



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

“ARAGON”

“LA LUDOTECA COMO PROPUESTA
PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO
INTEGRAL DEL NIÑO PREESCOLAR
QUE ASISTE A LOS CENTROS DE
DESARROLLO INFANTIL DEL
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL”

FALLA DE ORIGEN

T E S I S

Que para obtener el Título de:

LICENCIADO EN PEDAGOGIA

P r e s e n t a

SÍLVIA RUIZ VARGAS

Asesora: Lic. Susana Viguera

San Juan de Aragón, Edo. de Méx. 1995



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Educar al niño es hacer de él un ser libre,
creativo, responsable y autónomo.

Hacer emerger las potencialidades existentes en cada
uno. (Personalidad).

Hacer «sacar» lo mejor de sí mismo y toma
de conciencia de sus posibilidades. (Originalidad
personal).

Respetarse como individuo y valorarse.

Confianza en sí mismo.

Jurino L. Vigg.

No se debe educar en la obediencia pura hacer de
él, el dócil servidor, pues será el peón, el obrero, el
técnico perfecto que sigue rigurosamente y únicamente las
instrucciones y órdenes recibidas, se debe preparar a
los alumnos no sólo para adaptarse a las
exigencias sociales y técnicas, sino para
comprenderlos, dominarlos y, sobre todo, dirigirlos.

Educar es formar hombres que se alijen cada vez
más de la esclavitud; que tendrán una cultura
general y conocimientos suficientes para desempeñar
un papel activo en el concierto de la sociedad
futura.

E. Mialaret.

FALLA DE ORIGEN

AGRADECIMIENTOS

A mis padres

A mi esposo

A mis hermanos

A mi hijo.

A la Lic. Susana Viqueira,
mi asesora.

Le agradezco el haberme transmitido sus conocimientos sobre el tema, sus invaluable orientaciones que me encaminaron en la investigación para la realización de esta tesis, así como el haberme brindado su mano amiga.

A mis compañeros de trabajo
y escuela.

MUCHAS GRACIAS

Por brindarme palabras de aliento
para seguir siempre adelante.

Silvia Lido,
Sofía Montal,
Magalia Estrella,
Jora, Alicia,
Ara, Dicky
Alicia,
Blanca.

FALLA DE ORIGEN

DEDICATORIA

A ustedes, Papá y Mamá
Félix y Sra. María
Por darme la vida.
Por brindarme siempre cariño
y comprensión.
Por apoyarme para alcanzar
mis metas.

A ti querido esposo:
Jorge
Por el amor, el afecto y el respeto
que me das.
Por ayudarme a lograr mis proyectos
e ilusiones.
Por sostenerme cuando desfallezco.

A ustedes hermanas:
Guadalupe, Gabriel,
Alberto, Javier
Sra. María
Porque con su apoyo moral hacen
más fácil el camino al andar.

A ti hijo:
Jorge Alberto
Porque al valorar y disfrutar tu
infancia me enseñaste a comprender el
verdadero valor del juego.

*'LA LUDOTECA COMO PROPUESTA PARA
ESTIMULAR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL
NIÑO PREESCOLAR QUE ASISTE A LOS
CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL DEL
INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL'*

INDICE

TITULO:

La ludoteca como una propuesta para estimular el desarrollo integral del niño preescolar que asiste a los Centros de Desarrollo Infantil del Instituto Politécnico Nacional.

Página

INTRODUCCION.....	1
-------------------	---

CAPITULO I

DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR

I.1	Desarrollo cognitivo según Piaget	6
I.1.1	Etapa preoperatoria según Piaget	9
I.1.2	Características del pensamiento preoperatorio	12
I.2	Desarrollo motor	18
I.3	Desarrollo emocional	24

CAPITULO II

CARACTERISTICAS DEL JUEGO Y DE LA LUDOTECA

II.1	Definición del juego	30
	Según:	
II.1.1	Jean Piaget	36
II.1.2	Sara Paín	41
II.1.3	Ana Freud	44
II.1.4	W.D. Winnicott	46

II.2	La ludoteca	50
II.2.1	Actividades de la ludoteca	51
II.2.2	Conformación y organización	52
II.2.3	Tipos de juego	57

CAPITULO III

LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL DEL INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

III.1	Qué es un Centro de Desarrollo Infantil	61
III.2	Antecedentes	63
III.3	Objetivos de los Cendis del Politécnico	65
III.4	Estructura del Cendi 'Eva Sámano de López Mateos'	66
III.5	Organización y funcionamiento del Cendi	68
III.6	Descripción de una jornada de trabajo en el Cendi de un niño preescolar	77

CAPITULO IV

INVESTIGACION DE CAMPO

IV.1	Población	79
IV.2	Recolección de los datos	81
IV.3	Presentación de los resultados	82

ALTERNATIVAS

Propuesta para trabajar en la ludoteca del Cendi con los niños preescolares	90
--	----

	<i>Página</i>
<i>Objetivos</i>	91
<i>Conformación y organización de la ludoteca del Cendi</i>	92
<i>Normas de funcionamiento para la ludoteca del Cendi</i>	94
<i>Propuesta</i>	95
<i>CONCLUSIONES</i>	116
<i>ANEXO</i>	121
<i>GLOSARIO</i>	126
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	133

INTRODUCCION

El presente trabajo tiene como propósito dar a conocer las posibilidades educativas de la ludoteca y las bases teóricas y prácticas para introducirla al Centro de Desarrollo Infantil (Cendi) 'Eva Sámano de López Mateos', en ella el niño preescolar podrá ser estimulado para lograr su desarrollo integral a través del juego y el juguete. Así el niño podrá aprender no por lo que se le enseñe, sino por su propia actividad y sus investigaciones.

Esta necesidad surge en el Cendi, porque las educadoras pierden de vista con demasiada facilidad, el juego como propiciador de experiencias que faciliten al niño adaptarse a su medio ambiente.

Con la creación de la ludoteca las educadoras contarán con una herramienta más que no sólo apoyará su tarea diaria, sino que le permitirá al niño aprender jugando, puesto que en ella el niño tendrá la oportunidad de crearse el hábito por la lectura, de construir su juego según sus propias necesidades e intereses, de disfrutar música si es su deseo, de realizar dramatizaciones que le permitan manifestar su sentir, de trabajar con arena y agua por medio de lo cual podrá crear y recrearse.

Si se toma en cuenta que el juego es la actividad más auténtica de la infancia y que contribuye a la construcción del pensamiento; que por el juego, la imitación y el lenguaje el niño expresa su realidad y la transforma afectivamente; y que el juego también cumple una reproducción de

situaciones placenteras, entonces por qué no utilizarlo en la ludoteca para propiciar el desarrollo integral del niño preescolar, en la ludoteca encontrará los elementos necesarios para satisfacer sus necesidades e intereses.

Como se pretende introducir la ludoteca al Cendi es necesario conocer ¿qué es la ludoteca? ¿de qué manera ayuda al desarrollo integral del niño preescolar? Para tales fines el trabajo se divide en los siguientes capítulos:

En el primer capítulo se abordará el desarrollo del niño preescolar tomando en cuenta el desarrollo: cognoscitivo, motor y emocional, esta división se hace con fines didácticos ya que en la realidad ocurren interrelacionados.

En el segundo capítulo se verán las características del juego y la ludoteca. Se estudiará la función que el juego tiene para el niño y la importancia de las actividades lúdicas. Se verá el juego desde la posición teórica de los siguientes autores:

Jean Piaget.

Sara Paín.

Ana Freud

W.D. Winnicott.

Se abarcará también la definición de la ludoteca, cuáles son sus objetivos, cómo se conforma y organiza, así como el funcionamiento y tipos de juguetes que debe contener.

El tercer capítulo contemplará los Centros de Desarrollo Infantil. Qué es un Cendi, antecedentes, objetivos, funcionamiento y organización. Al hablar de Cendis se referirá especialmente a los del Instituto Politécnico Nacional.

En el cuarto capítulo se describirá la investigación de campo, cuál es la población, cómo se aplicaron los instrumentos que en este caso son registros de observación. Se presentarán los resultados, se analizarán y se planteará una propuesta para trabajar en la ludoteca con los niños preescolares, se describirá cómo es conformada la ludoteca en el Cendi 'Eva Sámano de López Mateos'. Para finalizar se darán las conclusiones.

Los objetivos del trabajo son:

- Identificar la etapa del niño preescolar.*
- Analizar la función del juego en el niño preescolar.*
- Deducir si el juego es parte vital del desarrollo del niño.*
- Describir la ludoteca.*
- Informar el funcionamiento, actividades y objetivos del Cendi.*
- Diseñar una ludoteca en el Cendi para utilizarla como medio de estimulación del desarrollo integral del niño.*
- Estimular el juego del niño en un marco educativo social; la ludoteca.*
- Crear una propuesta de actividades para trabajar con los niños preescolares.*

Esperando que esta investigación sirva a la pedagogía, a las maestras de grupo y muy especialmente reditúe frutos en los niños preescolares.

Toca pues al pedagogo resaltar la importancia del juego y el juguete como herramienta útil y eficaz para la educación. La tarea del pedagogo es dirigir el desarrollo teniendo siempre presente las leyes progresivas de la naturaleza humana.

A la pedagogía corresponde enaltecer el juego en la infancia, ya que por medio de él, se puede conocer y apoyar el desarrollo del niño en todas sus áreas: física, cognoscitiva y emocional.

Me resta tan sólo expresar mi más cálida gratitud a quienes han colaborado directa o indirectamente en la realización de mi tesis.

CAPITULO I

DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR

'El desarrollo infantil es un proceso complejo porque ininterrumpidamente, desde antes del nacimiento del niño, ocurren infinidad de transformaciones que dan lugar a estructuras de distinta naturaleza, tanto en el aparato psíquico (afectividad y aspectos cognoscitivos) como en todas las manifestaciones físicas (estructura corporal, funciones motrices)'. (1)*

Por lo tanto, en este primer capítulo se estudiará el desarrollo del niño tomando sus tres áreas de desarrollo: cognoscitiva, motriz y emocional, esta separación se hace por no haber una sola teoría que unifique todos los conocimientos, o por lo menos los más importantes, que se tienen acerca del origen y el desarrollo de los diversos aspectos de la conducta infantil.

Cabe hacer mención que debido a que se trabaja con niños preescolares se retomará el período comprendido de 4 a 6 años.

* Entendiéndose por estructuras al conjunto ordenado de elementos, que adquieren sentido en referencia a la totalidad.

(1) S.E.P. Programa de Educación Preescolar. Pág. 7.

I.1 DESARROLLO COGNOSCITIVO SEGUN PIAGET.

Primeramente se abordarán los principales conceptos teóricos de Piaget, para comprender cuando se habla del desarrollo cognitivo, y más específicamente se retomará el período preoperatorio, por ubicarse aquí el niño preescolar.

El término cognición (con su forma adjetiva, cognoscitivo) es amplio y designa todos aquellos procesos en virtud de los cuales el conocimiento se adquiere y utiliza. Así pues, abarca los procesos de percibir, aprender, formar conceptos y solucionar problemas.

Según Piaget la conducta cognoscitiva humana debe concebirse como la combinación de las cuatro áreas siguientes:

- 1) *Maduración. (Diferenciación del Sistema Nervioso).*
- 2) *Experiencia. (Interacción con el mundo físico).*
- 3) *Transmisión Social. (Cuidado y educación para influir sobre la naturaleza, de las experiencias del individuo).*
- 4) *Equilibrio. (Autorregulación de la adaptación cognoscitiva, es decir 'el principio supremo del desarrollo mental, según el cual el crecimiento mental progresa hacia niveles de organización cada vez más complejo y estable'. (2)*

(2) HENRY, Maier. *Tres Teorías sobre el Desarrollo del Niño.* Erikson, Piaget y Sears. Pág. 101 y 102.

Para poder entender la teoría de Piaget, es necesario definir algunos conceptos:

El esquema es la unidad cognoscitiva básica en la teoría de Piaget. Es un concepto complejo que implica tanto una organización mental (la conceptualización de una situación específica por parte del niño) como una conducta observable.

Se conoce el esquema por la conducta que implica y así tenemos uno de visión para ver, un esquema de mamar para comer, etc. El esquema de mamar por ejemplo, implica que el niño reconoce el hambre a través de sensaciones que le producen malestar, sabe que al llorar conseguirá el alimento, y al darle el pezón chupa. Este esquema cambia de una acción refleja simple a una actividad controlada y voluntaria a medida que se va desarrollando.

La organización y la adaptación son dos principios generales que influyen en el desarrollo cognoscitivo a través de todas las etapas. Se conocen con el nombre de invariantes funcionales, porque operan en todas las etapas del desarrollo a pesar de que en las estructuras que regulan surge un cambio cualitativo de etapa en etapa. La organización involucra la inteligencia de todos los procesos en un sistema total. Al principio los esquemas de mirar y agarrar del niño son bastante diferentes, lo que da como resultado una coordinación ojo-mano deficiente. Eventualmente, logra coordinar estos esquemas de tal manera que puede sostener y mirar el objeto al mismo tiempo. Este es un ejemplo de organización.

Adaptación es el término general que se da a dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación, el niño crea estructuras nuevas para poder manejar efectivamente todo aquello que le rodea. La adaptación es la esencia de la conducta inteligente.

La asimilación es la incorporación de un nuevo objeto, experiencia o concepto al conjunto de esquemas existentes. El niño a cualquier edad, tiene una serie de mecanismos que sabe utilizar; en el momento en que puede usar estas acciones para responder a un nuevo estímulo, se da la acomodación. Por ejemplo, una vez que sabe mamar el pecho, se le presenta un biberón, por primera vez; el niño asimila biberón al esquema de mamar y es capaz de responder al nuevo estímulo. Acomodación.

La acomodación es el proceso mediante el cual el niño cambia sus acciones para manejar nuevos objetos y nuevas situaciones.

Estos dos procesos, la asimilación y la acomodación trabajan en conjunción constantemente para producir cambios en la conceptualización del mundo, por parte del niño y sus reacciones con respecto a él. El estado de compensación que existe entre la asimilación y la acomodación recibe el nombre de equilibrio; éste es un estado necesario que protege al niño de verse abrumado por las nuevas experiencias e información de ir más allá de sus propias fuerzas en un intento por acomodarse a un medio ambiente que está cambiando demasiado rápido. (Pulaski 1971).

Por consiguiente la adquisición de conocimientos es un proceso activo

que depende de la interacción entre el niño y el medio ambiente. El niño aprende acerca del mundo, por medio de sus encuentros con él. No es ni un receptor pasivo del estímulo por parte del medio ambiente ni la poseedora de un conjunto preformado de capacidades intelectuales. En la primera infancia, la actividad motora abre el camino a los pensamientos que Piaget llama operaciones mentales. A medida que el niño se desarrolla, la actividad motora va dando cada vez más pasos a la actividad cognoscitiva, pero su aprendizaje sigue siendo un proceso activo.

I.1.1 PERIODO PREOPERATORIO, SEGUN PIAGET.

El periodo preoperatorio representa un gran adelanto cualitativo en la forma de pensar del niño, porque trae consigo la función simbólica. Sus pensamientos solían estar ligados a lo real, lo concreto, lo presente. Ahora que puede utilizar los símbolos para representar los objetos, los lugares y las personas de sus mundos, su mente puede volar a gran altura por encima de aquí y del ahora, sus pensamientos pueden retroceder en el tiempo para recordar hechos del pasado y puede detenerse en lo que pudiera estar ocurriendo en otro lugar del presente. Sus procesos mentales son activos, pero también son por primera vez procesos reflexivos. Una vez que entra en el periodo preoperatorio su capacidad para representar las cosas con símbolos, le permite compartir un sistema de éstos con los miembros de su cultura.

LA FUNCIÓN SIMBÓLICA.

Hasta que el niño no sea capaz de evocar mentalmente una palabra o una imagen, no podrá pensar en forma simbólica. Habrá adquirido esta habilidad sólo cuando pueda acostarse en su cuna y puede pensar en la voz de su madre sin estarla escuchando realmente. En el lenguaje de Piaget, estas imágenes mentales se llaman, significadores, mientras que los eventos u objetos (madre) se llaman significantes. Los significadores pueden ser de dos clases:

a) Símbolos, que son representaciones muy personales formados por una imagen visual o auditiva, o inclusive una imagen cinestésica, y

b) Signo, una palabra o un símbolo matemático. Un signo es una representación arbitraria en el sentido de que no se asemeja, ni suena como el objeto que representa, sino se trata de la representación aceptada socialmente para un objeto o un concepto determinado.

La función simbólica está constituida por:

- a) Imitación diferida.
- b) Juego simbólico.
- c) El dibujo.
- d) Imagen mental.
- e) El lenguaje.

a) IMITACION DIFERIDA. Es la que se inicia en ausencia del modelo. Es una conducta de imitación senso-motora, el niño comienza a imitar en presencia del modelo (por ejemplo: un movimiento de la mano),

después de lo cual puede continuar en ausencia de ese modelo, sin que en ello implique ninguna representación en pensamiento.

Esta imitación interna o simbolismo mental, permite la imitación diferida. Este concepto explica el mecanismo por el cual un niño puede ver algo a partir del símbolo mental que tenga de ello, y después, cuando ya no ve esa actividad imita ese comportamiento.

b) **JUEGO SIMBOLICO.** Cuando un niño hace que un objeto representa alguna otra cosa dentro de sus juegos, está utilizando símbolos concretos más bien que mentales. El juego simbólico, es un medio adecuado para permitir la adaptación a la realidad, deja que el niño asimile el mundo externo, casi directamente dentro de sus propios deseos y necesidades. Además, en el juego simbólico puede el niño representar situaciones de conflicto de la vida real, de tal forma que siempre tenga un final feliz.

En otras palabras el juego simbólico, cumple una función catártica necesaria, es indispensable para la estabilidad emocional del niño y su adaptación a la realidad. Este tema se profundizará en el capítulo segundo.

c) **EL DIBUJO** o imagen gráfica es, en sus comienzos, un intermediario entre el juego y la imagen mental, aunque no aparece apenas antes de los dos años o dos años y medio.

d) **IMAGEN MENTAL**, de ella no se encuentra huella en el nivel sensoriomotor (si no fuera así, el descubrimiento del objeto permanente se facilitaría mucho) y aparece como una imitación interiorizada.

e) *'LENGUAJE*, en la etapa preoperatoria, el niño puede utilizar palabras para representar cosas o hechos lejanos y, por lo tanto los reviste de un carácter simbólico. Este neófito lingüístico utiliza las palabras en forma muy idiosincrática, y en forma diferente de la manera como la usará en su edad adulta'. (3)

I.1.2 CARACTERISTICAS DEL PENSAMIENTO PREOPERATORIO.

EGOCENTRISMO.

El niño no es capaz de ponerse en el lugar de otra persona. No existe para él ningún punto de vista diferente al suyo.

CENTRAJE O CENTRALISMO.

El niño preoperacional tiende a centrarse o enfocarse en un aspecto de una situación sin prestar atención a la importancia que puede tener él mismo, dando lugar así a un raciocinio netamente ilógico. Decimos que en esta etapa, el niño no puede descentrarse. No puede tomar en cuenta dos aspectos simultáneamente, se centra en uno y no puede resolver con lógica el problema.

ENFOQUE EN UNA SITUACION

El niño preoperacional aprende y piensa mediante un despliegue de 'secuencias de la realidad en su mente', cómo la realizaría si estuviera

(3) PAPALIA, D.E. *Psicología del Desarrollo*. Pág. 258.

actuando abiertamente. Un resultado de este énfasis excesivo en la realidad, es que cosas tan intangibles como los sueños, los pensamientos y las obligaciones morales son consideradas por el niño como entidades 'casi tangibles'. El niño no llega a diferenciar totalmente la realidad de la fantasía.

IRREVERSIBILIDAD.

No tiene la posibilidad de restaurar la situación original; el niño no razona, sino acerca de los estados o configuraciones, descuidando las transformaciones, no es ignorado sin embargo, no es concebido como tal, es decir, como pasa reversible de un estado a otro, modificando las formas, pero dejando invariable la cantidad. En el periodo preoperatorio aún no existe la noción de conservación.

RAZONAMIENTO TRANSDUCTIVO.

Los primeros conceptos del niño son preconceptos. Son activos y concretos, más bien que esquemáticos y abstractos, no le permiten al niño reconocer una identidad estable en las circunstancias cambiantes ni, por otra parte, considerar individuos diferentes de un mismo tipo como, entidades distintas.

El raciocinio lógico es básicamente de dos tipos, deductivo e inductivo. El primero va de lo general a lo específico y el segundo a la inversa. El niño preoperatorio no razona de acuerdo con ninguno de estos métodos, sino que pasa de un específico a otro igual sin tener en cuenta lo general. Por consiguiente, este raciocinio transductivo, puede atribuir una relación de causa y efecto a dos eventos no relacionados entre sí (ejem. quise que le

ocurriera algo malo a mi hermano, mi hermano se enfermó, por lo tanto, yo hice que mi hermano se enfermara); puede dejar de captar una relación que sí existe, (que mamá sigue siendo mamá, aún si tiene nuevos anteojos de sol); o puede mal interpretar completamente una situación real (al suponer que todas las babosas son una misma babosa), en lugar de darse cuenta que están relacionadas por especie.

CONCEPTOS COGNOSCITIVOS DEL NIÑO PREESCOLAR.

