO. El niño y su mundo. Vol. 4, Barcelona, 1995, 115p.

OMEPE. El derecho del niño a jugar (conferencia). México, 1996, 12p. ORTIZ PINILLA, Nelson. El juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura en favor de la niñez. México, 1996, 237p.

PADRES E HIJOS. No. 12 / 1994, 144p.

PIAGET, J. Juego y desarrollo. Tr. Jordi Beltran. Barcelona. Ed. Crítica, 1982, 157p.

PIAGET, J. Psicología del niño. 10a. ed. Madrid, Ed. Morata, 1984, 172p.

PIAGET, Jean. Psicología y pedagogía. SEP/ ariel. México, 1981, 208p.

SANTILLANA. Diccionario de las ciencias de la educación. México, 1996, 1431p.

S.E.P. D.G.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México, 1993, 152p.

S.E.P. D.G.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: El juego. México, 1985, 33p.

S.E.P. D.G.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: Jean Piaget. México, 1985, 37p.

S.E.P. D.G.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. México, 1993, 125p.

S.E.P. D.G.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, Fernández Editores, 1992, 38p.

U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología. 2a. ed. México, 1993, 366p.

U.P.N. El juego. Antología básica. México, 1995, 370p.

WALTER, Benjamín. Reflexões: A criança, o brinquedo o educacao. Sao Paulo, Sumus Editorial, 1994, 324p.