

320823
2
2ej



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MEXICO
PLANTEL TLALPAN

ESCUELA DE PEDAGOGIA
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**EL JUGUETE COMO PARTE DEL JUEGO QUE
PROPICIA EL APRENDIZAJE PARA UN
OPTIMO DESARROLLO DE LOS NIÑOS.**

TESIS QUE PRESENTA:
ROSA PATRICIA ATILANO DE LA TORRE

TESIS CON
FOLIA EN COPIA

PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGIA

ASESOR DE TESIS:

LIC. EDITH LEONOR BUENO GONZALEZ

MEXICO, D.F.

1992

PAGINACIÓN

DISCONTINUA.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis 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.

INDICE.

	Pág.
Introducción.	
Capítulo I. El desarrollo de la personalidad.	4
1.1 Factores que intervienen en el desarrollo de la personalidad del niño.	5
1.1.1. Factores biológicos.	6
1.1.2. Factores de pertenencia a un grupo cultural.	9
1.1.3. Experiencias con otras personas.	11
1.1.4. Estímulos directos.	15
1.2. El desarrollo intelectual, social y afectivo del niño según Piaget.	17
1.2.1. Seis estadios desde el nacimiento hasta la adolescencia.	19
1.2.2. El período de las operaciones intelectuales.	21
1.3. Perfil de conducta de los niños de siete años.	30
1.3.1. Razgos de madurez.	31
1.3.2. Personalidad y sexo.	32
1.3.3. Relaciones interpersonales.	32
Capítulo II.- Importancia del juego en el aprendizaje.	35
2.1. La importancia del juego.	36
2.1.1. Limitaciones del juego.	38

2.1.2.	La libertad del juego.	40
2.1.3.	El juego como instrumento para enfrentar el medio.	41
2.2.	El juego simbólico.	43
2.2.1.	Categorías del juego.	48
a).	Juego de ejercicio.	48
b).	Juegos simbólico.	49
c).	Juegos de reglas.	50
2.3.	Características generales y tipos de juegos de interes para los niños de siete y ocho años.	56
Capítulo III. - El juguete.		59
3.1.	Antecedentes.	60
3.2.	Características, evolución y permanencia del juguete.	63
3.3.	La televisión, la publicidad y su influencia en la educación de los niños.	71
3.4.	Juegos y juguetes educativos.	76
3.5.	La importancia de la participación de los padres en los juegos a través de los juguetes educativos.	86

Segunda parte.

Capítulo IV. Estudio de conocimiento para la detección de preferencias de juegos y juguetes y su importancia en el aprendizaje.	89
4.1. Planteamiento del problema.	90
4.1.1 Hipótesis	92
4.2. Objetivos.	93
4.3. Instrumentos.	94
4.3.1. Cuestionario-encuesta.	94
4.3.2. Instrumento de observación.	94
4.3.3. Indicadores.	95
4.4. Población.	96
4.5. Tipo de muestreo.	97
4.6. Interpretación y análisis de resultados.	97
Conclusiones.	111
Propuesta: Guía de sesiones de trabajo y tríptico informativo dirigido a educadores y padres de familia como instrumento informativo respecto a los beneficios y cualidades del juguete en el aprendizaje para contribuir a lograr un óptimo desarrollo integral en los niños	116

Bibliografia.

128

Anexos.

132

INTRODUCCION.

El ser humano desde el inicio de su vida se encuentra en contacto de diferentes maneras con el medio ambiente, ya que éste le genera necesidades y le provee de satisfactores de las mismas, siendo el nivel de relación de estos dos factores de primordial importancia para la formación de la personalidad del niño y la definición de los rasgos característicos de la edad adulta.

Existen habilidades y capacidades potenciales en el ser humano que gracias a la influencia del medio ambiente se pueden acrecentar de manera positiva o tornarse débiles y negativas, lo cual puede ser mediado por el mismo adulto que ofrezca a los niños la mejor manera de desarrollarse y socializarse.

La pedagogía es una de las ciencias que se ocupan, de buscar la mejor manera para que este desarrollo se dé en forma integral, con el objetivo de lograr la socialización, la adaptación, la comunicación e integración del individuo a su medio.

Entre otros factores, uno de los de mayor relevancia en la vida infantil es el juego, ya que por medio de éste el niño va logrando conocer y adaptarse al medio que lo rodea, así pues el juguete se convierte en el elemento que ayuda al individuo a desarrollar sus

capacidades y habilidades, y por ello resulta éste digno de ser estudiado.