El tiempo ya no es amorfo, habla del pasado como ayer y del futuro como mañana. El espacio se va convirtiendo en una realidad a medida que logra diferenciar entre cerca y lejos, pequeño y grande. También desarrolla un rudimentario concepto de causalidad, un reconocimiento de que ciertos eventos son la causa aunque todavía atribuye facultades causativas a eventos que están apenas correlacionados. Algunos de los conceptos que más se destacan durante los años preescolares, son la capacidad de percibir artículos relacionados por serie, la capacidad de clasificar objetos de varias categorías lógicas, la capacidad de juzgar la edad y la capacidad de comenzar a formar criterios morales.

ORDENACION POR SERIE.

Los niños demuestran que pueden captar la relación de serie cuando son capaces de ordenar objetos en una secuencia de acuerdo con una o más dimensiones importantes. Por ejem. pueden ordenar una serie de palitos en orden de altura, desde el más corto hasta el más largo. Aquí la mayoría de los niños entre los 5 y 6 años podrían complementar la serie inicial, pero no podían colocar los nuevos palitos en los lugares debidos, lo que indica que el

niño no estaba concentrado, sólo en una dimensión y no estaba mirando el total de las dimensiones del problema. Sólo hasta los 6 ó 7 años desarrollan los niños, el concepto de relación propiamente dicha.

'Cuando un niño puede clasificar o separar objetos por categorías, de acuerdo con características específicas demuestra que puede percibir éstas en cuestión, tales como color, forma, tamaño, etc. y que comprende el concepto general de la categorización. Aquí entra en juego la capacidad verbal, ya que es importante que pueda calificar lo que percibe.

Los niños entre los cuatro y medio y los seis y siete años, logran casi clasificaciones, saltando caprichosamente de una base de clasificación a otra. Por regla general, acomodan sus materiales por color o por forma, para terminar con una fila de triángulos y círculos rojos o con una pila, de cuadros rojos, azules y amarillo. Es decir se fijan en una sola dimensión a la vez, pero sólo una'. (4)

RELACION DE INCLUSION

En esta etapa los niños todavía tienen problemas para entender la relación que existe entre un todo y sus partes, ejemplo: el niño no comprende que la parte (en este caso las margaritas) es menor que el todo (en este caso las flores). Es cuando decimos que le falta el principio de inclusión de clase.

EL CONCEPTO DE LA EDAD EN LOS NIÑOS.

Durante los 2 ó 3 primeros años, los niños se dan cuenta de que existe una correlación entre el tamaño y la edad pero se centran en éste y les toma

(4) PAPALIA, D.E. *Op. cit.*, Pág. 258.

varios años aprender que no es cierto, ni es una relación flexible que cuando más grande más viejo. Estudios recientes indican que los niños desarrollan gradualmente la capacidad de tomar en cuenta otros factores distintos al tamaño para calcular la edad y que dejan de equivocarse en la forma de juzgar la edad con base en el tamaño aproximadamente a los ocho años.

ACELERACION DE LOS CONCEPTOS.

¿Qué ocurre con los conceptos de ordenación, seriación, clasificación y conservación que parecen constituir algo natural en el niño en ciertas etapas de su desarrollo? ¿Pueden enseñarles a los niños estas ideas antes de que las descubran por sí mismos? La evidencia parece indicar que sí se puede siempre y cuando los niños tengan la madurez suficiente. Y si los programas de capacitación son específicos para los tipos de habilidad en cuestión.

Piaget tiene ciertas reservas acerca de este tipo de programa de capacitación:

'En su concepto, éste no es un verdadero aprendizaje, sino una respuesta artificial adquirida verbal y deformada, una memorización ya formada de respuestas para una sola situación específica. No es estable ni permanente'. (5)

Sólo es posible adquirir las estructuras lógicas a través de un equilibrio interno. Antes de los siete años el niño no es capaz de captar la noción de conservación, porque no tiene las estructuras lógicas y la organización mental.

(5) NEWMAN, Bárbara y Newman P. *Desarrollo del Niño*. Pág. 201.

Por lo tanto, tal vez sea mejor que el niño pase el tiempo haciendo pasteles de barro, jugando con cubos o yendo al parque, que gastando en actividades aceleradoras.

La atención que reciba el aspecto cognitivo es determinante para la educación preescolar, ya que al preparar las condiciones para acceder a la siguiente etapa, propicia el éxito en el nivel primario. Es por esto que en el presente trabajo se le da mayor importancia al aspecto cognitivo.

1.2 DESARROLLO MOTOR.

El comportamiento humano se edifica sobre una base motora, el desarrollo del control de los diferentes músculos del cuerpo.

Durante los primeros cuatro o cinco años de vida, el niño adquiere control sobre los movimientos amplios. En éstos participan aquellas grandes áreas del cuerpo que se emplean para andar, correr, nadar y montar en bicicleta. Después de los cinco años de edad, el principal desarrollo tiene lugar en el control de las coordinaciones finas, en las que entran a formar parte, los grupos de músculos más pequeños que se usan para agarrar, arrojar y recoger pelotas, escribir o usar herramientas.

Durante los dos o tres primeros años de vida, se desarrollan todas las formas básicas del movimiento, evolucionando paulatinamente por la sucesiva integración de los factores: precisión, rapidez y fuerza muscular que determinarán posteriormente habilidad motriz, en todas las conductas.

"Una habilidad puede describirse con palabras tales como automática, rápida, exacta, suave". Es erróneo, sin embargo, pensar en una habilidad como si fuera una acción única perfeccionada, es una serie de cientos de coordinaciones neuromusculares.

Las habilidades motoras pueden dividirse en dos categorías principales, en gruesas como: saltar, correr, levantar peso y trepar y las finas como: escribir, tocar instrumento de música o hacer un trabajo de manipulación'. (6)

(6) HURLOCK, Elizabeth B. *Desarrollo Psicológico del niño*. Pág. 201.

Hay tres factores esenciales en el desarrollo de habilidades: práctica, dirección y motivación.

PRÁCTICA. Debe conducir a una habilidad perfecta que le proporcione al niño la habilidad para desarrollarse eficazmente.

DIRECCIÓN. Se debe imitar correctamente el modelo, necesita guía. merced a la dirección de un gran maestro, el niño debe comprender las características de una buena realización y los errores que debe intentar evitar.

MOTIVACIÓN. Para desarrollar una habilidad el niño necesita satisfacción que el proporcione motivación, que obtiene de la actividad misma, la independencia que conquista o de la aprobación que obtiene de las personas importantes en su vida, especialmente de sus padres y maestros.

Ahora se verán características del desarrollo motor del niño preescolar; copia el círculo en forma muy especial, los trazos oblicuos aún son imperfectos, pero logra combinar trazos verticales y horizontales hasta formar una cruz, al realizar la figura humana sus trazos pueden ser grotescos pero ya se diferencian los rasgos. El uso de las tijeras aún es torpe y no sigue contornos en forma precisa.

Su coordinación visomotriz es adecuada al tomar objetos y respeta marcos de referencia amplios pero aún no respeta límites pequeños.

Su coordinación auditiva motora le permite seguir ritmos con diferentes instrumentos (sencillos) o con su propio cuerpo.

Es capaz de seguir órdenes, reconoce arriba, abajo, derecha, izquierda, puede copiar en un plano gráfico, horizontal o vertical cosas sencillas.

Ejecuta con dominio movimientos voluntarios disociados con la cabeza, brazos, tronco, piernas, esta capacidad la utiliza para la producción de su actividad útil y deseada.

Descubre su habilidad para efectuar movimientos simultáneos alternados al subir y bajar escaleras, andar bien en triciclo, brincar con los dos pies juntos, brincar con un solo pie, caminar intencionalmente en zig zag o en línea recta, ejercitando su ubicación en el espacio.

Es notoria la habilidad para ejecutar sus actos motores; camina de talones y de puntas en distancias amplias, corre entre obstáculos, salta con los dos pies llevando un ritmo, flexiona progresivamente las piernas. Obtiene una buena postura al sentarse, mantiene el tronco erguido. Realiza cambios de posición, conservando el equilibrio, los desplazamientos son ejecutados con mayor precisión y seguridad, sostiene objetos sin dejarlos caer.

El niño a esta edad toma conciencia de la inmovilidad de las partes de su cuerpo, puede relajarse por tiempo determinado y en forma total y segmentaria. Adquiere el conocimiento del mecanismo respiratorio, de los elementos que lo integran (aspiración, expiración, aumento del volumen del tórax y abdomen).

Sabe orientar su cuerpo en el espacio y lo utiliza al desplazarse,

localiza las coordenadas básicas; arriba, abajo, adelante, atrás, dentro, fuera, a un lado, al otro, en función de sí mismo, como punto de referencia para identificar la posición de los objetos en el espacio.

Integra el tiempo que le permite captar el concepto de duración y velocidad, según su propia realidad al ejecutar movimientos y desplazamientos en relación a la velocidad (rápido-lento), duración (largo-corto). Comprende las nociones temporales antes, después, ahora.

Cacha, pateo y avienta la pelota, impulsándola en direcciones propuestas, posee una buena coordinación ojo-mano y ojo-pie.

Utiliza la mano dominante para dibujar, escribir o comer y en otras actividades como la construcción de torres, alterna ambas manos.

A esta edad aparece la noción de derecha e izquierda que le proporciona referencias espaciales para reconocer y ubicar formas y grafismos, que lo preparan para el aprendizaje de la lecto-escritura.

Puede realizar movimientos disociados, controlando su tono muscular adecuadamente al levantar y tomar objetos. Coordina muñeca, mano y dedos al manipular material. Modela objetos con intención en los que paulatinamente se observan más detalles.

Al término de la edad preescolar, tiene mayor conciencia de su mano como herramienta y se sirve de ella en forma experimental. Se interesa más por la manipulación de herramientas que por lo que logra hacer con ellas.

Adquiere mayor precisión en el movimiento de pinza realizando actividades para bastarse a sí mismo; abotonar, amarrar, cepillar, etc. Aprende a utilizar instrumentos y herramientas con precisión por medio de movimientos disociados. Realiza actividades manuales de recortado, hilvanado, calcado, coloreado, etc. correctamente, que lo llevarán a la adquisición de habilidades para la ejecución de grafismos en planos reducidos.

Puede llevar ritmos binarios o ternarios combinados con silencios y tono de sonidos que no presenten mínimas diferencias. Puede cantar mientras otros marcan ritmos, así como realizar estructuras rítmicas sencillas interpretándolas gráficamente.

Realiza el círculo, triángulo y cuadrado, pero aún presenta dificultad en el trazo de líneas oblicuas. Utiliza el espacio gráfico en forma adecuada, observándose aún, algunos errores en su realización.

El desarrollo motor tiene gran importancia ya que de él depende que el niño logre controlar su cuerpo y obtener una serie de satisfacciones.

El ser capaz de controlar su propio cuerpo tan bien o mejor que sus compañeros, propicia que el niño se sienta en condiciones de competir y ser aceptado por el grupo, ya que no quiere que lo acusen de ser torpe y como resultado privará a su cuerpo del ejercicio y de la buena salud que éste le proporciona.

"Por otro lado el buen control motor motiva al niño a participar en actividades físicas que le servirán de catarsis emocional, con lo que fomenta la buena salud mental. Con el juego agotador, el niño libera su cuerpo de las tensiones de la ansiedad y la frustración; se descarga de la energía acumulada que la naturaleza le proporciona para enfrentarse con los peligros y molestias de la vida diaria". (7)

(7) HURLOCK, Elizabeth. *Op.cit.* Pág. 187.

I.3 DESARROLLO EMOCIONAL.

Las emociones desempeñan un papel de máxima importancia en la vida del niño.

Todo niño viene al mundo con potencialidades, tanto para emociones agradables como desagradables, las que le propician placer y satisfacción personal y las que le hacen desgraciado e insatisfecho. Ello estará determinado por el medio ambiente que le rodea. La aprobación y la estimación de las personas con las que convive fortalecen sus sentimientos de seguridad y poder, por el contrario si percibe desaprobación y críticas constantes sus sentimientos e inseguridad se manifestarán en timidez, miedo a la acción, agresividad.

Cuando las personas con las que convive el niño exageran sus cuidados, lo sobreprotegen, ejerciendo un dominio excesivo, no podrá experimentar los sentimientos de independencia necesarios para su autoafirmación, expresará por el contrario sentimientos de debilidad que le harán dependiente y temeroso para actuar por sí mismo.

Al inicio de la edad preescolar, a los 4 años, las características relevantes que presenta el niño en el aspecto emocional son las siguientes: Es emocionalmente dependiente de su núcleo familiar, las relaciones con los demás son todavía inestables. Realiza por sí mismo actividades de autocuidado requiriendo que lo ayuden, en ocasiones aumenta su curiosidad sexual, diferenciando paulatinamente su propio sexo, lo que le permitirá el desarrollo de su identificación sexual como proceso intrapsíquico.

Es egocéntrico, demanda la atención de los demás hacia sus actos; sus preguntas, aseveraciones, pretextos, racionalización y payasadas, son una muestra de esta conducta que tiene implicaciones y contenidos sociales.

No puede reprimir las manifestaciones de sus sentimientos, ni regular su expresión pese a las indicaciones de los adultos.

El niño entre cinco y seis años, dueño de sí mismo, posee una comprensión y conocimiento más amplio de él y de su comunidad. Dice su nombre, sexo y edad, pero aún no logra una consistencia en su conducta y en la formación de hábitos.

Su socialización se ha iniciado, va asimilando y respetando algunas reglas de convivencia social y moral.

Las indicaciones y prohibiciones que el adulto le hace, cobran mayor importancia para él, experimentando pena, ofensa y temor. Empieza a enjuiciar sus actos y los de otros, expresando con objetividad su miedo y disgusto, logrando el control para no gritar o llorar.

Las manifestaciones de afecto son espontáneas, sin embargo, cambia de conducta impredeciblemente, mostrándose en ocasiones seguro de sí mismo y en otras dependiente; pasa de la alegría al enojo, de una actitud de cooperación y ayuda a no querer hacer nada, de ser cariñoso y amable a ser agresivo, de la tranquilidad al llanto.

Le gustan los cantos, las rimas y el baile, así como, tocar instrumentos musicales y realizar diferentes ejercicios, ya que al hacerlo bajo la aprobación del grupo, estimula su ego y se prueba a sí mismo que puede y crece su autoestima.

Entre los cinco y seis años, el niño imita la conducta adulta y tiene mayor conciencia de la relación de sus actos con la gente y con el mundo que le rodea. Tiende a preparar y planear los acontecimientos del futuro cercano, en lugar de esperar que se precipiten sobre él.

Tiene una relación muy estrecha con la madre, es fundamental mantener ésta justa y recíproca. Es obediente, quiere agradecer, ayudar y pide permiso, aún cuando no sea necesario. Demuestra tener una notable memoria, puede acumular pensamientos y cosas en la misma forma. Mediante sus preguntas construye un impresionante acopio de información. Su mundo se limita al aquí y al ahora, y su principal interés son sus propias experiencias.

Al finalizar la etapa preescolar, el niño habrá sufrido una profunda transformación psicosocial, el niño adquiere conciencia de sí mismo y del ambiente que lo rodea, logrando una identidad propia, que le permitirá desarrollar; confianza en sí mismo, independencia, hábitos de autocuidado, integración al grupo, manejo de relaciones interpersonales estables, diferenciación entre la fantasía y la realidad.

La autonomía y la socialización comprenden los aspectos más importantes del desarrollo emocional en la etapa preescolar.

AUTONOMIA: Se logra mediante el control de las funciones corporales, las propias acciones y la capacidad de explorar y de manifestar preferencias, evolucionando de la dependencia total con la madre a otro de independencia que le permite bastarse a sí mismo, conocer su medio ambiente y desenvolverse en él, solucionando problemas de la vida diaria. La autonomía abarca:

a) **CONCEPTO DE IDENTIDAD:** Se inicia con la posibilidad que tiene el niño de ejercitar sus propias funciones corporales a través de los órganos de los sentidos, la motricidad, el lenguaje, percibiéndose a sí mismo como persona independiente, con un nombre, sentimientos, posibilidades de acción y con una ubicación y papel dentro de su familia, escuela y comunidad.

b) **IDENTIFICACION PSICOSEXUAL:** Se inicia el aprendizaje de roles o papeles (masculino y femenino) mediante la imitación de actividades y actitudes de los padres. En este período ya no se da tan marcada esa curiosidad por sus genitales, siente pudor cuando alguien extraño lo ve desnudo, más bien se interesa por cómo nacen los niños y quiere escuchar respuestas de acuerdo a sus necesidades que encajen con sus propios conceptos. Conviene que los niños tengan relación con ambos sexos, lo que les permitirá en un futuro su identificación sexual.

c) **EXPRESION DE SUS AFECTOS:** La expresión de sus afectos, permite fortalecer las relaciones humanas. Durante la edad preescolar el niño aprende a manifestar sus emociones y necesidades, lo que permite un

equilibrio emocional, que traerá como consecuencia una adaptación a su medio.

d) **CONTROL INTERNO:** Se establece por la acción simultánea de la maduración del sistema nervioso y la influencia educativa que ejerce el medio ambiente, lo que le permite al niño modular su conducta en forma equilibrada entre sus necesidades internas y requerimientos externos.

e) **CREATIVIDAD:** La posibilidad de expresar ideas, emociones, sentimientos y estados de ánimo, utilizando los recursos disponibles, transformándolos para satisfacer estas necesidades.

SOCIALIZACION;

Es el conocimiento de su medio social y la interacción en la familia, escuela y comunidad. El ser humano no puede vivir en el aislamiento, su felicidad depende de la adaptación social, la convivencia, la cooperación, la sensación de aceptación y pertenencia al grupo. (8)

a) **CONOCIMIENTO DE SU MEDIO SOCIAL:** Es a partir de las vivencias personales que el individuo estimula e incrementa sus capacidades y potencialidades innatas, favoreciendo la adquisición de conocimientos, por lo tanto es necesario que conozca su medio para que actúe con mayor confianza y seguridad.

b) **NORMAS DE CONVIVENCIA SOCIAL:** Es necesario que el

(8) S.E.P. Programa de Educación Preescolar. Pág. 27.

niño vaya teniendo conciencia y comprensión de las normas de convivencia social que deben practicar, ajustando su conducta de acuerdo a los patrones establecidos en la sociedad en que vive.

c) VALOR MORAL: La comprensión y conciencia del niño de formar parte de una sociedad y país le permiten no sólo diferenciar su papel dentro de la comunidad en que vive, sino fomentar el amor y respeto por sus semejantes y su país.

CAPITULO II

CARACTERISTICAS DEL JUEGO Y LA LUDOTECA

La interpretación que han dado del juego diversos autores son muchas y muy variadas; han considerado este fenómeno filósofos, pedagogos, psicólogos, sociólogos y antropólogos.

En este segundo capítulo se realizarán algunas consideraciones sobre el juego; empecemos primeramente por definir qué es el juego.

II.1 DEFINICION DEL JUEGO.

'En realidad no es fácil definir lo que se entiende exactamente por juego. Según una primera interpretación, el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo, o dicho de otro modo es +una finalidad sin fines+ es agradable por sí misma'. (9)

'Puede decirse que jugar es desarrollar cualquier actividad que se emprenda por el mero placer que proporciona, sin consideración de su resultado final o de los beneficios que pueda aportar. Además se lleva a cabo voluntariamente y sin imposición'. (10)

(9) ANCONA, Leonardo. *Enciclopedia Temática de Psicología*. Tomo I. Pág. 860.

(10) RIVAS, José Luis. *Aprender el desarrollo de la inteligencia*. Enciclopedia. Volumen III. Pág. 567.

Al juego se le puede considerar como la vida misma del niño.

El juego, es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño. Los sentimientos, el intelecto, la cultura y el comportamiento entran todos en juego. A través del juego, los niños crecen, aprenden a utilizar sus músculos; desarrollan la capacidad de coordinar, lo que ven con lo que hacen y desarrollan el sentido del dominio de su cuerpo.

A través del juego, los niños aprenden; descubren cómo es el mundo y cómo son ellos, adquieren nuevas destrezas y aprenden cuáles son las situaciones en las cuales las pueden utilizar. Los niños prueban en el juego diferentes aspectos de la vida.

Por medio del juego, los niños maduran; hacen frente a emociones complejas y conflictivas mediante la escenificación de la vida real. Con el juego los niños hacen de sus vidas algo más complejo y 'levadero'. (11)

El niño se abre camino en la vida mediante el juego. Adquiere tal importancia en su vida que no puede hacer una diferencia completa entre la realidad y la fantasía. Si un niño está jugando a que un trozo de madera es un conejo, para ese niño la madera se ha convertido en conejo y lo trata como tal.

Así como el juego le permite al niño adquirir conocimientos y habilidades, también le ayuda a manejar sus, a veces, abrumadores y

(11) PAPALIA, D.E. *Psicología del Desarrollo*. Pág. 302.

contradictorios sentimientos. Por medio de él puede aprender a elaborar sus intensos sentimientos de amor, y de odio, sus temores y tristezas' (12) mediante situaciones alejadas en alguna medida de los factores que han dado origen a tales sentimientos.

A veces los niños reviven experiencias pasadas en sus juegos, a menudo, actúan diferentes aspectos de sí mismos, sintiéndose culpables de sus travesuras por una parte, y por otra preocupados por no querer actuar así. En estos casos es frecuente que recurran a sus compañeros imaginarios y descarguen sobre ellos la responsabilidad de lo no "bueno", también recurren a ellos cuando tienen sentimientos de soledad o desea tener otro hermanito.

Cualquier daño que el niño crea haber causado puede ser reparado en el juego. el impulso a reparar el daño, puede expresarse en el juego y eso da al niño la esperanza de repararlo también en sus relaciones reales con su familia y compañeros.

'A través del juego el niño expresa sus emociones genuinas, en él plasma sus sinsabores y sus alegrías, gracias a él, el mundo carece de límites, el cuerpo carece de restricciones, se puede viajar en el tiempo ignorando el espacio y cambiando de lugar con la velocidad del pensamiento. El juego le da al niño la oportunidad de crear nuevos mundos, de imaginar y estructurar figuras y ambientes que antes no había conocido le permite hacer un mundo acorde a sus deseos, como lo siente, como con su imaginación y su libertad lo dejan realizar'. (13)

(12) RIVAS, José Luis. *Aprender el desarrollo de la inteligencia*. Enciclopedia. Volumen III.

(13) NIETO, Margarita. *¿Porqué hay niños que no aprenden?* . Pág. 25.

Los juegos presentan especial importancia como factores de socialización. A través de este tipo de actividades el niño va aprendiendo la forma de comportarse en su relación con otros niños y a cooperar en distintas situaciones; también va ensayando distintos papeles. A veces habrá de representar el papel de seguidor, otras de líder o encargado de alguna misión especial. De este modo, va adquiriendo un sentido de sí mismo a través de criterios 'realistas', es decir, mediante la valoración de los demás y no exclusivamente a través de los propios criterios.

Si el niño despliega adecuadamente las actividades en sus juegos, obtiene prestigio entre sus compañeros y ello se traduce en el reforzamiento de la propia estimulación. 'El juego estimula el desarrollo del niño y le forma en el sentido de lograr un cierto dominio sobre sí mismo.

'El juego más que una forma especial de actividad con características propias, puede considerarse como una actitud, a la que va unida un cierto grado de elección, una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales al usar objetos, materiales o ideas. En ello reside su conexión con el arte y con las diferentes formas de creación.

'El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión; es también un aprendizaje para la vida adulta.

'El juego no es ni una total sumisión a los imperativos de la realidad como el trabajo, ni tampoco una alucinación del entorno social. Por su carácter substitutivo Mayol lo interpreta como una (metáfora de lo real en busca de un placer), así toma el léxico de la realidad pero para construir un

discurso que no está en relación con esta realidad. Por un lado hay un parecido con la realidad, por otro, simultáneamente una liberación de la propia realidad y un aprendizaje de la misma y de sus reglas'. (14)

'Hay teorías sobre el juego de muy diversa naturaleza. Con la intención de dar una visión global se pueden resumir en dos grupos. Las que pueden llamarse transpersonales o especulativas y las que son hipótesis psicológicas. Las primeras conciben el juego como un escape de la energía sobrante como Spencer, o como preparación para la vida adulta, como Karl Groos, o como vía sucedánea de catarsis, como los psicoanalistas.

Las psicológicas interpretan el comportamiento y se ciñen a la evolución del individual poniendo de relieve su contribución al crecimiento físico y social mediante el dominio del cuerpo y de las cosas, como William Stern; o al desarrollo de la personalidad a través del ejercicio sensoriomotor perceptivo, imaginativo, constructivo y de cooperación, como Carlota Bulher', o promoviendo el equilibrio emocional, mediante mecanismos compensatorios, como Sigmund Freud, o indicando que el juego estimula el desenvolvimiento de las estructuras intelectuales como Jean Piaget'. (15)

'La psicología genética representada principalmente por Wallon, Gesell y Piaget', insisten sobre la contribución del juego en el desarrollo sensorial, motor, intelectual y social. Dentro de esta escuela, al juego se le

(14) DE BORJA, Solé María. *El juego infantil; organización de las sudotecas.* Pág. 13.

(15) *Ibid*, Pág. 14.

considera como un medio de experiencia que permitirá al niño analizar al mundo y construir su personalidad.

La escuela psicoanalítica representada por Erickson, Ana Freud, Melanie Klein y Winnicott, se interesan por el comportamiento humano, emocional y social. Para ellos el juego es un instrumento que llevará al niño a la integración de la personalidad, que le ayudará a defenderse contra la ansiedad, a asimilar lo real proyectando sobre él sus fantasmas y a comunicarse con otros.

Ambas corrientes coinciden en que el niño debe desarrollar armoniosamente su cuerpo, su inteligencia, su afectividad, su creatividad y su sensibilidad y que los juguetes contribuyen al desarrollo de estos cinco

-
- * **WALLON** Pertenece al estructuralismo genético. En sus teorías une a la pedagogía y la psicología y hace hincapié en los aspectos afectivo social del desarrollo'. (A)
- * **GESELL** Dedicado a la psicología genética. Su obra está dedicada fundamentalmente al estudio del desarrollo infantil y a las cuestiones de la psicología genética. Sostiene la importancia de la herencia frente a las teorías defensoras de la influencia del ambiente y del aprendizaje'. (B)
- * **PIAGET** Está considerado dentro del campo del estructuralismo genético. La epistemología genética introducida por Piaget para designar aquellas teorías que estudian el conocimiento como una construcción continua, analizando su evolución desde los niveles más elementales hasta los estadios superiores, llegando finalmente al conocimiento científico'. (C)
- * **EL ESTRUCTURALISMO** Concibe cualquier objeto de estudio como un todo significativo, cuyas partes o elementos se relacionan entre sí y con el todo de tal forma que las alteraciones de uno de ellos modifican la configuración total'. (D)

SANILLANA. Diccionario de las Ciencias de la Educación.

(A) Pág. 1431

(B) Pág. 689

(C) Pág. 1123

(D) Pág. 596.

componentes de la personalidad, cada uno a su manera en un aspecto y en una edad". (16)

Considerando las características y la finalidad del presente trabajo se abordarán con mayor detenimiento la teoría del juego desde la perspectiva de los siguientes autores:

II.1.1 JEAN PIAGET.

II.1.2 SARA PAIN.

II.1.3 ANA FREUD

II.1.4 WINNICOTT.

II.1.1 JEAN PIAGET.

Considera que el juego es una forma de aprender acerca de objetos y eventos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción.

"El juego se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad sin la restricción compensadora de tener que aceptar las limitaciones de adaptación que ello conlleva. En otras palabras cuando el niño juega no está desarrollando nuevas estructuras cognitivas (adaptación) sino que está tratando de acomodar sus experiencias dentro de estructuras preexistentes". (17)

(16) *Ibid.* Pág. 21.

(17) PAPALIA, D.E. *Psicología del Desarrollo*. Pág. 307.

"El juego es caracterizado como lúdico, pues se trata de una actividad calculada para divertir y estimular al individuo que la practica". (18) Piaget interpreta el juego en relación a las estructuras cambiantes de la actividad mental del niño. Durante la etapa sensoriomotora, predominan los juegos prácticos, aprende a asir, a tirar objetos, a mecer el cuerpo, etc., lo que implica un esfuerzo de adaptación a situaciones nuevas. Esta primera forma de actividad lúdica es dominada por Piaget juegos de ejercicio comprende aproximadamente los dos primeros años de vida y permite al niño mediante la percepción y el movimiento, adquirir el dominio de su universo práctico. Los juegos de ejercicio no presupone una actividad de pensamiento ni tampoco una relación social y representa un típico caso de predominio del mecanismo de la (asimilación) sobre el mecanismo de la acomodación. El niño, al efectuar juegos de ejercicio, un placer (funcional), vinculado al movimiento o a la recepción sensorial y también el placer de ser causa activa.

"Este tipo de juegos netamente repetitivos y exentos de problemática innovadores si bien es típico, como hemos visto, de la primera infancia, no desaparece completamente en los años siguientes. Estas actividades lúdicas, manipuladoras o sensoriomotoras de repetición (llenar y vaciar repetidamente un pequeño recipiente, juntar y esparcir objetos, tocar sucesivamente una serie de objetos iguales, trazar una y otra vez un mismo signo carente de significado, etc.) están destinados a perdurar en los años siguientes". (19)

(18) MAIR, Henry. Tres teorías sobre el desarrollo del niño Erickson, Piaget y Sear.

(19) ANCONA, Leonardo. Enciclopedia Temática de Psicología. Pág. 875.

En el periodo preoperatorio al juego de ejercicio se añade un nuevo elemento estructural, el símbolo y la ficción, la capacidad de representar con gestos una serie de realidades no actuales, ausentes y no dadas en el momentáneo campo perceptivo, juego del 'como si', el juego simbólico.

Tienden a dar satisfacción al sujeto transformando la realidad en función del deseo, lo que es posible gracias a la actividad intelectual que se va desarrollando, porque únicamente la capacidad representativa permite evocar situaciones irreales o significados completamente imaginarios.

'El juego simbólico implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento imaginario y una representación ficticia, puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante. Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente a éste último por la primera y se satisface con una ficción, puesto que el lazo entre el significante y el significado es totalmente subjetivo'. (20)

'A partir del esquema simbólico se muestra la función global del juego tal cual, en efecto porque al niño le gusta dormir, lavarse, balancearse, transportar un pájaro, etc., dormir y lavarse no son juegos pero el ejercer simbólicamente estas conductas se convierte en ello inmediatamente. Se comprende que en este ejercicio simbólico, el niño no juega así para aprender a lavarse o a dormir, lo que busca es simplemente utilizar libremente sus

(20) PIAGET, Jean. La Formación del símbolo en el niño. Pág. 155.

poderes individuales, reproducir sus acciones por el placer de darse ese espectáculo a sí mismo y a los otros; en síntesis, desplegar su yo y asimilarse a éste sin limitaciones lo que ordinariamente es acomodación a la realidad, tanto como conquista asimilativa'. (21)

El juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en estado puro, y es precisamente este (lógico) lo que permite al niño dar satisfacción al yo propio mediante una verdad individual que nace de la simulación de todo objeto o símbolo a sus esquemas mentales. Los juegos simbólicos pueden clasificarse según diversas categorías.

PRIMERA. Que aparece más precozmente, comprende los juegos en los que el niño transfigura una situación participando en ella en primera persona, finge dormir, caer, comer, etc., convirtiéndose en autor de una situación ficticia.

SEGUNDA. Comprende los juegos en los que el niño proyecta ciertos esquemas de comportamiento y ciertos significados ilusorios en otras o en objetos; ya no es autor, sino que manda en los demás y les hace dormir, caer, lavarse, etc.; en otros casos la transfiguración simbólica está más centrada en la persona o el objeto que en la acción; el niño se transforma en otra persona. Con el transcurso del tiempo el simbolismo individual es sustituido por un simbolismo colectivo que se expresa en los juegos de grupo.

En estos juegos colectivos, cada niño asume un papel distinto,

(21) JEAN Piaget. *Op. cit.* Pág. 168.

complementario respecto a los papeles de los demás. Así ocurre en todos los juegos que imitan situaciones o actividades adultas; juegos de la tienda, del restaurante, de la oficina, etc. También en estos juegos transfiguran los niños la realidad asumiendo papeles ficticios y atribuyendo a los objetos y a las situaciones, significados ilusorios, pero muestran un mayor respeto a ciertas características objetivas; el juego se convierte cada vez más en imitación de la realidad.

Los juegos de construcción, los niños los realizan con entusiasmo y gran cuidado y la reconstrucción de la realidad (tiendas, casas, castillo, fábrica, etc.) tiende a ser cada vez más perfecta y meticulosa: 'entonces dice Piaget el símbolo lúdico se transforma poco a poco en una representación exactamente adaptada cuando los amontonamientos informes de los más pequeños se convierten en hábiles construcciones de madera o metal o en modelismos' (22) Y con ello llegan los juegos de reglas en los que el grupo decide y lo comunican a todos los participantes. Aquí el juego cobra un carácter más social. Las reglas colectivas reemplazan una por una a los símbolos lúdicos individuales y los juegos tradicionales reemplazan a los espontáneos.

Desde la edad preescolar en adelante se pone de manifiesto el desarrollo intelectual y social en relación inversa con la distorsión simbólica y el juego lúdico. Cuanto más acentuada sea la acomodación a la realidad mayor se da la oportunidad de adaptación, se apela al juego.

(22) *Ibid.*, Pág. 177.

II.1.2 SARA PAÍN

Sara Paín utiliza el juego para el diagnóstico de problemas de aprendizaje en la infancia a través de la sesión que denomina hora de juego.

Analiza el juego desde la teoría psicogenética de Jean Piaget.

'Para Sara Paín la actividad lúdica incluye los tres aspectos de la función semiótica que desde el punto de vista evolutivo comienza a los dos años de edad, una vez construido el mundo práctico; son ellos el juego, la imitación y el lenguaje.

El juego propiamente dicho es una actividad predominantemente asimilativa, por lo cual el sujeto alude a un objeto, propiedad o acción ausente por medio de un objeto presente que constituye el símbolo del primero y guarda con acción diferida, internalizada como imagen, que permite al niño realizar sobre los objetos simbólicos acciones también simbólicas que tienen por asiento su propio cuerpo. Si un niño 'hace como que toma de una taza' sosteniendo en la mano un cubito, mediante el movimiento de llevar a la boca levantando la barbilla repite simbólicamente el acto internalizado como esquema de beber'. (23)

El lenguaje es la función semiótica por excelencia, ya que permite la referencia a un objeto ausente por medio de una articulación fonoauditiva, que constituye la materia fónica de un signo arbitrario. El lenguaje participa del juego, ya sea suplementando ciertos momentos difíciles de simbolizar materialmente, ya sea en el momento de la integración.

(23) PAÍN, Sara. *Diagnóstico y tratamiento de problemas de aprendizaje*. Pág. 66.

A medida que pasan los años aumenta notablemente los contenidos verbales y narrativos en el juego de la fantasía, hasta que el niño interfiere completamente la acción y puede proyectar verbalmente todo episodio a la vez que anticipa y corrige en el nivel imaginario desplegando y replegando su fantasía.

'El ejercicio de todas las funciones semióticas que supone la actividad lúdica posibilita un aprendizaje adecuado, por cuanto se construye por sus intermedios los códigos simbólicos y signálicos procesan los paradigmas del conocimiento preconceptual al posibilitarse mediante la fantasía y el tratamiento de cada objeto a través de sus múltiples circunstancias posibles'. (24)

Para Sara Paín, lo importante es descubrir cómo juega el niño y en qué condiciones lo hace y ubica el juego en tres momentos.

a) Primero el niño hace inventario en el cual clasifica, ya sea por manipulación, funcionamiento o por visión, hace una evaluación de los elementos para ver las posibilidades de acción.

b) En el segundo momento construye su juego a partir de una hipótesis elegida. Plantear problemas y encontrar soluciones. El material comienza a formar parte de una organización simbólica en la cual existen personajes, roles o acciones que el niño maneja a su elección.

(24) PAÍN, Sara. *Op. cit.* Pág. 67.

II.1.3 ANA FREUD.

Ana Freud concibe el juego como vínculo para llegar al trabajo y el medio para obtener satisfacción.

'El primer juego del lactante tiene por objeto su propio cuerpo y el de su madre. Este los utiliza y explora por todos los medios posibles para obtener satisfacción de ellos'. (26)

A medida que el niño crece ya no le basta su cuerpo y empieza a interesarse por los juguetes, primero por los muñecos que puede menear y acariciar y que sirven de tránsito entre el cuerpo y los juguetes constructivos. El niño ama estos muñecos; los utiliza para proporcionarse bienestar y como vía de descarga de sus sentimientos de amor y de ira. Aparecen después los juegos constructivos.

Para llegar al trabajo es necesario que el juego constructivo pase a un nivel superior. El mezclar, separar, utilizar los objetos de manera destructiva o agresiva deben ser puestos bajo control y al servicio de fines superiores. Así el agua y la arena serán usados para edificar, la curiosidad para entender el funcionamiento, los bloques para construir algo que dé placer a los ojos y satisfacción a la imaginación. Además para que un niño lleve a buen fin un plan preconcebido debe desarrollar la capacidad de preservar y superar dificultades; es necesario que adquiera algunas de las actitudes que caracterizan más tarde el trabajo del adulto.

(26) FREUD, Ana. Psicoanálisis del Jardín de Infantes y la Educación del niño. Pág. 81.

Ana Freud también ve el juego como función preventiva y terapéutica, que se desarrolla espontáneamente como expresión natural en todos los niños, la capacidad individual de autorregulación y adaptación, que puede convertirse en instrumento técnico, guiado y organizado científicamente con finalidades psicoterapéuticas.

La técnica psicoterapéutica basada en el juego, se funda esencialmente en la interpretación. Hay en la base de todo enfoque técnico la consideración de que el juego constituye la forma expresiva más significativa de la edad infantil. La falta en el niño de una eficiente capacidad de verbalización constituye un obstáculo muy importante a la libre asociación en la que se base esencialmente la llamada terapéutica de profundidad, que tiende a llevar a nivel consciente determinados contenidos inconscientes de naturaleza conflictiva. Por este motivo se ha considerado la utilización del juego como instrumento activador y liberador de los contenidos profundos de la psique infantil.

En el juego aprende el niño a expresarse libremente, sin reservas ni cohibiciones, dándose cuenta de que se le acepta, se le comprende y respetan sus pensamientos y sentimientos.

En la psicoterapia tienen gran importancia los mecanismos catárticos, los mecanismos interpretativos y los mecanismos transferenciales. También es diverso el material usado en el juego terapéutico: títeres, muñecos, agua, arena y en general los materiales plasmables y susceptibles de combinarse. Los materiales usados poseen grados diversos de estructuración formal, lo

que permite al niño una manipulación más indiferenciada o una construcción simbólica que representa su realidad.

La realización simbólica, obtenida a través del juego, la fantasía o el sueño, están condicionados por la debilitación del sentido de la realidad que es común a las tres situaciones y constituye un medio de manipulación y control de conflictos.

II.1.4 W.D. WINNICOTT.

Según Winnicott "Los orígenes del juego coinciden con una primera exigencia de relación y control del mundo exterior; desde que, en los primeros meses de la vida, empieza el niño a abandonar su originario aislamiento narcisista y a descubrir la existencia del mundo exterior, realiza una serie de experiencias de relación, que son intermedias entre los componentes autoeróticos (chuparse el dedo) y los comportamientos de manipulación de los primeros objetos y que constituirán una primera actividad de tipo lúdico". (27)

Winnicott define estas experiencias de relación como 'transicionales' y llama "objetos transicionales" a todos los objetos que empieza a manipular el niño: la manta que se lleva a la boca, el chupón, el primer muñequito de goma y hasta las vocalizaciones con las que parece jugar el niño cuando va a dormirse. Es característico de todos éstos, el no ser parte del cuerpo del niño y construir en cierto modo un completamiento ilusorio de este cuerpo. La definición de experiencias 'transicionales' indica precisamente esta

(27) ANCONA, Leonardo. *Enciclopedia Temática de Psicología*. Pág. 879.

c) *'En el tercer momento se da propiamente al aprendizaje o sea que la integración de la experiencia actual entra en el sujeto como conocimiento.*

'Dicha integración se realiza de dos maneras simultáneamente, una por resumen o esquematización del juego en lo que tiene de más coherente y equilibrado y otra por vinculación de este esquema con los anteriores por una asimilación coordinada'. (25)

Sara Paín menciona cuatro factores a observar en el juego a saber:

- a) Distancia de objeto, capacidad de inventario,*
- b) Función simbólica, adecuación significante-significado,*
- c) Organización, construcción de la secuencia,*
- d) Integración esquema de asimilación.*

Según Sara Paín, algunos niños con problemas de aprendizaje no pueden hacer la síntesis cognitiva porque destruyen el juego, otros acumulan experiencias sin detenerse a coordinarlas en un objeto común o existe derroche de energía que no reditúa.

Aunque en el presente trabajo no se utilizará la sección 'hora de juego' para diagnosticar posibles problemas de aprendizaje, ya que no es el fin, sí se tomará como referencia para la observación del juego en la ludoteca del Cendi, ya que en ella el interés reside en potenciar el juego del niño para que alcance el desarrollo propio de su edad y sirva de vínculo para el trabajo.

(25) *Ibid.* Pág. 70.

peculiaridad de confusión entre el yo y el no yo, entre realidad interior y realidad exterior, esta situación de paso entre desconocimiento originario y conocimiento sucesivo de la existencia de objetos exteriores.

El niño recurre a los objetos transicionales en momentos especiales: cuando está solo, cuando va dormir y en general, cuando ha de superar la ansiedad que deriva de la ausencia de la madre; estos objetos le permiten repetir activamente la experiencia ilusoria, pero generadora de satisfacciones, de una presencia amiga que le alejan de la ansiedad. Le proporcionan una experiencia de manipulación activa.

Según Winnicott, el niño en el juego enfrenta a el mundo interno (que se relaciona con la asociación psicósomática) y a la realidad exterior.

Considera el juego como universal y facilita el crecimiento y conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación consigo mismo y con los demás.

‘El juego es una expresión siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio, tiempo, una forma básica de vida; tiene una intensa realidad. Ve el juego como una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego; tal actitud debe contener el reconocimiento de que éste siempre puede llegar a ser aterrador’. (28)

(28) WINNICOTT, D.W. *Realidad y Juego*. Pág. 74.