Actualmente el juguete se ha convertido en un artículo más de consumo, utilizado por muchos para controlar las inquietudes que los niños sanos manifiestan, dejando por un lado las cualidades reales en cuanto a desarrollo físico, psicológico y social que el juguete podría dar de manera generosa, si éste es analizado, seleccionado y utilizado en forma adecuada. El juguete debe ser proporcionado al niño de acuerdo a su edad, madurez, sexo, etc., para que sirva como instrumento para desarrollar las capacidades y habilidades ya existentes.

El presente trabajo tiene como finalidad el conocer el tipo de juguetes que son adquiridos para los niños y si estos cumplen con las cualidades que deben tener para propiciar el adecuado desarrollo del niño. El primer capítulo se tratará de los factores que intervienen en el desarrollo de la personalidad, tomando como referencia a varios autores con el fin de manejar y conocer el perfil de conducta de niñas de entre los seis y ocho años, así como sus intereses lúdicos. La importancia del juego en el aprendizaje así como su desarrollo normal en los niños será tratado en el capítulo dos. El capítulo tercero será referido al juguete, sus antecedentes, la publicidad como medio e influencia para la adquisición de los mismos y la importancia de la participación paterna en los juegos. Y por último, en el cuarto capítulo

lo se expondrá un estudio de conocimiento para la detección de preferencias de juegos y juguetes y su importancia en el aprendizaje, así como el tipo de juguetes que se adquieren normalmente y si éstos son satisfactores reales de las necesidades tanto de padres como de los niños, manejando para ello estadísticas que darán muestras tangibles del uso de los juguetes en la actualidad.

Por tal motivo, la tarea prioritaria de todos aquellos que tenemos a nuestro cargo la educación de niños, será buscar la optimización en el desarrollo infantil y fomentar el juego, utilizando juguetes que sean los adecuados para cada niño con el fin de ayudarlos a desarrollarse integralmente.

CAPITULO I.-

EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

1.1 FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO.

El análisis del desarrollo intelectual y de la personalidad, así como algunos factores importantes que la modulan, es parte esencial de esta investigación; a través del desarrollo será posible conocer y comprender las características individuales del niño como son su madurez, su concepción del mundo y su capacidad potencial y real de socialización. El resultado de este análisis servirá como un punto de partida que sentará las bases para poder elegir los tipos de juegos y juguetes, que de acuerdo con la edad cronológica y mental del infante, pudieran ser los más indicados para estimular el desarrollo de sus capacidades, superar sus deficiencias y motivar su desarrollo integral.

A efecto de lograr lo anterior, se tomarán como marco de referencia las aportaciones más significativas que en este sentido han realizado tres investigadores de reconocida solvencia intelectual, que son: PAUL MUSSEN, JEAN PIAGET Y ARNOLD GÉSELL.

El desarrollo de la personalidad de un individuo desde su infancia, es un proceso permanente, modulado por una gran variedad de factores interrelacionados que interactúan continuamente y que dan al ser humano la organización duradera de sus predisposiciones, características, motivaciones, valores y formas de ajustarse al medio

ambiente, dotándolo así de una actitud característica ante la vida, es decir, su personalidad propia.

Del gran número de factores que influyen en el desarrollo de la personalidad, cuatro resultan de importancia fundamental:

- **BIOLOGICO.**
- **PERTENENCIA A UN GRUPO CULTURAL.**
- **EXPERIENCIA CON OTRAS PERSONAS.**
- **ESTIMULOS DIRECTOS.**

Aunque pudiera pensarse que estos factores son independientes, en realidad operan, actúan y afectan concurrentemente al desarrollo de la personalidad, por lo que resulta difícil separar los efectos de uno de ellos de los producidos por los otros.

1.1.1. FACTORES BIOLOGICOS.

La personalidad del individuo se ve claramente influida por este tipo de factores, entre los que se encuentran: La dotación genética, el temperamento y apariencia física, así como el estado general de salud del individuo.

Es imposible separar las influencias hereditarias de las ambientales, debido a que cada una de las características de personalidad es producto de interacciones complejas entre potencialidades genéticamente determinadas y fuerzas ambientales. No obstante lo anterior, es importante mencionar que la herencia genética, desde el inicio de la vida del individuo, lo provee de cierta predisposición, de algunas aptitudes potenciales así como de un grado de inteligencia; es por ello que desde temprana infancia algunos niños se muestran más o menos receptivos que otros, más hábiles en algunos aspectos, así como con índices de inteligencia sobresalientes.