Cuando el niño juega tiene la posibilidad de ser creador y al mismo tiempo descubrir su personalidad.

'Winnicott afirma que no existe un juego prefijado de modo que todo es creado y aunque el jugar forma parte de la relación de objetos, lo que ocurre es personal para el niño. Para el niño (si la madre ofrece las condiciones correctas) cada uno de los detalles de su vida es un ejemplo de vivir creador.

Cada objeto es un objeto 'hallado'. Si se le ofrece la posibilidad, el niño empieza a vivir de manera creadora y a usar objetos reales para mostrarse creativo en y con ellos'. (29)

De cuanto se ha dicho hasta ahora se deduce que el juego constituye un importante instrumento para el desarrollo integral del niño, ya que al jugar moviliza todos los recursos de que dispone en edades diversas. Ejercita su atención y se orienta en forma selectiva respecto a los objetos, estímulos o situaciones desarrolladas y coordina los esquemas perceptivo-motores, fija en la memoria contenidos y relaciones, anticipa y previene soluciones y comprueba la realidad. Además en el juego aprende a analizar, a comparar, descubre conexiones y relaciones, aprende a resolver ciertos problemas, ejercita el lenguaje a medida que pasa por los sucesivos periodos de edad dice Wallon, muestra el niño en el juego la progresión de las funciones más diversas: función sensoriomotor, con las correspondientes pruebas de destreza, precisión y rapidez, también clasificaciones, reacción diferenciada, función de articulación, de memoria verbal, de numeración'. (30)

(29) WINNICOTT, D.W. *Op.cit.* Pág. 75.

(30) WALLON, Henry. *Evolución psicológica del niño.* Pág. 93.

En el juego infantil, la repetición se desarrolla en condiciones favorables para el sujeto, porque tiene el juego bajo control. Ya que obtiene seguridad al invertir los papeles, ya que asume siempre que le es posible el papel del más fuerte y más poderoso, mientras que le asigna la parte pasiva, débil o dolorosa al juguete o a otros niños. mediante este mecanismo el niño puede revivir en forma activa lo que había experimentado pasivamente.

El juego pasa por diferentes etapas: según Mildred.

Alrededor de los dos años, se da el juego paralelo en donde efectúa los mismos actos y emplea los mismos juguetes que sus compañeros sin establecer una verdadera cooperación. Después presenta un juego asociativo, juegan juntos repartiéndose el material, intercambiando objetos sin alcanzar una organización.

Y en el juego de colaboración existe ya la integración; evolución del trabajo, disciplina de grupos, centralización del control y subordinación de los deseos individuales al grupo, además de sentimientos de pertenencia al grupo. El juego debe considerarse como un aliado natural con el que puede contar el educador en su actividad de enseñanza y de formación moral. Del juego nace el interés y el esfuerzo; el juego anticipa y prepara en el educando aquel orden espiritual interior en el que podrá encontrar eco y adquirir significado real las palabras del educador. El educador debe ser consciente de la necesidad y el derecho que tienen los niños de jugar. Jugar y aprender, no son actividades incompatibles.

II.2 LA LUDOTECA.

El diccionario de la lengua española define la ludoteca, (Del lat. ludus, y del gr. thakē, caja) como: colección de instrumentos de juego o del juguete. 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 en forma selectiva, estimulando esta actividad fundamental del niño desde supuestos pedagógicos.

La ludoteca surge en 1960, propiciada por la UNESCO. Es una alternativa para la difusión del juego y el juguete.

Así entendemos por ludoteca, un espacio recreativo, especialmente pensado para los niños y tiene como primera misión desarrollar la personalidad del niño a través del juego y el juguete. Para ello posibilita, favorece y estimula el juego infantil, ofreciendo a los niños tanto los elementos materiales necesarios -juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego cerrados y abiertos- como las orientaciones, ayuda y compañía que requieren para el juego. (31)

Las ludotecas pueden ser instituciones independientes, estar en escuelas, bibliotecas, casas de cultura y otras instituciones socioculturales.

(31) DE BORJA, Solé. El juego infantil, Organización de las ludotecas. Pág. 36.

La definición anterior corresponde a una ludoteca ideal, en la que se cubren al máximo las posibilidades incluidas en dicho concepto. Sin embargo, no siempre será posible alcanzar esta amplitud en la materialización del término ludoteca.

La concepción de la ludoteca varía según el país y depende de las condiciones y los objetivos que hayan determinado su creación.

La actividad fundamental de la ludoteca es servir de centro de préstamo de juguetes y funcionar, además como sala de juego o centro de animación para niños.

En la ludoteca el niño puede ensayar los juguetes, iniciarse en nuevos juegos, encontrar compañeros y establecer con ellos relaciones de amistad, por lo tanto la ludoteca cumple una función socializadora.

II.2.1 ACTIVIDADES DE LA LUDOTECA.

Las actividades de la ludoteca dentro del marco del desarrollo infantil son las siguientes:

- 1.- Prestar a los niños aquellos juguetes que ellos mismos eligen en función de sus gustos y aptitudes.*
- 2.- Propiciar el juego en grupos con compañeros de edades similares.*
- 3.- Proporcionar material lúdico adecuado a los niños.*

- 4.- Arreglar los juguetes que se han estropeado.
- 5.- Idear y confeccionar juguetes sencillos.
- 6.- Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.
- 7.- Testar juguetes estudiando su bondad material y las reacciones de los niños.
- 8.- Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que lo soliciten.
- 9.- Aumentar la comunicación y mejorar las relaciones entre padres e hijos. (32)

Si se cumplen estas actividades, las ludotecas podrán mitigar la problemática que actualmente existe en relación al juego infantil y la adquisición y utilización del material lúdico.

El objetivo principal y fundamental de las ludotecas es proporcionar en calidad de préstamo, juguetes a todos los niños que no cuentan con los recursos económicos suficientes para adquirirlos en forma personal.

II.2.2 CONFORMACION Y ORGANIZACION

Conformación: La ludoteca debe presentar un aspecto agradable y atrayente, con una decoración y mobiliario ideado para el niño.

(32) DE BORJA, Solé M. *Op. cit.* Pág. 36.

Una ludoteca debe contar con:

a) *Una sala de exposición de juguetes. Debe ser espaciosa para que los juguetes se vean bien y puedan ser elegidos por los propios niños. Pueden estar debidamente clasificados y colocados en estanterías de diversas formas y colores. Se pueden mezclar libros.*

b) *Espacio para jugar: En este espacio el suelo debe estar recubierto para permitir el juego en él. Este espacio debe ser acogedor, ya que aquí el niño jugará horas y horas en construcciones, con trenes, etc.*

c) *Taller de reparación y de fabricación de juguetes. Este taller, tanto a nivel práctico y económico como a nivel educativo y formativo es esencial en la ludoteca. Pues permite a los niños rehacer ellos mismos sus juguetes, o colaborar en la reparación del juguete que han estropeado.*

d) *Almacén de juguetes: Servirá para guardar provisionalmente los juguetes que aún no estén registrados, fichados o deteriorados.*

e) *Area al aire libre en donde se pueda jugar con arena, agua y barro y se pueda organizar carreras de sacos, disfraces, con globos, etc. Esta deberá contar con áreas verdes.*

f) *Sala de lectura: En donde el niño podrá disfrutar de variados libros y cuentos que le permitan crearse el hábito por la lectura, deberá contar con ficheros.*

g) *Sanitarios y lavabos.*

h) *Sala para acompañantes: En donde los adultos podrán esperar a los niños, si es que deciden no involucrarse en el juego con el niño (que no es lo ideal).*

i) Vestíbulo: En donde se prestará y devolverá el juguete que fue solicitado a domicilio o que necesita ser controlado por sus características (como rompecabezas, dominós, lotería, etc.).

No se debe olvidar una adecuada ventilación, iluminación y calefacción. La decoración y amueblado de los locales debe ser ante todo alegre y funcional.

Es mejor disponer de módulos que de mesas y sillas, ya que permiten una multiplicidad de usos según las necesidades.

Otro elemento de la decoración son los espejos.

Esta descripción de la conformación de la ludoteca sería óptima*, pero no siempre se puede contar con ella, por lo tanto cuando se tiene el entusiasmo suficiente lo único que se requiere para la conformación de la ludoteca es un espacio amplio que pueda destinarse a sala polivalente y un mínimo de condiciones de confort.

ORGANIZACION

La ludoteca habrá de dar servicio a niños entre 3 y 10 años de edad. Deberán ser inscritos por sus padres y serán responsables de los juguetes que obtengan en calidad de préstamo, comprometiéndose a entregarlos en las mismas condiciones en que les fue prestado.

* No se dan las medidas ideales en metros cuadrados para las salas, ya que éstas se pueden adecuar al espacio disponible.

El niño sólo podrá usar un solo juguete a la vez en la sala y lo dejará en el mismo sitio de donde lo tomó. Todos los juguetes de la ludoteca deberán estar al alcance de los niños.

El horario de la ludoteca puede variar según el lugar donde esté situada, costumbres y tradiciones de sus usuarios. Pueden establecerse cuotas por el servicio o préstamo, éstas pueden variar y responder a un criterio social. Se debe establecer el tiempo de préstamo que durará el juguete en el domicilio.

Las fichas son imprescindibles para la localización y control, pueden ser de tres tipos:

- a) de juguetes.*
- b) de socios.*
- c) de libros.*

Las fichas de juguetes deberán contener los siguientes datos.

Anverso:

- Fabricante.*
- Fecha de entrada en la ludoteca.*
- Sistema de obtención.*
- Precio en el mercado.*
- Composición o inventario del juguete (número de partes).*
- Precauciones especiales.*

Reverso:

- Número de socio del usuario.
- Fecha de préstamo.
- Estado en el que se prestó (bueno, regular, malo).
- Fecha de devolución.
- Estado de devolución (bueno, regular, malo).
- Observaciones.

La ficha de socio sirve para identificar a los niños usuarios de la ludoteca. Incluye los siguientes datos:

Anverso:

- Nombre y apellidos.
- Fecha de nacimiento.
- Dirección.
- Profesión de los padres.
- Número de hermanos.
- Número de habitantes de la casa.
- Fecha de apertura de la ficha.
- Control del pago de la cuota o entrega del juguete.

Reverso:

- Número de código de los juguetes prestados.
- Estado de préstamo y devolución.
- Fecha de préstamo y devolución.
- Observaciones.

Las fichas de libros se realizarán en la forma tradicional.

Estos ficheros se ordenarán alfabéticamente'. (33)

11.2.3 TIPOS DE JUEGOS.

Los criterios para la selección de los juguetes de la ludoteca son de dos tipos: uno psicológico y otro técnico o práctico.

En el aspecto psicológico hay que tener en cuenta el impacto emocional que un juguete prestado puede tener en el niño y por ello no son aconsejables los juguetes blandos y rellenos, así como en general aquellos a los que los niños pueden tomar gran afecto, para que no sufran al tener que devolverlos.

En el aspecto técnico o práctico, no deben incluirse los de poca resistencia o que contengan elementos que se desgasten como pilas o pintura. No deben incluirse los que resulten peligrosos a nivel físico.

Tampoco deben incluirse:

- Los que fomenten la agresividad destructiva.*
- Fomenten la competencia desleal o engañoso.*
- Los que se deterioren con facilidad.*
- Estimulen el gusto por las actividades basados en el azar.*
- Juegos o juguetes que no divierten.*

(33) *Ibid.* Pág. 96, 97.

- *Juguetes parabólicos.*
- *Juegos y juguetes que provoquen miedo.*

Se deben incluir en la ludoteca los juguetes creativos que permitan emplear sin límite la imaginación.

Un juguete es de interés pedagógico si contribuye al desarrollo integral del niño.

En el aspecto psicológico el sentimiento de éxito que el juego procura es muy importante para el niño, porque es la base de la confianza en sí mismo, tan necesaria para su equilibrio emocional.

Es importante fomentar en el niño el gusto por lo bello, por lo que se deben elegir juguetes de forma armónica, colores bonitos y tacto agradable. el juguete debe ser fácil de ordenar, controlar y muy resistente. Los juguetes deben invitar a la colaboración entre diversos jugadores y no limitarse al clásico juguete de niño y niña.

Elementos que debe reunir un juguete al ser seleccionado para la ludoteca:

- *Calidad de material, confección, solidez, ausencia de peligro y toxicidad.*
- *Calidad formal entendida por belleza y simpatía.*
- *Calidad educativa que favorezca su nivel de desarrollo y su imaginación.*

No se deben olvidar los materiales de refuso:

El juguete deberá estimular la educación física, intelectual, moral, estética y en conjunto deberá responder al desarrollo psicofisiológico del niño y contribuir a su plena realización.

'Hay que integrar juguetes didácticos ya que su finalidad es enseñar algo como: forma, color o sonido.

Juegos de habilidad (rompecabezas o futbolín), el deporte y los juegos al aire libre, desarrollan la capacidad motriz, los juegos de construcción, dramatización, de reglas en donde los niños escogen y la deciden ellos mismos. Los juegos de salón exigen atención, concentración y buena memoria.

Los juguetes deben dejar suficiente margen a la imaginación y desarrollar lazos de amistad entre los niños y los adultos.

Para que el niño asimile a través del juego las nociones y experiencias que necesita para su desarrollo futuro, se escogerán juguetes que lo preparen a la complejidad y diversidad del mundo moderno'. (34)

Algunos juguetes que debe incluir la ludoteca:

<i>Material de construcción madera,</i>	<i>Mecanos,</i>
<i>Elementos de ensamble,</i>	<i>Libros para leer,</i>
<i>Pijas con tableros,</i>	<i>Libros para iluminar,</i>
<i>Mat. plástico tridimensional,</i>	<i>Animales en relieve,</i>

(34) MISURCOVA, Vera. *La Ludoteca un fenómeno nuevo*. Pág. 554.

*Tableros y agujetas,
Rompecabezas,
Loterías y memoria,
Dominó,
Carros y muñecos,
Muñecas de vinil,
Ropa para las muñecas,
Algunos juguetes comerciales.*

*Los muebles de la casa,
Teatrino con guiñoles y
marionetas y máscaras.
Disfraces,
Juguetes para el arenero,
Juguetes de agua,
Pelotas.*

CAPITULO III

LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL

III.1 QUE ES UN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL.

El Centro de Desarrollo Infantil nace de la necesidad de dar servicio a los hijos de las trabajadoras, durante el tiempo que laboran y cuya edad oscila entre los 40 días de nacido y los 5 años 11 meses.

Es una institución que proporciona básicamente educación y asistencia al niño, dentro de un marco afectivo que le permita desarrollar al máximo sus potencialidades para vivir en condiciones de libertad y dignidad.

Desde un punto de vista asistencial, se proporciona al niño dentro del Centro de Desarrollo Infantil, una alimentación balanceada y la atención médica necesaria que en su conjunto propician su óptimo estado de salud.

El Centro de Desarrollo Infantil, además de propiciar el desarrollo integral del niño, propicia tranquilidad emocional a las madres, durante su jornada laboral, favoreciendo una mayor y mejor productividad en el trabajo, por lo que protege, tanto los derechos del niño, como los de la madre trabajadora, y del organismo donde ésta presta sus servicios.

Como la investigación de campo se llevará a cabo en un Centro de

Desarrollo Infantil del Instituto Politécnico Nacional, de ahora en adelante nos referiremos sólo a ellos.

Se designará el vocablo Cendi, para referirse a Centro de Desarrollo Infantil.

III.2 ANTECEDENTES.

El primer establecimiento de este tipo de Centro Educativo, del que se tiene noticias en México, funcionó en las instalaciones del mercado Volador en 1837, en el que se adaptó un local para que los niños tuvieran un sitio donde jugar, en tanto sus madres trabajaban.

En 1865 la Emperatriz Carlota Amalia, establece la 'Casa de Asilo de la Infancia', en donde las damas a su servicio, iban a dejar sus hijos, asimismo, en 1869 funda el 'Asilo de San Carlos', aquí los pequeños de las mujeres trabajadoras recibían alimentos y cuidados, durante la jornada laboral de sus madres. Este esfuerzo es digno de tomarse en cuenta como el primer intento oficial de brindar este servicio.

En 1887 la señora Carmen Romero Rubio de Díaz, funda la 'Casa Amiga Obrera', este establecimiento tenía como uno de sus objetivos el cuidado de los menores de las mujeres que laboraban fuera de su hogar. En 1916 esta institución pasa a depender de la beneficencia pública, misma que crea en 1928 la 'Casa Obrera No. 2'.

En 1929 la señora Carmen García de Portes Gil, organizó la 'Asociación Nacional de Protección a la Infancia', la cual crea y sostiene diez Hogares Infantiles', que en 1937 cambiaron su denominación por la de 'Guarderías Infantiles'.

En este mismo periodo, la Secretaría de Salubridad y Asistencia, para

dar servicio a los hijos de los comerciantes del mercado de la Merced, de los vendedores de billetes de lotería, de las empleadas del Hospital General... establece guarderías, mismas que se han incrementado recibiendo algunas de ellas apoyos de comités privados.

Poco después, cuando el Presidente Lázaro Cárdenas convierte a los talleres fabriles de la Nación encargados de fabricar uniformes y equipo del ejército, al régimen cooperativo, incluye en el mismo decreto la fundación de una guardería para los hijos de las obreras de la nueva cooperativa (C.O.V.E.), misma que empezó a funcionar en 1939.

A partir de entonces la creación de estas instituciones se multiplican en las dependencias oficiales y particulares, como respuesta social a la demanda del servicio, originado por la cada vez más creciente incorporación de la mujer a la vida productiva de la nación; en la actualidad a pesar de los esfuerzos realizados, se está muy lejos de cubrir dicha demanda.

Dentro del Instituto Politécnico Nacional, con objeto de cubrir esta demanda, se han creado cinco Centros de Desarrollo Infantil; el primero de ellos fundado (aproximadamente) en 1956, denominado 'Laura Pérez de Bátiz', el segundo en septiembre de 1974, 'Amalia Solórzano de Cárdenas', el tercero creado en 1981 'Eva Sámano de López Mateos', y los dos últimos creados en nombre de 1982 'Clementina Batalla de Bassols' y 'Margarita Salazar de Erro'.

III.3 OBJETIVOS DE LOS CENDIS DEL POLITECNICO.

Desde hace más de 30 años, las autoridades del Instituto Politécnico Nacional, se han preocupado por los hijos de las madres que en él trabajan, y las que iniciamos como 'Guarderías', se han transformado en modernos Centros de Desarrollo Infantil, cuyos objetivos son:

- 1.- Favorecer el desarrollo físico y neurofisiológico de los niños mediante programas de medicina preventiva y de orientación a los padres de familia.*
- 2.- Propiciar el equilibrio emocional de los niños.*
- 3.- Promover las condiciones necesarias para el desarrollo integral del niño y su adaptación al ambiente familiar, escolar y social, procurando orientar sus capacidades, intereses e inclinaciones hacia su plena realización.*
- 4.- Promover las actividades encaminadas a la formación de hábitos y actitudes deseables, respecto a la conservación de la vida y salud física.*
- 5.- Desarrollar en el niño, la capacidad de participar activamente en su propia formación, considerada ésta como un proceso permanente a lo largo de su vida.*
- 6.- Proporcionar al niño una formación general, que lo habilite para su ingreso a la escuela primaria.*

III.4 ESTRUCTURA DEL CENDI

'EVA SAMANO DE LOPEZ MATEOS'

Los Cendis del Instituto Politécnico Nacional, son planteles urbanos. Su estructura fue diseñada para un óptimo funcionamiento, teniendo lo necesario e indispensable para el desarrollo integral del niño, cuenta con lugares y espacios adecuados para el libre trabajo y los juegos de expresión libre.

De aquí en adelante se hablará del Cendi 'Eva Samano de López Mateos', ya que es donde se realiza la investigación de campo.

La construcción del Cendi fue realizada con los requerimientos y estatutos marcados por la Dirección General de Educación Inicial, (actualmente se han rebasado).

Tales parámetros son:

Area Técnica:

- Consultorio médico con área de aislamiento.*
- Consultorio de Odontología.*
- Cubículo de Trabajo Social.*
- Cubículo de Psicología con Cámara de Gesell.*
- Cubículo de Pedagogía.*

Area Pedagógica:

- 3 salas para lactantes.*
- 3 salas de maternas.*
- 3 salas de preescolares.*

Area Asistencial: Cocina, banco de leche y comedor.

Almacenes: De víveres, de material didáctico, de material de aseo.

Sala de usos múltiples y Sala de Juntas.

Area Lúdica: Areas verdes y patio de recreo, arenero
3 carruseles*, jungla*, casa de muñecas**

Biblioteca.*

Sala de Computación.*

Pequeña granja.*

Parcelas.

Sanitarios infantiles.

Lavandería

Comedor de personal.

Sanitarios para el personal.

En el cuadro N^o. 1 se puede apreciar la estructura del Cendi en un plano arquitectónico. (Pág. 70).

* *Los rubros con asterisco se conformaron por iniciativa del CEN^{DI} o del Instituto.*

III.5 ORGANIZACION Y FUNCIONAMIENTO DEL CENDI

El Cendi, como instancia educativa asistencial enfocada a la atención del niño durante sus primeros años de vida, requiere de una organización relacionada con las necesidades y características del mismo, la cual se encuentra estructurada conforme al organigrama funcional. Cuadros 2 y 3.

El Cendi cuenta con una capacidad instalada de atención para 256 niños, lo que de acuerdo a las edades y estructura educativa se distribuyen en 9 grupos de la siguiente manera:

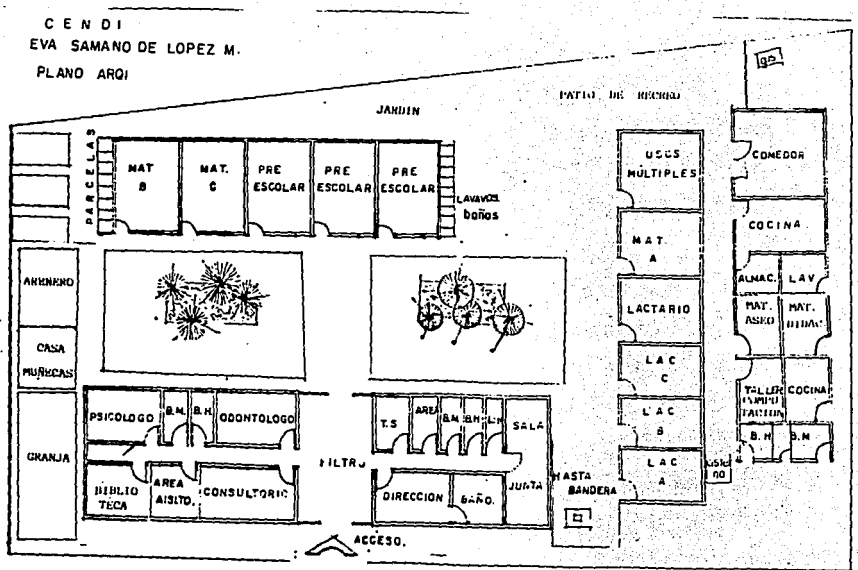
GRUPO	NUMERO DE NIÑOS	EDAD
Lactantes A	16	45 días a 6 meses.
Lactantes B	24	7 meses a 1 año.
Lactantes C	24	1 año 1 mes a 1 año 6 meses.
Maternal A	29	1 año 7 meses a 1 año 11 meses.
Maternal B	29	2 años a 2 años 11 meses.
Maternal C	29	3 años a 3 años 11 meses.
Preescolar I	35	4 años a 4 años 6 meses.
Preescolar II	35	4 años 7 meses a 4 años 11 meses.
Preescolar III	35	5 años a 5 años 11 meses.

El horario para los menores que asisten a los Cendis es de 7:30 a.m. a 3:30 p.m.

A nivel de recursos humanos, la plantilla del Cendi está conformada de acuerdo a la normatividad emitida por la Secretaría de Educación Pública. Cuadro No. 2.

Como medida de apoyo adicional, en algunas áreas, se cuenta con un mayor número de personas, en virtud de la dinámica interna del Cendi.

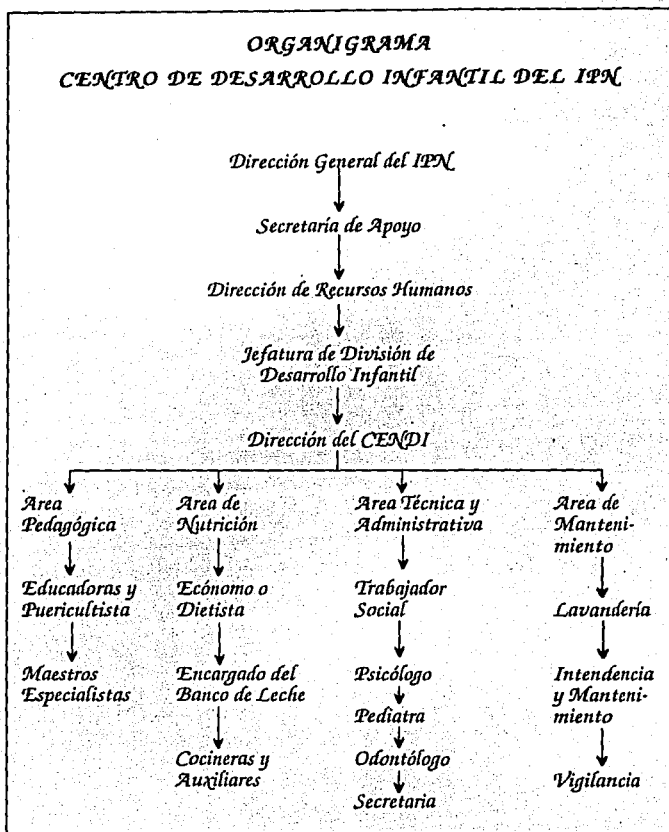
C E N D I
 EVA SAMANO DE LOPEZ M.
 PLANO ARQ



69 FALLA DE ORIGEN.

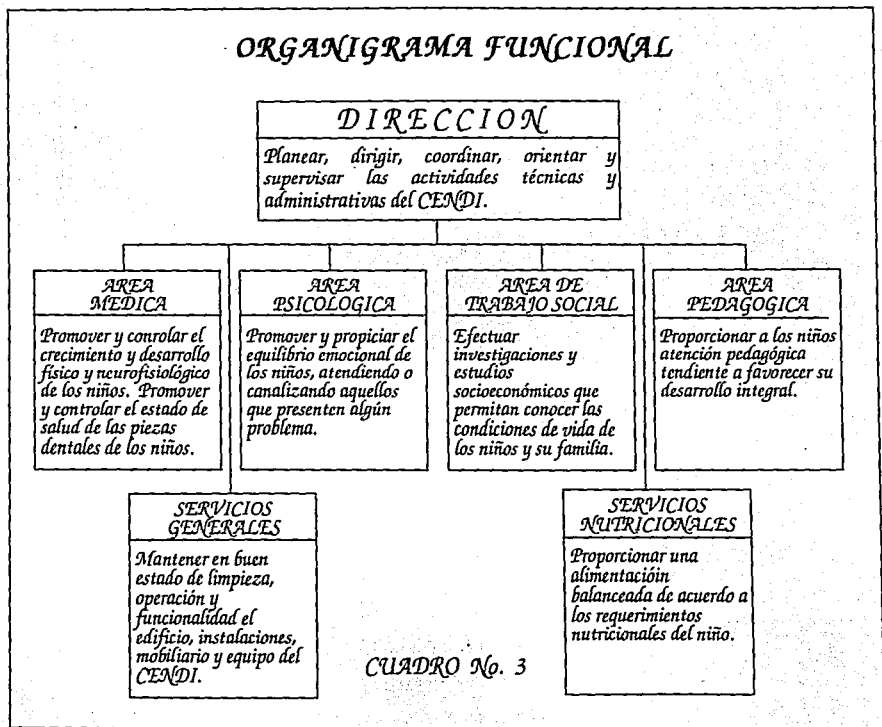
CIADRO No. 1

ORGANIGRAMA
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DEL IPN



CUADRO No. 2

ORGANIGRAMA FUNCIONAL



CUADRO No. 3

Cabe mencionar que el personal cuenta con los perfiles idóneos para cada puesto, favoreciendo la integración de grupos interdisciplinarios de trabajo que coadyuvan en forma eficiente en la atención que se proporciona a los niños.

Para la atención de los niños, el personal se distribuye de la siguiente manera:

Directora

Area secretarial: 2 secretarias.

Area pedagógica:

Lactantes 1 puericultista por 2 asistentes educativas
Maternales 1 educadora poro 2 asistentes educativas
Preescolares 1 educadora y 1 asistente educativa
1 acompañante de actividades musicales para todos los grupos

Area Técnica:

1 médico pediatra y 1 enfermera
1 odontóloga 1 psicóloga
1 trabajadora social, 1 pedagoga y 1 dietista

Area de Nutrición:

6 cocineras, 1 encargada de banco de leche.

Area de Servicios Generales:

1 lavandera, 4 intendentes, 1 jardinero
3 veladores.

En lo correspondiente a los recursos materiales, el Cendi cuenta con las instalaciones, mobiliario, equipo y el suministro de los materiales necesarios, que facilitan la operatividad del servicio.

a) ASPECTO EDUCATIVO.

En el Cendi, se concibe al niño como un ser en proceso de maduración y crecimiento, a quien el mundo se le revela a través de sus sentidos y emociones; por tanto, su aprendizaje se verá afectado por ambos: de aquí la pertinencia de estimar la calidad de su pensamiento como adulto dependerá de las primeras experiencias sensoriales, motoras, perceptivas y emocionales.

En este contexto conforme a la normatividad emitida por la Dirección General de Educación Inicial, de la Secretaría de Educación Pública, se aplica el Programa de Educación Inicial que tiende a desarrollar las áreas cognoscitiva, motriz y emocional, a partir del área personal, social y ambiental, mismas que se cumplen al trabajar una necesidad por mes, detectada a principio de ciclo escolar, para cubrir dicha necesidad se trabajan uno o dos ejes por semana, para cada eje se diseña una actividad propositiva y una indagatoria.*

Para la realización de las actividades pedagógicas se cuenta con material didáctico suficiente y variado, que va desde diferentes tipos de papel hasta la sala de computación, así como la pequeña granja y las parcelas. El Cendi cuenta con un programa de computación a nivel preescolar.

Para la realización de este programa se cuenta con 12 equipos de cómputo, instalaciones adecuadas, así como personal capacitado para su

* Al programa de Educación Inicial se le asignaron las siglas P.E.I.

operación. Dicho programa favorece en el niño su proceso de aprendizaje a través de propiciar la investigación y la experimentación, así como el desarrollo de las sensopercepciones, discriminación, atención, memoria, juicio, asociación, coadyuvando a que el niño adquiera un razonamiento lógico que contribuirá a su madurez y facilitará su adaptación a nuevos procesos de aprendizaje.

6) ASPECTO ASISTENCIAL.

En base a los lineamientos técnicos que para tal efecto proporciona la Secretaría de Educación Pública, se aplican 5 programas formativos (además del pedagógico P.E.I.) bajo la responsabilidad personal especialista del área técnica.

- Médica.
- Odontológica.
- Psicológica.
- Trabajo Social.
- Dietista.

Todos los especialistas cuentan con el equipo requerido por su área y el material suficiente para llevar a cabo su programa, logrando así preservar la salud física y mental de los niños.

Cabe hacer mención que el área técnica sólo opera programas preventivos de salud, ya que si se detecta algún tipo de problema especial en el niño, se canaliza a la institución requerida.

La alimentación que se proporciona a los niños en el Cendi, es a través de menús debidamente balanceados para: desayuno, colación y comida, los cuales son calculados en base a los requerimientos, edad y proceso de desarrollo de los niños.

Además de los programas trabajados dentro del Cendi, con los niños se llevan a cabo programas para vincular el Cendi, el hogar y la comunidad, por medio de acciones programadas de trabajo conjunto tales como:

- Orientación a padres de familia.*
- Campañas de apoyo a la comunidad.*
- Asociación de padres de familia.*

En la relación a la orientación a padres de familia, ésta se realiza por un programa específico, el cual está estructurado en 2 niveles:

- Conferencias impartidas por especialistas, tanto del mismo Cendi, como del exterior.*
- Asesoría particular de acuerdo a la situación familiar, en cuyo caso de requerirse, se canalizan a instituciones especializadas.*

En las campañas de apoyo a la comunidad, se realizan en base a un programa de trabajo en el cual participan alumnos, personal del Cendi, padres de familia y directivos.

Se promueve la Asociación de Padres de Familia, la cual a partir de proyectos de trabajo específicos coordinados por las directoras, favorecen la

interacción de la comunidad de usuarios en el Cendi y coadyuva en la realización de acciones en beneficio del mismo.

Dentro de las actividades más significativas se encuentran:

- Jornadas de los niños por la paz y el desarrollo.*
- Jornadas de mejoramiento del medio ambiente.*
- Reforestación.*
- Escuela para padres de familia.*
- Conferencias.*
- Demostraciones Pedagógicas.*
- Mesa Directiva, la cual coadyuva en el mejoramiento y conservación de instalaciones, a través de acciones y donativos.*

III.6 DESCRIPCIÓN DE UNA JORNADA DE TRABAJO EN EL CENDI DE UN NIÑO PREESCOLAR,

- 7:30 a 8:10 Ingreso al Cendi.
- 8:10 a 8:20 Preparación para el desayuno.
- 8:20 a 8:30 Aseo de manos y traslado al comedor.
- 8:30 a 9:10 Desayuno.
- 9:10 a 9:30 Aseo bucodental, control de esfínteres y aseo manos.
- 9:30 a 10:00 Ejercicios de lecto-escritura.
- 10:00 a 11:00 Actividades pedagógicas planeadas para desarrollar un proyecto dentro de las diferentes áreas que conforman su sala.
- 11:00 a 11:30 Recreo.
- 11:30 a 12:00 Continúa sus actividades pedagógicas, arreglo de las áreas*. (Ver final del capítulo y anexo).
- 12:00 a 12:30 Clase de cantos y juegos.
- 12:30 a 12:40 Aseo de manos previo a la comida.
- 12:40 a 13:15 Comida.
- 13:15 a 13:30 Aseo bucodental, control de esfínteres, aseo manos.
- 13:30 a 13:55 Planeación de las actividades para el día siguiente.
- 13:30 a 15:30 Salida de los niños y actividades semidirigidas o libres en las áreas o en el jardín.

Actividades complementarias:

<i>Lunes</i>	<i>Ludoteca.</i>
<i>Martes</i>	<i>Expresión corporal y estudiantina.</i>
<i>Miércoles</i>	<i>Taller de computación.</i>
<i>Jueves</i>	<i>Educación Física y estudiantina.</i>

Las salas de los grupos de preescolares se encuentran divididas por áreas: De construcción, de naturaleza, gráfico-plástica y dramatización. Estas son las áreas primordiales, se podrán aumentar de acuerdo al interés de los niños y la creatividad de las maestras.

Las actividades pedagógicas se realizan para estimular al niño en sus diferentes áreas: Cognoscitiva, emocional y motriz (motora), éstas tienen un objetivo específico para favorecer la coordinación: Motriz, visomotora, fonarticuladora, Nociones: espacio-temporal, lateralidad, matemáticas, trazos previos a la lecto-escritura, colores, formas, tamaños, etc.

Ver anexo.

CAPITULO IV

INVESTIGACION DE CAMPO

En este cuarto capítulo, se analizó la investigación de campo y a partir de ésta con la documental, se obtuvieron los elementos necesarios para la propuesta de la ludoteca en el Cendi, así como otra más para las educadoras encaminada al trabajo en la ludoteca con los niños preescolares. Recordemos que esta necesidad surge en el Cendi porque las educadoras pierden de vista con demasiada facilidad el juego como propiciador de experiencias que facilitan al niño adaptarse a su medio ambiente. Ocasionalmente le dan mayor peso a los contenidos y objetivos a lograr y piensan que con sólo transmitir verbalmente el conocimiento, el niño lo adquirirá por arte de magia.

IV.1 POBLACION.

La investigación de campo se llevó en el Cendi 'Eva Sámano de López Mateos' del I.P.N., tomando como población, los tres grupos de preescolares, conformados de la siguiente manera:

GRUPO	EDAD	Nº. DE NIÑOS	Nº. DE NIÑAS	TOTAL
P - I	4 años a 4 años 6 meses	10	8	18
P - II	4 años 7 meses a 5 años	7	3	10
P - III	5 años a 5 años 11 meses	13	15	28
				<u>56</u>

La clase social a la cual pertenece la población del Cendi, podría enmarcarse dentro de la clase media.

Cabe hacer mención que los niños que asisten a los Cendis, reciben los mismos cuidados, alimentación, higiene, actividades pedagógicas y son atendidos aunque preventivamente por los mismos especialistas: médico, psicóloga, pedagoga, dietista, odontóloga y trabajadora social, así como diariamente por su educadora y asistentes educativas.

En el Cendi se encontraron las facilidades de espacio, tiempo y disposición de los niños y autoridades para realizar la investigación de campo.

Debido a que la población es relativamente pequeña se trabaja con toda.

Los objetivos de la investigación son:

- Analiza cómo el juego en la ludoteca promueve el desarrollo integral del niño preescolar.*
- Establecer cómo se lleva a cabo el proceso de socialización dentro de la ludoteca.*
- Describir el proceso a través del cual la ludoteca estimula el juego dentro de un marco educativo.*
- Identificar cómo el niño es capaz de utilizar el juego simbólico en sus juegos a la vez que transmite su realidad en ellos.*

IV.2 RECOLECCION DE DATOS.

La recolección de datos, se llevó a través de guías de observación que permitieron registrar las actitudes y actividades de los niños al jugar en la ludoteca. Las observaciones tuvieron un seguimiento de veinte sesiones con una duración aproximada de 45 a 60 minutos.

Las sesiones se dividieron en 2 partes, para la primera parte se diseñaron actividades con un objetivo específico* (15 min. aproximadamente) y en la segunda (los 45 min. restantes), el niño podía hacer uso del material con toda la libertad, ya que éste se encuentra a su alcance, con una sola regla; después de utilizar el material, éste será colocado en el mismo sitio de donde fue tomado.

Debido a que el espacio de la ludoteca (espacio cerrado), es muy pequeño, se creyó conveniente dividir los tres grupos de preescolares en subgrupos de no más de 10 niños, por subgrupo, quedando de la siguiente manera:

Preescolar I	Subgrupo A	9 niños	y B	9 niños	
Preescolar II	Subgrupo C	10 niños			
Preescolar III	Subgrupo D	9 niños	E	9 niños y F	10 niños

* Las actividades con un objetivo específico se diseñaron para estimular diferentes aspectos del desarrollo del niño como: coordinación oculo-motora, atención, coordinación motriz fina o gruesa, se presentan algunos ejemplos en el anexo.

IV.3 PRESENTACION DE LOS RESULTADOS 'COMO JUEGAN LOS NIÑOS EN LA LUDOTECA'

Para la realización de la guía de observación del juego en la ludoteca, se tomó como soporte, las teorías que se sustentan en el primer y segundo capítulo, y se diseñó la siguiente guía de observación.

GUIA DE OBSERVACION

ACTIVIDADES A OBSERVAR

- 1.- *Juega solo.*
- 2.- *Juega en grupos.*
- 2.1.- *Existe el juego paralelo.*
- 3.- *Habla al jugar.*
- 4.- *Respeto reglas.*
- 5.- *Manifiesta agresividad.*
- 5.1.- *Con sus compañeros.*
- 5.2.- *En el juego solo.*
- 6.- *Es capaz de construir un juego.*
- 7.- *Va de un juego a otro.*
- 8.- *Permanece entretenido.*
- 9.- *Establece diálogos o*
- 10.- *Existe secuencia en el juego.*
- 11.- *Usa el juego simbólico.*
- 12.- *Es imaginativo.*
- 13.- *Creativo.*
- 14.- *Se aísla del grupo.*
- 15.- *Es ordenado al usar el material.*
- 16.- *Realiza imitaciones.*
- 17.- *Y hace dramatizaciones.*

Con esta guía se pretende conocer:

- Si la ludoteca potencializa el juego dentro de un marco educativo social por lo tanto se estimula el desarrollo integral del niño preescolar que asiste a ella.

Con las preguntas 1 y 2, se ve qué grado de integración se logra en el juego de la ludoteca, cuando el niño tiene la oportunidad de relacionarse libremente. Con las preguntas 2.1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, se analizó en la ludoteca si el niño encuentra un espacio propicio para el juego simbólico y éste a su vez desarrolla el área cognitiva (según Piaget y Sara Pain).

Con las preguntas 4 y 15 se analizó el grado de socialización que ha alcanzado el preescolar.

Con las preguntas 5.1, 5.2, 14 y 16, se analizó la capacidad de autorregulación emocional y adaptación que presenta el niño en la ludoteca.

Para dar los resultados, se dividió la población en dos grupos ya que las observaciones varían de un grupo a otro. El primer grupo lo forman los grupos de preescolar I y II, su edad va de 4 a 5 años y el total de niños son 28. El segundo grupo lo forma el grupo de preescolar III, su edad es de 5 a 6 años y también son 28 niños.

Con las observaciones realizadas, se tiene el primer grupo que le cuesta más trabajo integrarse, ya que la mayor parte del tiempo juegan solos ocasionalmente se forman pequeños grupos, pero no hay integración de un juego común, se podría decir que establecen un juego paralelo. Existe cierta

preferencia por jugar solos, ya que cada quien tiene la oportunidad de escoger su juego.

En el segundo grupo, se da mayor integración al jugar, se forman pequeños grupos, se ayudan para construir el juego, aunque algunas veces prevalece aún el juego paralelo, tratan de resolver pequeños problemas, se corrigen entre sí, aquí permanecen interesados más tiempo en un solo juego.

Podríamos decir, que no siempre se da una mayor libertad, mayor integración grupal, pero sí se establece una integración consigo mismo y su medio ambiente, ya que con plena libertad el niño busca y encuentra el objeto que le satisface en ese momento.

Con las observaciones planteadas, en el segundo bloque de respuestas se obtiene que:

Al primer grupo, ya es capaz de establecer juego simbólico, utilizando la imaginación, creación y el lenguaje, aunque la secuencia de sus juegos es corta, así como sus diálogos. Por lo que en ocasiones va de un juego a otro, pero la ludoteca le proporciona variados materiales que a través del juego podrán apoyarlo en su proceso de aprendizaje, respetando su ritmo de trabajo ya que no existe presión, porque logre un objetivo en particular. Se puede decir que a este primer grupo aún le faltan nociones por reafirmar.

En el segundo grupo, se nota ya una secuencia más estructurada de sus juegos con diálogos más coherentes, al realizar imitaciones busca

pequeños detalles de importancia, su imaginación es puesta en marcha al darle secuencia en su juego, y la duración de éste es mayor, el juego paralelo aún prevalece, aunque ya forman equipos y buscan estructurar un determinado tema para jugar.

Con las observaciones del tercer bloque de respuestas se obtiene:

En este caso los dos grupos respetan las reglas y usan adecuadamente el material, lo que podría traducirse en una socialización adecuada que la ludoteca estimula, ya que de ello depende el buen funcionamiento y utilización de la misma, el niño acepta de buen modo las reglas impuestas pues sabe los beneficios y responsabilidades que conllevan.

Con el cuarto bloque de respuestas se obtiene:

En la ludoteca los niños del primer grupo ocasionalmente manifiestan agresividad en sus juegos, lo que les permite hacer catarsis de deseos que puede volcar sin dañar física o moralmente a sus compañeros en sus dramatizaciones, algunos niños llegan a manifestar inquietudes que de algún modo están latentes en ellos. A este grupo le es un poco más difícil controlar sus emociones, pero dentro de la ludoteca no se dan las agresiones físicas o verbales a sus compañeros, ya que poseen diversos materiales para hacerlo.

En el segundo grupo también ocasionalmente el niño muestra agresividad en sus juegos pero algunas veces es reflejo de la televisión, les cuesta menos trabajo controlar sus impulsos, se ayudan mutuamente para lograr un trabajo de equipo. Tampoco aquí se manifiestan agresiones físicas o verbales a compañeros. Gusta mucho el juego dramático con guiñoles o

personalmente, ya establecen reglas y sugieren diálogos, en ellos el niño plasma vivencias a través de las cuales manifiesta sus emociones y sentimientos.

De las observaciones realizadas obtenemos que los objetivos planteados para la investigación se lograron, ya que después de analizar los datos tenemos:

Que la ludoteca logra potencializar el juego del niño dentro de un marco educativo, es decir, aprender jugando diferentes habilidades: motoras, sensorio perceptivas, del habla, intelectuales, promueve nociones y conceptos, ayuda a adaptarse al medio ambiente. Entonces se concluye que el juego en la ludoteca sí promueve el desarrollo integral del niño preescolar, por contar con elementos variados e interesantes, que despiertan en él la curiosidad y lo motivan a la experimentación, propiciando la reflexión.

En el cuadro No.4 se muestra el concentrado de los resultados de las guías de observación y en el cuadro No. 5 se observan las gráficas con los resultados.

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
C. D.I. 'EVA SAMBRANO DE LOPEZ MATEOS'
CONCENTRADO DE LAS 20 GUÍAS DE OBSERVACION DEL JUEGO EN LA LUDOTECA

GRUPO: PREESCOLAR I Y II

87

ACTIVIDADES A OBSERVAR	NOMBRES																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1.- Juega solo	P	P	C	C	P	C	C	C	C	C	P	C	P	C	P	C	C	P	C	P	C	P	P	P	P	P	P	P	
2.- Juega en grupos	C	C	P	P	C	P	P	P	P	P	C	P	C	P	C	C	P	P	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	
2.1 Existe el juego paralelo	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	
3.- Habla al jugar	C	C	C	C	C	P	P	C	P	C	P	C	P	C	C	C	N	C	C	C	P	C	C	C	C	C	C	C	
4.- Respeta reglas	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
5.- Manifiesta agresividad																													
5.1 Con sus compañeros	P	C	P	P	P	P	P	P	P	C	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	N	P	C	P	N
5.2 En el juego solo	P	P	C	P	P	P	C	N	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	C	P	P
6.- Es capaz de construir su juego	C	C	P	C	C	P	P	P	C	P	C	C	C	C	C	P	P	C	C	C	P	C	C	P	C	C	C	P	C
7.- Va de un juego a otro	P	P	C	P	P	C	P	C	C	P	P	P	P	P	P	C	P	P	C	P	P	P	P	C	P	P	P	P	P
8.- Permanece entretenido	C	C	P	C	C	C	P	C	P	C	C	C	C	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
9.- Establece diálogos o	C	C	C	C	C	P	P	C	P	C	P	C	P	C	P	C	C	C	P	C	P	P	P	C	C	C	C	C	C
10.- Existe secuencia en el juego	C	C	C	C	C	P	C	P	C	P	C	C	C	C	C	C	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
11.- Usa el juego simbólico	C	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
12.- Es imaginativo	C	C	P	C	C	P	P	C	P	C	C	C	C	C	C	P	P	S	S	C	C	S	S	C	C	C	C	C	C
13.- Creativo	P	P	P	P	C	P	P	P	P	C	P	C	P	P	C	P	N	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
14.- Se aísla del grupo	P	P	P	P	P	C	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	C	S	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
15.- Es ordenado al usar el material	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
16.- Realiza imitaciones	C	P	P	P	C	C	P	P	C	P	C	C	C	C	P	P	P	P	C	C	C	P	P	P	P	P	P	P	P
17.- Hace dramatizaciones	C	P	P	P	C	C	P	P	C	P	C	P	C	P	P	C	P	P	C	P	P	P	P	P	C	C	C	C	C

PARAMETRO UTILIZADO

De 15 a 20 respuestas afirmativas S - Siempre
 De 8 a 14 respuestas afirmativas C - Casi siempre
 De 1 a 7 respuestas afirmativas P - Pocas veces
 De 14 a 20 respuestas negativas N - Nunca

CUADRO No. 4

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
C. D.I. 'EVA SAMBRANO DE LOPEZ MATEOS'
CONCENTRADO DE LAS 20 GUIAS DE OBSERVACION DEL JUEGO EN LA LUDOTECA

GRUPO: PREESCOLAR III

88

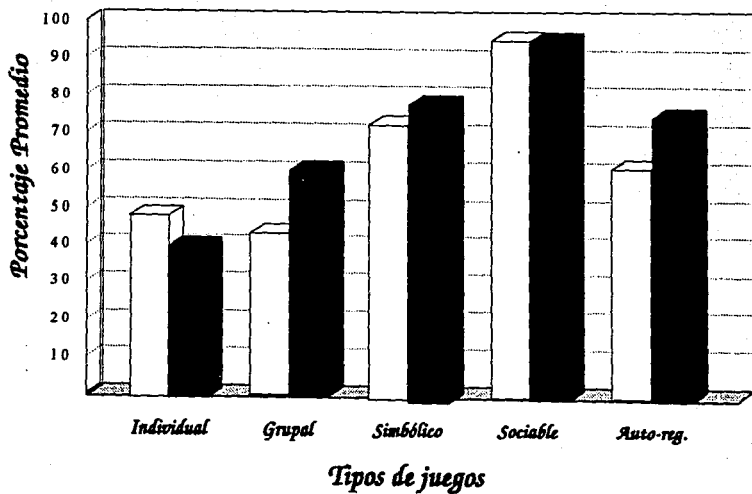
ACTIVIDADES A OBSERVAR	NOMBRES																										
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
1.- Juega solo	P	P	P	P	P	P	P	P	C	C	P	C	C	P	C	N	N	P	N	P	S	P	P	C	P	C	
2.- Juega en grupos	C	C	C	C	C	C	C	P	P	C	P	P	P	C	P	S	S	C	S	C	N	C	C	P	C	P	
2.1 Existe el juego paralelo	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	
3.- Habla al jugar	C	C	C	C	C	C	C	P	C	C	P	C	S	P	C	C	S	C	P	C	C	C	S	C			
4.- Respeta reglas	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
5.- Manifiesta agresividad																											
5.1 Con sus compañeros	P	N	P	P	N	P	P	C	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	C	P	P	C	P	P	
5.2 En el juego solo	P	P	P	P	P	P	P	C	P	C	P	C	P	C	P	P	P	P	P	P	P	P	P	N	P	P	P
6.- Es capaz de construir su juego	C	C	C	P	C	P	C	P	C	C	C	C	C	C	S	C	C	S	C	P	C	S	S	P	C	C	
7.- Va de un juego a otro	P	P	P	P	P	C	P	C	P	P	P	P	C	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	C	P	P	
8.- Permanece entretenido	C	C	C	P	C	P	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	
9.- Establece diálogos o	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	P	S	S	S	S	S	C	P	C	C	C	C	C	
10.- Existe secuencia en el juego	C	C	C	S	P	C	P	C	P	C	C	C	C	C	C	C	C	S	C	P	C	C	C	P	C	C	
11.- Usa el juego simbólico	S	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	S	C	S	S	C	C	C	C	C	C	C	
12.- Es imaginativo	S	C	C	P	P	C	P	C	P	C	C	C	C	C	C	S	C	C	S	C	P	C	C	C	C	C	
13.- Creativo	S	C	P	P	P	C	P	C	P	C	P	P	P	P	P	C	C	P	S	P	P	C	P	P	P	C	
14.- Se aísla del grupo	N	N	P	N	P	P	P	C	C	P	C	C	P	C	N	N	P	N	P	C	P	P	P	C	P	C	
15.- Es ordenado al usar el material	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
16.- Realiza imitaciones	C	C	C	P	P	P	P	P	C	P	P	P	C	P	C	C	C	P	P	C	P	C	P	C	C	C	
17.- Hace dramatizaciones	P	C	P	P	P	C	P	P	P	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	P	C	C	P	C	C	P	

PARAMETRO UTILIZADO

De 15 a 20 respuestas afirmativas S - Siempre
 De 8 a 14 respuestas afirmativas C - Casi siempre
 De 1 a 7 respuestas afirmativas P - Pocas veces
 De 14 a 20 respuestas negativas N - Nunca

CUADRO No. 4

*Norma promedio del juego preescolar de los niños
de 4 a 6 años en la ludoteca del C.D. II*



EL ÁREA BLANCA REPRESENTA A LOS GRUPOS DE P-I Y P-II
EL ÁREA SOMBRADA REPRESENTA AL GRUPO DE P-III

PROPUESTA PARA TRABAJAR EN LA LUDOTECA DEL CENDI CON LOS NIÑOS PREESCOLARES

Se propone a continuación un modelo de trabajo rescatando las diferentes posiciones teóricas que se abordaron en el presente.

Para lo cual se tomó en cuenta las posibilidades que tiene el niño de enfrentar su realidad al responder a situaciones de aprendizaje utilizando sus experiencias y reflexionando sobre cómo resolverlas. También se consideraron sus intereses y las necesidades que tiene para lograr su desarrollo integral.

LA LUDOTECA EN EL CENDI 'EVA SÁMANO DE LÓPEZ MATEOS'

La ludoteca en el Cendi 'Eva Sámano de López Mateos', se empieza a conformar en octubre de 1993 y a fines de noviembre del mismo año se empieza a trabajar con los niños preescolares, a partir de este mes se realizó la observación del juego en la ludoteca.

La ludoteca surge en el Cendi, como una necesidad para rescatar el juego en el proceso de desarrollo del preescolar, ya que en ella se permite al niño buscar y se deja el placer íntegro del descubrimiento, pues todos los objetos están a su alcance, lo que permite su fácil manipulación.

La ludoteca es un espacio abierto al niño donde se es posible jugar con un buen número de juguetes según su elección, deseos e intereses, en ella

tendrá la oportunidad de crearse el hábito por la lectura y disfrutar música, trabajar con diversos materiales, realizar dramatizaciones que le permitan manifestar su sentir, según sus propias necesidades y así aprender jugando.

En la ludoteca, se propicia el desarrollo integral del niño mediante el juego y el juguete, ya que el juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos: satisface necesidades de su imaginación, a menudo asume un papel de sustitución, puede reemplazar al adulto y corregir lo real, para escapar a la presión de la realidad y para interiorizar poco a poco el mundo que le rodea, el niño necesita el juego.

OBJETIVOS PARA LA LUDOTECA DEL CENDI.

- Estimulará la libertad en el juego que propicie la integración grupal, la creatividad y la afectividad.*
- El niño construirá su propio juego dentro de un marco educativo para promover su desarrollo integral.*
- Se utilizará la ludoteca como un espacio confortable, que brinde tranquilidad y esparcimiento al niño preescolar al mismo tiempo que investiga, crea y se recrea.*
- Se empleará la ludoteca como una herramienta más de la práctica educativa del Cendí.*
- Manejará la ludoteca actividades dirigidas que coadyuven al desarrollo integral del niño preescolar. Para lo cual:*

Se creará una propuesta de actividades para trabajar con los niños preescolares en la ludoteca.

El niño construirá su juego utilizando los diversos materiales con que cuenta en la ludoteca dando plena libertad a su imaginación.

Seleccionará juegos y juguetes que inciten al niño a la investigación, razonamiento, creación, construcción y resolución de problemas, así como en los cuales pueda descargar energía (pelotas, carruseles, resbaladillas, etc. juegos al aire libre).

CONFORMACION Y ORGANIZACION DE LA LUDOTECA DEL CENADI

La ludoteca está conformada por 3 áreas:

- a) Area de juegos.*
- b) Arenero, patio y áreas verdes.*
- c) Casita de muñecas.*

a) AREA DE JUEGOS.

Está comprendida en un espacio cerrado (un salón del edificio principal) y contiene juegos de: dominó, rompecabezas, memoria, asociación, libros infantiles con diversos temas, material de construcción de madera y*

* A la ludoteca se le asignó el lugar que ocupaba la biblioteca.

plástico, ensamble, figuras geométricas, algunos juguetes comerciales, diferentes láminas, animales y frutas en relieve, grabadora y algunos cassettes con música infantil, todos estos materiales se deberán incrementar, cambiar o renovar, según las necesidades o sugerencias de los niños. Esta área comprende también un espacio para teatro, el cual cuenta con guiñoles de manopla y digitales, así como cojines para los espectadores, cuenta también con algunos materiales para practicar algunas actividades sugeridas por la maestra, de las cuales se hablará en la propuesta de trabajo en la ludoteca.

Para la organización del material se cuenta con repisas, huacales de madera y cajas de cartón pintadas, lo que permite la clasificación del material y así el niño puede tener libre acceso a él, también cuenta con un espacio alfombrado lo que permite mayor confort al niño, está ambientada agradablemente.

b) ARENERO, PATIO Y AREAS VERDES.

Estas tres áreas comprenden espacios abiertos y le permiten al niño jugar con entera libertad y accionar juguetes o juegos que requieren de amplios espacios.

En el arenero, el niño puede jugar con arena y agua, para ésta se cuenta con tinas grandes en sustitución de espejo de agua.

c) LA CASITA DE MUÑECAS.

Se encuentra en el jardín y cuenta con recámara, comedor y cocina, ropa de adulto y accesorios propios del hogar, como trastes, escobas, cubetas,

muñecas, etc. Aquí el niño manifiesta sus vivencias del hogar reafirmando su rol sexual y expresando su sentir.

NORMAS DE FUNCIONAMIENTO PARA LA LUDOTECA DEL CENDI.

- La ludoteca dará servicio a todos los niños del Cendi, en especial a los grupos de preescolares de 4 a 6 años de edad, quienes serán responsables de los juguetes que obtengan en calidad de préstamo, comprometiéndose a entregárselos en las mismas condiciones en que fue tomado.

- El niño no podrá usar más de un juguete a la vez y devolverlo al mismo sitio de donde lo tomó.

- Todos los juguetes deben estar al alcance del niño.

- Las sesiones para la ludoteca tendrán una duración de 45 a 60 minutos, según el interés de los niños.

- Por el espacio tan reducido de la ludoteca, el máximo de niños que atenderá será de 10 niños.

Por lo tanto el horario establecido para los grupos de preescolares será el siguiente:

Lunes Preescolar III

<i>1er. grupo</i>	<i>2o. grupo</i>	<i>3er. grupo</i>
<i>9:30 a 10:30</i>	<i>10:30 a 11:30</i>	<i>13:00 a 14:00</i>

Viernes Preescolar I y II

<i>9:00 a 10:00</i>	<i>10:00 a 11:00</i>	<i>13:00 a 14:00</i>
---------------------	----------------------	----------------------

Este horario es flexible de acuerdo a las necesidades del grupo. Los juguetes estropeados en la ludoteca tendrán que ser reparados por los mismos niños, o se pedirá ayuda a los padres.

Debido a que el Instituto Politécnico Nacional no autoriza ningún cobro por descompostura, extravío o reposición de ningún material por parte de los usuarios, los juguetes no podrán ser prestados a domicilio, por lo tanto no habrá necesidad de elaborar credenciales para préstamos a domicilio.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.

Antes de entrar de lleno a las actividades diseñadas para la ludoteca, reflexionemos sobre lo que se quiere lograr con ella.

Primeramente la educadora debe despojarse de la actitud autoritaria y de sapiencia, para convertirse en un conductor del aprendizaje capaz de animar e interesar a los niños en la solución a problemas, así como de apoyar las numerosas iniciativas de investigación que presente el niño. Debe propiciar la búsqueda, el espíritu libre, creativo, desde el punto de vista intelectual y moral. Deberá considerar la actividad, la espontaneidad en los trabajos de construcción y experimentación desarrollados en forma personal o colectiva.

Toda actividad propuesta debe inducir a la reflexión, ya que ello conlleva a una mejor estructuración de los esquemas de conocimiento que abren la posibilidad de explicar el porqué de las cosas.

Para lograr esta premisa es necesario que:

- *El niño actúe sobre los objetos y vea cómo reacciona a la vez que producen un efecto.*
- *Provocar la reflexión, de cómo se ha logrado el efecto deseado.*
- *Explicar porqué se dio una reacción y no otra.*

Con ello se pretende lograr un aprendizaje grupal, pues los niños son los artesanos de su propia personalidad, sostenidos por los grupos que se forman a su alrededor de las mismas afinidades, cualquier tipo de segregación en la ludoteca, es suprimida, puesto que los niños se agrupan por afinidad a una técnica, por un interés hacia el objeto que va a fabricar o para satisfacer una necesidad. En la ludoteca, sólo hay niños y no seres escolares, fuertes o débiles, la imitación, la emulación, el apoyo, la ayuda son eficaces y por una especie de ósmosis, se da una verdadera comunicación entre los niños, mientras que inevitablemente el contenido y el desarrollo, la materia y la manera de enseñar les son totalmente extraños. Es una ocasión maravillosa para reflexionar, aprender, demostrar iniciativa, prever, informarse, es un verdadero despertar a la atención y la imaginación creadora. Se les debe dar la oportunidad de explicar sus acciones, de justificar su elección y sus decisiones, de tantear, de cometer errores, la profesora debe hacer que los niños tomen conciencia de lo que asumen y los debe impulsar para tener iniciativas inteligentes. El campo está abierto a la investigación para así satisfacer la curiosidad y la necesidad de acción. Tomar conciencia de todas sus posibilidades, su personalidad, su carácter, su sentido moral y social, se forman como personas y la valoración que de ellos se hace favorece su desarrollo y riqueza interior.

El papel de la educadora en esta forma de pedagogía es: permitir facilitar, sugerir, escuchar, repetir, responder e informar cuando sea necesario, para ello la educadora debe aceptar 'perder en la clase el puesto de jefe indiscutible y su poder de adulto', tener la paciencia de dejar vivir a los niños, de dejarlos pensar y actuar.

*¡Qué cambio más enriquecedor para nuestros niños y que alegría para la educadora cuando su trabajo da fruto!
¡Niños creativos, reflexivos, libres y felices!*

Las actividades que se diseñarán en el siguiente espacio son sólo algunas sugerencias que la educadora puede variar, acomodar o enriquecer de acuerdo a su propia actividad creadora, necesidades y características del grupo.

Estas actividades podrán ocupar de 15 a 20 minutos y si el niño lo desea continuar con ellas o concluir las para pasar el resto del tiempo jugando en la ludoteca, se sugiere que el tiempo no sea menor de 60 minutos.

ACTIVIDADES SUGERIDAS.

- a) DIBUJO LIBRE - GRAFICO.*
- b) PINTURA.*
- c) TRABAJOS MANUALES.*
- d) PREPARACION A LA LECTO-ESCRITURA.*
- e) BIBLIOTECA.*

- f) *MATEMATICAS.*
- g) *JUEGOS DE AGUA Y ARENA.*
- h) *PSICOMOTRICIDAD.*
- i) *JUEGOS.*

a) *DIBUJO LIBRE Y GRAFICO.*

El dibujo libre lleva al grafismo y a la escritura, utiliza con preferencia la línea y el punto.

El dibujo gráfico, confiere una habilidad, una precisión y una minuciosidad a veces excesiva, y el manejo de pincel conduce a movimientos más amplios y burdos. A través de diferentes materiales, el niño tiene la oportunidad de experimentar, crear y decidir ante situaciones específicas.

Consideraciones. Dar la posibilidad de elección, evitando sin embargo una sobre abundancia de material. Brindar la oportunidad de hacer desaparecer sus trazos gráficos, la esponja, cotonetes, el dedo con agua sobre pizarrón, los dibujos en arena se borran en un instante por su mismo autor, goma y lápiz.

MATERIALES

*Agua - Pintura
Esponjas - Marcadores
Hisopos - Plumas*

TECNICAS

*Dibujo Libre
Dibujo libre con consigna
Reproducción con consignas.*

6) PINTURA.

Esta actividad conducirá a una coordinación más precisa y a la escritura. Trata de fomentar la 'creación libre'. Evidentemente el adulto intervendrá potenciando el interés, aportando diversos materiales y técnicas nuevas, suscitando investigaciones sobre los colores y sus mezclas.

- Consideraciones. Proporcionar el medio para adquirir hábitos de conservación de los utensilios y de limpieza.

+ Renovar las técnicas.

+ Variar los utensilios, soportes y los planes de trabajo.

MATERIALES

Pinceles finos y gruesos, esponjas, trapos, cotones, diferentes tipos de papel, diferentes tipos de pintura y colores, rodillos, tela, godetes, popotes, agua.

TECNICAS

Juego de mezclas
Juego de colores
Pintura soplada*
Juego de colores**
plegables.

ACTIVIDADES

Creaciones libres
Creaciones en torno a un interés
Grandes o pequeños dibujos para la sala..

* Técnica de pintura soplada. Los niños con goteros o pinceles hacen manchas y después soplan sobre ella con un popote, las manchas se extienden creando curiosas figuras.

** Juego de colores plegables. En una parte de la hoja previamente doblada en dos, los niños hacen una mancha de un color y en la parte contraria, otra de diferente color, mueven o pliegan la hoja, frotan para que los 2 colores se mezclen y dé lugar a uno nuevo.

c) *TRABAJOS MANUALES.*

Las actividades manuales son solamente educativas y formativas en la medida en que lo que cuenta esencialmente es el desarrollo y la creatividad del niño.

Los objetivos de los trabajos manuales son diversos.

- Suscitar la necesidad de actividad, el placer de tener poder sobre la materia y el deseo de actuar. Este deseo a veces desordenado, será reemplazado poco a poco por una actividad continua, paciente, que exige esfuerzo y que culminará en una realización. Los niños delante del material tocan, prueban resistencia, tantean, por azar yuxtaponen, buscan el material necesario y la técnica a emplear.

- Desarrollo de la destreza, la habilidad manual.

La actividad manual conduce a mayor dominio y a una mayor coordinación de los movimientos, permiten igualmente la adquisición de mecanismos necesarios, que dan al movimiento, soltura y precisión, dejando así mayor libertad al pensamiento.

- Revelan los rasgos del carácter y las aptitudes.

Esta actividad desarrolla las aptitudes del niño, tales como la paciencia, perseverancia, cuidados, atención, imaginación. Revelan actitudes ante una situación nueva, los nervios, la fatiga, la incapacidad de concentrarse, permitiendo un mejor conocimiento del niño.

- *Despertar el sentido estético.*

La creación y la realización posibilitan la elección de materiales y de colores, la disposición de formas y de volúmenes, la búsqueda de combinaciones de elementos decorativos.

- *Conduce a una mayor socialización.*

Junto a las realizaciones individuales, están las colectivas o de grupo, tales realizaciones fomentan la ayuda de los niños entre sí, en base al trabajo del otro y a una participación individual activa.

- *Desarrolla las facultades intelectuales.*

Para no dañar el equilibrio del individuo, el pensamiento y la acción, deben estar vinculados estrechamente. La actividad manual desarrollará la atención y la imaginación, pero también la necesidad de comprender y de expresarse; enriquecerá el lenguaje, suscitará la investigación, la reflexión y la organización con el fin de conseguir un objetivo establecido.

- Consideraciones. Cuanto más rico sea el material ofrecido, más originales serán las realizaciones.

Debe habituarse al niño a dejar el material de donde fue tomado.

El niño debe trabajar a su propio ritmo.

Toca al adulto, enseñar las técnicas, pero una vez adquiridas, por los niños, no necesitarán más su presencia permanente.

MODELADO

MATERIALES

Arena, plastilina, barro, diferentes pinturas, papeles diferentes, espátulas, cuadros, jabones, rodillos, moldes, lápices, cotonetes, diferentes tipos de masa, harina, sal, arena, jabón, pulpa de papel.

TÉCNICA

Técnica de placa.

Velas ahuecadas con el dedo o herramientas.

Amasar, aplastar, aplanar, con las manos o rodillos.

ACTIVIDAD

Cerámica, cuadros medallones, máscaras colgantes.

Collares, joyas, objetos para la cocina o muñecas.

Recortar, modelar, trabajos en plano y en volumen.

TRABAJO CON PAPEL.

Papel periódico, crepé, engomado, celofán, terciopelo, lustre, estraza, pegamento, tijeras, papel carbón albanene, plumas sin tinta.

Rasgado libre, recortado libre, (figurativo o no) de tiras o imágenes, papiroflexia, mache, repujado, punzado.

Cuadros, mosaicos, sombreros, máscaras, marionetas, maquetas, collages, construcción en volumen (pájaros, peces, etc.).

IMPRESIONES

Dedos, esponjas, tapones, cotonetes, legumbres cortadas, (papas, cebollas, zanahorias) trapos, pintura espesa, tintas, cojines, papeles, cartones, láminas de cristal.

Impresiones libres fabricación de sellos

Monotipos*
Huellas digitales o de pie.

Cuadros, decoración en servilletas, vestido de muñecas o marionetas.

Dibujos en varios materiales.

CARPINTERÍA

Recortes de madera, clavos, tornillos, herramientas sencillas, pequeño banco de trabajo, resistol.

Pegar, clavar, golpear, medir, unir, yuxtaponer, ensamblar.

Cajas decoradas, elementos de juego, de maquetas, construcciones en volumen.

* Los niños dibujan con el cotonete, dedo o espátula, sobre una lámina de cristal previamente pintado o entintado y después pone una hoja de papel y presiona con el rodillo y obtiene un dibujo.

COLLAGE

MATERIAL

Diferentes papeles, aserrín de colores, hojas, tierra, arena, paja, telas, cáscaras de huevo, botones, clips, semillas diversas, plúmas, cintas, revistas, tijeras, pegamento.

TECNICA

Selección y clasificación.
Decoraciones:
- Libres
- Con o sin ritmo.
- Figurativa o no asociadas al recortado.

ACTIVIDAD

Cuadros fabricados de mosaicos.

Decoración de objetos

Elementos de maqueta.

COSTURA

Telas diferentes, hilos, estambres, agujas, tijeras.

Collages costura.

Pañuelos, delantales, servilletas, dibujos de niños. Puntadas sencillas (punto atrás o adelante).

d) PREPARACION A LA LECTO-ESCRITURA.

Persigue una percepción organizada en el espacio, percepción visual, de su representación, en relación con el esquema corporal, los desplazamientos, los gestos, las diferentes áreas sensoriales.

- *Una aguda discriminación perceptiva visual y auditiva.*
- *El dominio psicomotor de los desplazamientos oculares de las coordinaciones fono-articuladoras, la reproducción de ritmos, de la motricidad fina del acto de escribir.*
- *El acceso a ciertos aspectos de las nociones de signo y símbolo.*
La consecución de estas diferentes condiciones es primeramente

tribularia de la maduración neuro-fisiológica, pero revela también una acción educativa apropiada.

Para el logro de estas acciones es necesario que el niño adquiera:

La noción del esquema corporal; la organización del espacio vivido, es decir cuando se desplaza y recibe información sensorial, responde no solamente a la necesidad de movimiento, sino que le permitirá situarse en el espacio, utilizando los términos: dentro, fuera, sobre, bajo, lejos, cerca, al lado, enfrente, entre, etc.

Además simultáneamente lograr: la percepción, la orientación y la representación del espacio.

Actividades sugeridas.

- *Juegos con material individual (aros, cajitas, costales).*
- *Juegos de danza.*
- *Expresión corporal.*
- *Juego de encontrar el tesoro (seguir un camino con flechas).*
- *Encaje de piezas planas o en volumen, figurativas o de formas geométricas.*
- *Rompecabezas de 3 o hasta 10 piezas, hechos por el maestro o los niños.*
- *Reproducción y creación de dibujos geométricos o de frisos con la ayuda de cubos o cuadrados.*
- *Juegos de identificación: memoria, asociación, lotería, etc.*

ORGANIZACION DEL TIEMPO.

La toma de conciencia del tiempo se efectúa lenta y progresivamente a través de ejercicios contruidos.

Actividades sugeridas.

- *Reconstrucción de historietas.*
- *Reconstrucción de un viaje o excursión.*
- *Recordar hechos familiares (lo que se hizo el fin de semana).*
- *Elaboración del calendario de la semana, del día, del reloj, del tiempo usando códigos. La sucesión de los meses y estaciones del año):*
- *Moverse a un ritmo, juegos que se asocie movimiento y ritmo.*
- *Juegos de orden y sucesión.*
- *Juegos de oposición: rápido-lento, asociados a la motricidad.*
- *Juegos de ritmo: seguir diversos ritmos, reproducir ritmos, crear ritmos con instrumentos variados (que lleven a los niños a 'golpear, agitar, rascar, silbar, puntear').*
- *Codificar y decodificar los ritmos.*
- *Imágenes secuenciales, se pretende que el niño pueda justificar su elección.*

DESARROLLO DE LA PERCEPCION.

Estas actividades estrechamente relacionadas con el desarrollo de la memoria y de la atención, deben permitir esencialmente un refinamiento de las percepciones visuales y auditivas.

Actividades sugeridas.

- *Actividades musicales: reconocimiento de ruidos, sonidos, instrumentos, jugar con la intensidad, el tono, la duración.*
- *Juegos auditivos asociados al lenguaje y a la articulación, reconocer sonidos, en una serie de palabras, repetir palabras o frases insólitas, situar un sonido en una palabra.*
- *Juegos de atención, se presentan de 3 a 8 objetos, se quitan y se les pide que repitan cuáles eran, cuál se quitó o cuál se movió.*
- *Juegos de identificación, se buscará el que es parecido, diferente, intruso, etc.*
- *Juegos de errores.*

DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA.

La función simbólica es la que permite al individuo representar lo real con ayuda de los signos. Antes de empezar el aprendizaje de la lengua escrita, debe haber adquirido indispensablemente la noción de signo, código y mensaje. El desarrollo de esta función no se consigue con ejercicios sistemáticos, sino con múltiples actividades, lo importante es que el niño sea estimulado a crear códigos, a comprender, tanto su utilidad como su significado y a leer los códigos utilizados en la sociedad en la que vive.

El primer tipo de actividad que supone una aproximación a la noción de símbolo parece consistir en la totalidad de juegos simbólicos, juegos con disfraces, muñecos, cocina, tienda, etc. ya que son inducidos a servirse de signos para conseguir el desarrollo de la actividad.

Actividades sugeridas.

- *Signo distintivo de cada niño.*
- *Signo distintivo de las cajas de material.*
- *Elaboración del estado del tiempo por día (lluvia, sol, viento).*
- *Elaboración y descodificación de recetas.*
- *Observación de los animales a través de dibujos y signos.*
- *Reconocer los códigos más frecuentes que se usan en la comunidad.*
- *Retomar la importancia que tiene la escritura.*

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA.

Esta habilidad se puede lograr con las actividades de pintura, dibujo gráfico, actividades manuales.

Los niños adquirirán un mejor dominio y buena coordinación cuando se les ofrezcan experiencias variadas y útiles.

DOMINIO DEL LENGUAJE.

Las actividades que se deben practicar son:

- a) Saber escuchar.*
- b) Expresarse de manera comprensible en cuanto a la pronunciación y la articulación, el tono y las formas de las frases, la utilización de palabras de enlace y la amplitud del léxico.*
- c) Comprender un mensaje oral.*

El lenguaje oral se desarrollará en sus dos vertientes:

- *La lengua como medio de expresión, que brinda al niño la*

posibilidad de manifestar sus sentimientos, expresar sus emociones, inventar, crear.

- *La lengua como medio de comunicación, que permite intercambiar, contar, comentar, explicar, convencer.*

Actividades sugeridas.

- *Lecturas en la biblioteca de libros, catálogos, dibujos, posters, historietas, álbums, imágenes, etc.*

INICIACION A LA LENGUA ESCRITA.

Se lee para saber algo, se escribe para comunicar en el espacio y/o el tiempo.

Actividades sugeridas.

- *Reconstrucción con ayuda de etiquetas.*
- *Juego de loterías, dominó, memoria, asociación, rompecabezas.*
- *Juegos de sustitución, una frase determinada se divide en grupos con ayuda de etiquetas o dibujos o de la escritura, los niños sustituirán uno de estos grupos por otra, de forma que se obtenga una frase coherente. Ejemplo.
Pascual ha comprado un pastel.
sustitución: Pascual ha comprado una pelota.*
- *Juegos de ritmos. Se pueden mezclar formas y colores, pelota azul y grande, ejecutar ritmos complejos (2-1-2-5-2-1-4-2-1).*
- *Imágenes secuenciales, historietas compuestas de 3 a 5 que relatan historias entre 1 ó 2 niños.*

- *Noción de mensaje, mantener correspondencia entre la clase, incluso, usando códigos no alfabéticos (dibujos, fotos, representaciones gráficas, recetas simples).*
- *Reproducción de figuras geométricas.*

e) BIBLIOTECA.

Se persigue inspirar en los niños el gusto y el respeto por los libros, en un entorno confortable: cojines, alfombras, sillas, mesas que permitan a los niños adoptar su postura favorita. Los libros deben estar ordenados sencillamente. Se pueden agrupar para tratar de leer o contar la historia del libro, recordemos que esta actividad también va encaminada a la adquisición de la lecto-escritura.

La lectura de un libro proporciona la primera iniciación a la literatura y la motivación para aprender a leer.

- *Se debe contar con una gran variedad de libros para que puedan elegir.*
- *Favorece el intercambio de ideas, discutiendo imágenes, mencionando que les agradó más que otra cosa.*

f) MATEMATICAS.

Recordemos lo que menciona Piaget; no es posible emprender el aprendizaje de las matemáticas, hasta que se hayan adquirido ciertos conceptos.

- *Conservación de cantidad (se puede disponer de cualquier forma sin variar la cantidad).*

- *Reversibilidad de una operación.*

- *Posibilidad de ordenar las magnitudes (por tamaños).*

Los objetivos que se pueden perseguir en preescolar son los siguientes:

- *Desarrollar la organización del espacio. Toma conciencia del espacio que nos rodea, reconocer su lugar, nociones cerca, lejos, encima, debajo, delante, detrás, al lado, frente afrente, entre. Nociones de curva abierta o cerrada, fronteras y regiones itinerarios (seguir un camino, trazar un camino).*

- *Nociones de izquierda, derecha, desplazamiento sobre cuadriláteros, planos sencillos.*

- *Organización del tiempo. Noción de ritmos visuales y auditivos, imágenes secuenciales.*

- *Aproximación a las dimensiones. Noción más grande que, más pequeño que, más ancho que, más estrecho que, más pesado que, más ligero que (peso). Aproximación de un cierto vocabulario, relacionado con las matemáticas, vaciar, vertir, añadir, levantar, apilar, acortar, tomar, compartir, atribuir. Juegos con tamaños. continuar (agua, arena, tierra) descontinuar.*

- *Conjuntos.*

- ^o *Noción de ordenación: selección y juegos de clasificación.*

- ^o *Noción de atributo: investigar las propiedades de un objeto (color, forma, tamaño, materia).*

- ° *Constitución de un conjunto, pertenencia, no pertenencia.*
- ° *Constitución de conjuntos, orden estricto, equivalencia (tener el mismo color, la misma forma).*
- *Función simbólica.*
- ° *Símbolos (relación con el objeto).*
- ° *Signos (totalmente arbitrarios).*
- ° *Códigos y desciframientos.*
- ° *Aproximación intuitiva a los números.*
- ° *Agrupamiento de 2, 3, 4.*
- ° *División (particiones de 2, 4.)*
- ° *Juegos de dominó y otros juegos.*

Material recomendado.

Cuadros de doble entrada, regletas, juegos matemáticos, instrumentos de medida, juegos de construcción, balanza, tarjetas con imágenes, juegos de clasificación, pelotas, cubos, fichas, botellas, recipientes, semillas, flechas, juegos de cartas, dominó, loterías, oca, dados, coches.

JUEGOS

- *Creación de juegos de carreteras o de circuitos.*
- *Juegos libres o de consigna (laberintos, calcado).*
- *Juegos con elementos de diferentes formas.*
- *Juegos de combinaciones y superposición de superficies (cubrir un cuadrado, con otro que el niño recorte en varias partes).*

- *Juego de mosaicos. (Consiste en realizar dos construcciones simétricas, con respecto a un trazo).*
- *Juego de manchas con papel plegado.*
- *Reproducción de dibujos simétricos.*
- *Juego de ritmos, creación de ritmos dibujados.*
- *Juego del vendedor con balanzas.*
- *Juego con masas diferentes.*
- *Juego de construcción, clasificación, identificación.*
- *Juego con una diferencia, juego de cartas, de parejas.*

g) JUEGOS DE AGUA Y ARENA.

Aquí el juego se convierte en nuevas experiencias que llevan a la observación, que dará mayor comprensión al fenómeno.

Material.

El material se escogerá en función de los objetivos que la educadora haya fijado.

Actividades sugeridas.

- *Juegos libres y diversión.*
- *Noción de contenido: recipientes varios, embudos, cucharas.*
- *Noción de flotar: corchos, polietileno, plumas, piedras.*
- *Noción de disolución: azúcar-sal, lentejas, piedras.*
- *Noción de permeabilidad e impermeabilidad.*
- *Cambios de estado.*
- *Noción de conservación.*

h) PSICOMOTRICIDAD.

A través de su cuerpo el niño, se relaciona con su mundo exterior del que recibe información por medio de sensaciones y percepciones, lo que le permitirá adquirir:

- ° Percepción y control del propio cuerpo.*
- ° Un equilibrio postural y una independencia de los diferentes segmentos con relación al tronco y entre ellos.*
- ° El control y luego la eficacia de las diversas coordinaciones globales y segmentarias.*
- ° La organización del esquema corporal y la orientación espacio-temporal.*
- ° Lateralidad definida.*

Para poder conseguir y utilizar los medios de expresión gráfica, necesita ver, recordar, y transcribir en un sentido, bien definido de izquierda a derecha y hábitos motores y psicomotores.

La mano, prolongada por los útiles de escribir, es el instrumento de la expresión gráfica y la escritura es en sí un ejercicio neuropsicomotor. Esto implica la independencia del brazo con relación al hombro, de la mano respecto al brazo, la independencia de los dedos, etc. Siendo al mismo tiempo un ejercicio de prehensión, de presión y de coordinación.

ASPECTOS A DESARROLLAR.

- ° *Esquema corporal.*
- ° *Nociones espacio-temporales.*
- ° *Lateralidad.*
- ° *Percepción sensorial y memoria.*
- ° *Equilibrio y control muscular.*
- ° *Atención, memoria, deducción.*
- ° *Expresión oral y aprestamiento para la lectura.*
- ° *Grafismo y escritura.*
- ° *Cálculo y asociación lógica.*

i) JUEGOS.

Estas actividades deben responder a la necesidad de movimiento y de juego que requieren los niños.

Los juegos de imitación y simbólicos favorecen el lenguaje, la socialización, la imaginación, el acceso a los códigos y la autonomía.

Actividades sugeridas.

- *La casa (cocina, muñecas, sala, recámara, comedor, etc.).*
- *El garaje, la calle, la granja, la tienda.*
- *Construcciones.*
- *Disfraces, títeres, guiñoles, marionetas.*

- *Juegos libres.*
- *Juegos de construcción.*

El material de estas actividades queda a iniciativa de las educadoras y recursos existentes en su comunidad.

Estas actividades son esencialmente libres. El rol de la educadora una vez puesto el material o fabricado por ellos mismos es "observar" los juegos y a participar de vez en cuando con el fin de estimular la comunicación.

Todas las actividades propuestas no son específicas para lograr una sola noción, sino por el contrario estimulará varias, si la actividad posibilita múltiples acciones y brinda la experiencia. La manipulación y los juegos tienen un rol esencial, no solamente porque mantienen el interés, sino sobre todo porque suscitan la acción y la reflexión.

Tocà pues a las educadoras enriquecer con sus conocimientos cada una de las actividades propuestas para ofrecerle al niño, una amplia gama de posibilidades, para desarrollarse.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado la investigación documental y la de campo se concluye que:

La educación no debe basarse simplemente en el logro de contenidos y la obtención de resultados, ya que conduce lamentablemente al adiestramiento por el camino de mostrar, repetir, automatizar.

Esta forma de entender la enseñanza lleva a los profesores a convertir aún los juegos actividades potencialmente agradables, en un artificio impuesto: -'Pongan atención porque les voy a enseñar, dejan de jugar estamos en clase'-.

En una clase donde los deberes se tornan aburridos, donde no se toma en cuenta la opinión, ni los sentimientos de los niños, sino el logro de los objetivos, donde se escucha, pero no se ejecuta, no existe educación, sólo mecanización que crea hábito pero no favorece el desarrollo del pensamiento.

Retomemos a Piaget cuando menciona que:

La educación debe ser el producto de un proceso constructivo, posibilitándole al niño nuevas construcciones interiorizadas, o sea ejecutadas, no sólo materialmente, sino interiormente, simbólicamente, permitiéndole una organización y un conocimiento de la realidad.

La acción debe ser el punto inicial de las nociones, pero debe llevar a la reflexión.

En el juego, el niño encuentra una gama fascinante de actividades que le proporcionan experiencias, le facilitan conocer y adaptarse a su realidad y acomodarla, según sus propios intereses y necesidades. En el juego simbólico, el niño puede convertirse en un gran héroe y transformar un simple palo, en un hermoso caballo, una gran espada o una maravillosa flauta, a través del juego el niño puede resolver conflictos emocionales, carencias afectivas o volcar agresividad sin dañar a nadie.

Los niños no son adultos pequeños, esto debe quedar bien claro a todo educador que se precie de serlo, ya que algunos quieren niños inmóviles, silenciosos y 'buenos', que atiendan a sus clases abstractas y tristes sin ninguna motivación operante, haciendo niños pasivos, negándoles la oportunidad de una actividad creadora, de la reflexión. La palabra mítica que debe manejar todo educador es el juego y ser consciente de la necesidad y el derecho que tienen los niños de jugar.

Cada actitud de los niños en el trabajo escolar, es la resultante de una motivación adecuada, y no se produce, sino es originada por una conciencia educadora, que tome como punto de partida para su acción, la propia realidad del educando y el ambiente social y cultural en que se desenvuelve. Del éxito de la motivación, se desprende la seguridad en los actos y lo positivo de los resultados de la acción educativa.

Como el juego y el juguete están inseparablemente unidos a la infancia, la ludoteca conjunta estos elementos que coadyuvan al desarrollo integral del niño.

En la ludoteca se favorece la actividad lúdica, ya que al seleccionarse un gran número de juegos y juguetes, se promueven formas de expresión creativa a través de su cuerpo, de su pensamiento y de su lenguaje, lo cual permite adquirir aprendizajes formales. Su autonomía e identidad personal. Su socialización por medio del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos. Para alcanzar el desarrollo propio de su edad, respetando su propio proceso de maduración.

La ludoteca tiene un inmenso alcance pedagógico por el simple hecho de propiciar el juego en el niño con sólo entrar en ella. El juego se da de manera libre, espontánea, despertando la curiosidad y la creatividad, no existen imposiciones, el niño tiene la oportunidad de experimentar todas las veces que lo desee. Debido a la libertad que ofrece, el niño tímido o pasivo podrá seguir su propio ritmo y escoger la actividad que más le agrada y demostrarse que es capaz de hacer frente a situaciones nuevas, de tomar iniciativas, de manifestar sus preferencias, es decir de construir su personalidad y desarrollar sus aptitudes sin la presencia efectiva y continua de la educadora. Por estos simples detalles la ludoteca puede ser otra gran herramienta de la educación preescolar.

La misión de la ludoteca para con el niño, es prestarle juguetes, enseñarle el manejo si es preciso, pero el niño debe acudir a ella libremente y por el puro placer de jugar o encontrar amigos para jugar.

Toca pues a la pedagogía resaltar la importancia que puede tener la ludoteca dentro del marco de la educación preescolar, donde el niño aprende jugando, descubre, busca, construye, organiza su ambiente y realiza su

propia formación por medio de su actividad creadora, el niño toma conciencia de lo real, de la materia, de la disposición de las cosas entre sí, estableciéndose una comunicación e interrelación y como resultado de la actividad en la ludoteca tenemos niños sociables, cooperadores, autocríticos y reflexivos.

Al pedagogo le corresponde hacer conciencia en las educadoras y padres de familia, sobre la importancia que tiene el juego en la infancia y lo necesario que resulta para esta etapa. Así como plantear diferentes alternativas para rescatar el juego en el ámbito escolar.

A continuación se estipulan algunas tareas del pedagogo:

- Encausar el desarrollo del niño respetando su propio proceso y teniendo siempre presente las leyes progresivas de la naturaleza humana.*
- Enseñar la verdadera naturaleza del juego.*
- Le corresponde hacer conciencia en las educadoras y padres de familia sobre la importancia de la estimulación del niño a través del juego y el juguete como medio para alcanzar el desarrollo psicofisiológico y contribuir a su plena realización.*
- Favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la ludoteca por medio de la imaginación, la creación y la recreación.*
- Orientar las capacidades de los niños, aprovechando al máximo sus posibilidades para desarrollar sus habilidades propias de cada niño.*

- *Mostrar los alcances pedagógicos que puede tener la ludoteca al utilizar el juego como vehículo socializador, de desarrollo cognitivo y de expresión de emociones.*
- *Plantear diferentes alternativas para rescatar el juego en el ámbito escolar. (Tomando como punto inicial, la propuesta de este trabajo.*

Dejando abiertas las posibilidades para que este trabajo se continúe o perfeccione y dé frutos en beneficio de la pedagogía.

A N E X O

A N E X O

PLANEARCIÓN DE ACTIVIDADES DIRIGIDAS EN LA LUDOTECA

(Durante 15 ó 20 minutos)

OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD SUGERIDA	ASPECTOS QUE FAVORECE EN EL NIÑO
Estimular la coordinación motriz fina encaminada a la escritura.	Realizará un dibujo semi-libre con acuarelas, pinceles y cotonetes en papel manila, utilizando solamente círculos, líneas y puntos. Al terminar la actividad pondrá todo en orden	Precisión, coordinación oculo-motora, creatividad, investigación (en este caso sobre los colores y sus mezclas). Orden, limpieza.
Desarrollar la destreza y habilidades manuales.	Por equipos fabricarán sellos con diferentes verduras, posteriormente imprimirán libremente sobre hojas, hasta formar un cuento.	Cuidado, atención, imaginación, paciencia, coordinación oculo-motora, precisión, creatividad. Desarrollar el sentido estético, socialización.
Desarrollar la destreza y habilidades manuales.	Realizarán un collage con los materiales que ellos decidan de entre: semillas, aserrín, telas, plumas, hojas secas, cascarrón de huevo. Esta actividad se realizará escuchando música.	Toma de decisiones, autonomía, creatividad, coordinación oculo-motora auditiva, imaginación. Plasmar sentimientos

<i>OBJETIVO ESPECIFICO</i>	<i>ACTIVIDAD SUGERIDA</i>	<i>ASPECTOS QUE FAVORECE EN EL NIÑO</i>
<i>El niño identificará posiciones espaciales al mismo tiempo que relaciona su esquema corporal.</i>	<i>Expresión corporal. Jugará a que son grandes crayolas y que su cuerpo pinta en una gran hoja de papel (suelo), hacia arriba, abajo, derecha, izquierda, hasta formar el paisaje que más le agrada y posteriormente mencionará lo que realizó.</i>	<i>Percepción, orientación, lateralidad, dominio psicomotor, percepción visual y auditiva. Socialización. Expresión de sentimientos, ideas.</i>
<i>El niño adquirirá la noción del tiempo.</i>	<i>El niño realizará un viaje imaginario por la playa (arenero) posteriormente mencionará qué fue lo que hizo en su viaje (reconstrucción de una historia).</i>	<i>Memoria, lenguaje, dominio psicomotor, imaginación.</i>
<i>Estimular la percepción visual y auditiva.</i>	<i>Realizar diferentes sonidos que escuche, posteriormente reproducirá ritmos binarios (manos y boca), jugando con la intensidad, el tono y la duración.</i>	<i>Atención, memoria, percepción auditiva, visuales, Kinestésicas y de equilibrio.</i>
<i>Realizar dramatizaciones que le permitan al niño manifestar sus inquietudes.</i>	<i>Con guiñoles escenificará por equipos un cuento que ellos mismos diseñen dándole seguridad para que manifieste libremente lo que desea.</i>	<i>Libertad, imaginación, socialización, lenguaje.</i>

OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD SUGERIDA	ASPECTOS QUE FAVORECE EN EL NIÑO
<i>Estimular en el niño el gusto por la lectura</i>	<i>Se les pedirá a los niños que investiguen sobre el tema que más les guste, utilizando los libros de la ludoteca, después tratará de resumir su investigación a través de dibujos o comentarios sobre lo que les agradó más.</i>	<i>Coordinación oculo-motora y motriz fina, investigación, creatividad, lenguaje.</i>
<i>Desarrollar la ubicación espacial.</i>	<i>En el patio el niño diseñará carreteras y jugará en ellas con carros pequeños, pondrá las reglas.</i>	<i>Socialización, coordinación oculo-motora, ubicación espacial, nociones de curva, fronteras, itinerarios, preparación para las matemáticas.</i>
<i>Analizar los conceptos básicos para iniciarlos en las matemáticas.</i>	<i>Identificar las propiedades de varios objetos (color, forma, etc.) los ubicará en el conjunto al cual pertenecen, posteriormente los guardará en el bote al que pertenece.</i>	<i>Noción de ordenación, análisis, clasificación.</i>

G L O S A R I O

GLOSARIO

- 1.- **ACOMODACION:** Reorganización del sistema cognitivo para poder incluir o incorporar una situación nueva.
- 2.- **ADAPTACION:** Piaget considera dos aspectos opuestos y complementarios a un tiempo: la asimilación o integración de las influencias externas a las propias estructuras de la persona y la acomodación o transformación de las propias estructuras en función de los cambios del medio ambiente.
- 3.- **ANIMISMO:** Piaget ha descrito una fase animista en el desarrollo de la inteligencia humana (dentro del estadio preoperacional), en la que destaca la tendencia infantil a considerar vivos y con características humanas a los objetivos inanimados, dotar de vida todo lo que le rodea.
- 4.- **APRENDIZAJE:** Proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas, incorpora contenidos informativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción.
- 5.- **ASIMILACION:** Piaget la define como la incorporación de los objetos en los esquemas de conducta, no siendo tales esquemas más que la trama de las acciones susceptibles de repetirse activamente. La asimilación es, por consiguiente, la fase de intercambio entre el sujeto y el objeto, mediante la cual el sujeto modifica o actúa sobre el objeto que ha incorporado.
- 6.- **ATENCIÓN:** Proceso de focalización perceptiva que incrementa la conciencia clara y distinta de un número central de estímulos, en cuyo entorno quedan otros más difusamente percibidos.
- 7.- **COORDINACION:**
C. FONCO ARTICULADORA: Se trata de una coordinación simple

entre el aparato auditivo y el del habla, se establece espontáneamente al madurar el substrato neurológico, llegando a convertirse en muchos casos en automático.

C. MOTORA: Véase Psicomotricidad.

C. VISO-MOTORA: Sucesión ordenada, funcional y precisa de movimientos ojo-mano y ojo-pie. Implica un funcionamiento adecuado de los órganos visuales y una actividad reguladora del sistema nervioso central para que se produzca una respuesta motora armonizada con la percepción inicial.

- 8.- *CREATIVIDAD: El término significa innovación valiosa. Los factores de la creatividad son: originalidad, elaboración, capacidad para redefinir un objeto.*
- 9.- *DESARROLLO: La evolución progresiva de las estructuras de un organismo, y de las funciones por ellas realizadas, hacia conductas de mayor calidad o consideradas superiores.*
- 10.- *DESTREZA: Habilidad, arte o primor con que se hace una cosa. Formas de actuar que, a su vez, determinan la realización eficaz de otras conductas más complejas.*
- 11.- *EDUCACION: Proviene de educare 'conducir', 'guiar', 'orientar', pero semánticamente recoge, desde el inicio también, la versión de educare, hacer salir, extraer, dar luz. La educación es dirección (intervención) y desarrollo (perfeccionamiento).*
- 12.- *EQUILIBRIO POSTURAL: Se localiza principalmente en dos órganos del oído interno: el laberinto y los canales semicirculares. Las sensaciones enviadas por estos órganos, junto con las visuales y*

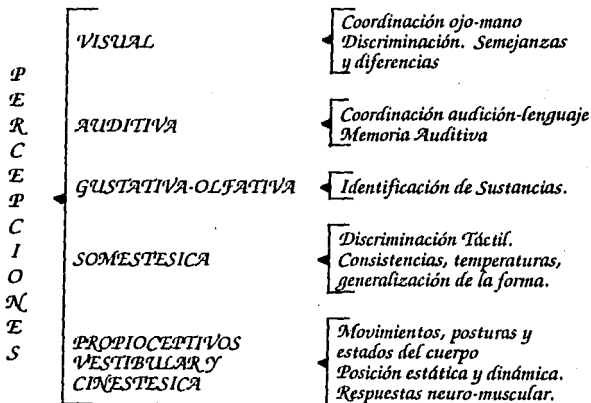
las cinestésicas generales, son recibidas por el cerebro, que regula y coordina la emisión de respuestas adecuadas para mantener o recuperar el control postural. En coordinaciones normales, el sentido del equilibrio no exige una actividad consciente.

- 13.- **ESPACIO-TEMPORAL:** Espacio y tiempo son dos de las categorías que influyen en la estructuración del esquema corporal y en la culminación del desarrollo intelectual, junto con la concepción de la causalidad y la constancia del objeto.
El espacio físico se orienta en tres dimensiones: arriba-abajo, derecha-izquierda y delante-detrás, cuyo punto de referencia fundamental es el propio cuerpo.
- 14.- **ESQUEMA CORPORAL:** Experiencia que tiene cada cual de su propio cuerpo, en movimiento o estático, en un cierto equilibrio espacio temporal y en sus relaciones con el mundo que le rodea. La noción de E.C. hace referencia siempre al cuerpo global, como unidad. Un E.C. bien integrado incluye, según F. Ramos los siguientes elementos: percepción y control del propio cuerpo, equilibrio postural, lateralidad bien definida, independencia de los segmentos en relación al tronco y de uno con otros y control de las inhibiciones o subsiones asociadas socialmente al E.C.
- 15.- **ESTIMULACION:** Activación de los órganos de los sentidos o del tejido nervioso por cualquier forma de energía física: mecánica, química, acústica, fotópica o eléctrica.
- 16.- **FANTASIA:** Pensamientos determinados principalmente por los motivos o sentimientos del individuo, en vez de por la realidad.

- 17.- **FRUSTRACION:** Estado de aquel que está sometido a una situación insoluble, se ve privado de la satisfacción de un deseo o defraudado en sus expectativas de recompensa.
- 18.- **FUNCIÓN SIMBÓLICA:** (F.S.) Se habla del pensamiento cuando se hace referencia a su función semántica; es decir, a la capacidad básicamente humana de manipular 'símbolos' (lingüísticos, matemáticos...) para establecer relaciones significativas. La capacidad de operar basándose en un sistema simbólico posibilita una construcción o representación mental de la realidad, incluso en ausencia de los objetos-estímulo o referentes. F.S. es lo que permite al individuo representar lo real con ayuda de los signos.
- 19.- **HABILIDAD:** Disposición que muestra el individuo para realizar tareas o resolver problemas en áreas de actividad determinadas, basándose en una adecuada percepción de los estímulos externos y en una respuesta activa que redunde en una actuación eficaz. La habilidad se refuerza con la concurrencia de la capacidad, el hábito y el conocimiento del proceso a seguir.
- 20.- **IMAGINACION:** Actividad mental basada en la percepción, la memoria y el pensamiento mediante la cual se reproducen imágenes y se crean asociaciones entre éstas. Los factores que determinan la imaginación son de índole interna (estado fisiológico del individuo, experiencias pasadas, etc.) y externas, cultura, costumbres, etc.
- 21.- **IMITACION:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo.
- 22.- **JUEGO:** Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con

- independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco. El juego es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega.*
- 23.- **JUGUETE:** *Cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos.*
- 24.- **LATERALIDAD:** *Dominancia cerebral; dominancia lateral. La lateralidad puede ser siniestra, diestra o cruzada, según que exista premacia, cuantitativa o cualitativa, del lado izquierdo del cuerpo, del lado derecho o de partes y órganos de ambos lados del cuerpo (un caso de lateralidad cruzada es por ejemplo, el niño que utiliza con mayor facilidad el ojo y la mano derechos, pero golpea el balón con el pie izquierdo).*
- 25.- **LENGUAJE:** *Es un instrumento o medio de comunicación entre organismos o miembros de una especie.*
- 26.- **LUDICO:** *(Del lat. ludus juego) Relativo al juego.*
- 27.- **LUDOTECA:** *(Del lat. ludus juego y del gr. thíke, caja). Colección de instrumentos de juego o del juguete. 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.*
- 28.- **MANIPULACION:** *(Del lat. manipulus, de manus, mano). Manipular es operar con las manos en varias ciencias, artes y oficios. También quiere decir tratar hábilmente, manejar con tacto o con oficio hechos materias o personas.*
- 29.- **MEMORIA:** *Capacidad para evocar información previamente aprendida.*

- 30.- **MOTRICIDAD:** (Del lat. motor, que produce movimiento).
Capacidad de moverse o de producir movimiento.
- 31.- **PERCEPCION:** Es un mero reflejo; en un espejo proporcionado por el mundo de los sentidos. La percepción es un proceso bipolar: un aspecto se refiere a los estímulos que activan los órganos de los sentidos y un segundo aspecto comprende características que se refieren a la integración que la persona hace del proceso perceptivo, sus experiencias, sus motivos, sus aptitudes, su personalidad.



- 32.- **PSICOMOTRICIDAD.** Este término hace referencia al dominio de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo, en cuanto que comporta o precisa un control coordinado de los elementos

responsables. Progresa a medida que el niño madura física y psíquicamente.

Psicomotricidad gruesa/motricidad gruesa: es el dominio de los movimientos diferenciados, en los que interviene un amplio espectro muscular; andar, saltar, rodar, etc.

Psicomotricidad fina/motricidad fina: La utilización de músculos específicos, que implican un elevado grado de coordinación, tales como la realización de trabajos manuales, de la escritura, de vestirse solo, control de esfínteres, músculos faciales y en general, de todas aquellas actividades que requieran destrezas, con la utilización de los músculos menores.

- 33.- *SENSORIAL: Centración de la atención en cada uno de los sentidos y aprender a discriminar los distintos elementos que configuran cada estímulo.*

BIBLIOGRAFIA

BELLOTA Nieto G. y BELLOTA Nieto Ma.
Enseñando paso a paso.
México 1990.
Ed. Secretaría de Educación Pública 3º edición.
p.p. 222

DE BORJA Solé María.
El juego infantil; organización de las ludotecas.
España 1980.
Ed. Oikos tou
p.p. 115

DE AJURJAGUERRA J.
Manual de Psiquiatría Infantil.
España 1976.
Ed. Toray Mosson 3º edición.
p.p. 984.

FREUD Ana.
Normalidad y patología de los niños.
México 1984.
Ed. Paidós.
p.p. 190.

FREUD Ana.
Psicología del jardín de infantes y la educación del niño.
Barcelona
Ed. Paidós.
p.p. 121

GARCIA González Enrique.

Jean Piaget.

México 1991.

Ed. Trillas.

p.p. 122.

GONZÁLEZ Salazar J.C.

Cómo educar la inteligencia del preescolar.

México 1986.

Ed. Trillas.

p.p. 65.

HENRY Mair.

Tres teorías sobre el desarrollo del niño. Erikson, Piaget y Sear.

Buenos Aires 1984.

Ed. Amorrortu.

p.p. 380.

HURLOCK Elizabeth.

Desarrollo psicológico del niño.

México 1979.

Ed. Mc. Graw Hill 4ª edición.

p.p. 823

JULIAN Robert (compilador)

Juegos y ensayos etnotecnología.

Ed. Siglo XXI

KANNER Leo.

Psiquiatría Infantil.

Buenos Aires 1976

Ed. Siglo XXI.

pp. 763

KLAUSMEIER H.J. y Goorwin W.
Psicología educativa
México 1979
Ed. Harla
p.p. 527

MIRUSCAVA Vera
La ludoteca un fenómeno nuevo
UNESCO

NEWMAN Barbara y NEWMAN Philip.
Desarrollo del niño
México 1991
Ed. Limusa 3ª reimpresión
p.p. 574

NETO Margarita
¿Porqué hay niños que no aprenden?
México 1987
Ed. La prensa mexicana
p.p. 303

PAIN Sara
Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje
Buenos Aires 1983
Ed. Nueva visión
p.p. 119

PAPALIA D.E. y W.S.
Psicología del Desarrollo
México 1985
Ed. Mc. Graw Hill
p.p. 594

PIAGET Jean
A dónde va la educación
Barcelona 1979
Ed. Trillas 4ª edición
p.p. 527

PIAGET Jean
La formación del símbolo en el niño
México 1984 3ª reimpresión
Ed. Fondo de cultura económica
p.p. 397

PIAGET Jean y B. Inhelder
Psicología del niño
Madrid, España 1984
Ed. Morata
p.p. 173

PIAGET Jean
Psicología y pedagogía
Barcelona 1979
Ed. Ariel 4ª edición
p.p. 212

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
Programa de Educación Preescolar
México 1979
Ed. Nuevas técnicas educativas
p.p. 254

VIGUERAS Moreno G. Susana
Psicotécnica Pedagógica I Antología
México 1992
Ed. U.N.A.M. E.N.C.P. Aragón
p.p. 195

WALLON Henry
Evolución Psicológica del niño
México 1985
Ed. Grijalbo
p.p. 202

WINNICOTT D.W.
Realidad y Juego
Buenos Aires 1985
Ed. Gedisa
p.p. 199

DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
México 1984 Primera reimpresión
Ed. Diagonal Santillana
Tomos I y II
p.p. 1528

ANCONA Leonardo
Enciclopedia temática de Psicología
Barcelona 1980
Ed. Herder
Tomos I y II

RIVAS José Luis
Aprender el desarrollo de la inteligencia
Enciclopedia formada por VI volúmenes
Barcelona
Ed. Marín
p.p. 611