Cabe mencionar que estos aspectos genéticos podrán ser minimizados o aumentados en el ser humano por la influencia directa que el medio ambiente ejerza sobre éste. Un ejemplo de lo anterior, es el hecho de que un niño que muestra inclinación y habilidad innata para dibujar, y éste es retroalimentado y motivado por sus padres para el cultivo de dicha habilidad, muy probablemente pueda llegar a ser un adulto satisfecho y sobresaliente en ese aspecto.

La apariencia física, que es otro factor biológico mencionado anteriormente, cuyo origen es definitivamente genético, puede ejercer un efecto indirecto sobre la personalidad del individuo y la confianza en sí mismo. Así pues, la belleza, la fealdad y la constitución corporal son aspectos de alguna manera determinantes para que éste sea aceptado o rechazado por su grupo social. En ocasiones una persona

que es físicamente atractiva alcanza metas o posiciones que en otras condiciones no podría haber logrado y por el contrario hay quien se siente profundamente infeliz, tímido o apartado debido a su fealdad o deformidad. Desde luego que estos efectos pueden ser exagerados o mitigados como resultado de sus relaciones hogareñas, las cuales pueden ser determinantes para dotarlo de seguridad e independencia o en su caso de inseguridad y dependencia.

Por último, el estado de salud de un infante puede ser determinante en el desarrollo de los rasgos de personalidad del mismo, ya que un niño que tiene por ejemplo, problemas de glándula tiroides excesivamente activa podría ser hiperactivo, excitable, brusco y nervioso; un niño asmático muy probablemente tendrá un trato diferente por sus padres a aquel que recibiría si fuese un niño sano.

En conclusión, "las características físicas de un niño pueden afectar su concepción del ambiente social, de las expectativas de los demás y de sus reacciones. A su vez, todo ésto puede afectar al desarrollo de la personalidad del niño".⁽¹⁾

⁽¹⁾ Mussen, P., El desarrollo Psicológico del niño, p. 75.

1.1.2. FACTORES DE PERTENENCIA A UN GRUPO CULTURAL.

El ser humano, desde su nacimiento, pertenece a un grupo social determinado, sus primeras experiencias del mundo se dan en su ambiente social y cada sociedad tiene su propia cultura distintiva que moldea al individuo conciente o inconcientemente para darle características específicas preestablecidas por ese grupo social, como son los conocimientos, los sentimientos, las actitudes, los valores, metas e ideales, manteniendo constantemente presionado al individuo para seguir ciertos patrones de comportamiento que cada cultura espera de sus miembros. "Desde luego, las formas que cada cultura tiene para manejar la crianza de los niños tienen una meta específica: Facilitar la adquisición de patrones culturalmente aprobados de característica de la personalidad, motivaciones, actitudes, y valores, en otras palabras, producir individuos con estructuras de personalidad que se ajusten a la cultura y ayuden a mantenerla". (2). De esta manera los individuos adquieren los patrones conductuales que satisfacen las expectativas que sus grupos sociales, étnicos y religiosos, tienen de ellos. Estos patrones, a pesar de las característica hereditarias del individuo pueden formar personas competitivas o cooperativas, agresivas o apacibles, honestas o deshonestas, vegetarianas o carnívoras, etc., en otras palabras criar individuos con personalidad conveniente para cada cultura.

(2) Mussen, *Ibidem*. p. 78.

Otro factor importante es que en diferentes culturas las tareas designadas tanto para hombres como para mujeres están tipificadas en función del sexo del individuo, lo cual es aprendido por el niño a través de imitación. "No existe una base biológica para muchos patrones estandar o estereotipados de las características "mascullinas" o "femeninas"; no es designio de la naturaleza que las mujeres sean pasivas, dependientes y no competitivas, ni que se aminore su potencial intelectual y se dediquen exclusivamente al hogar y a la familia".⁽³⁾

La situación económica del grupo social al que pertenece un niño es también importante para el desarrollo de su personalidad. Generalmente las familias de clase media que tienen sus necesidades básicas cubiertas, motivan al niño a obtener su realización educativa con interés y atención en las actividades escolares asignadas a sus hijos, en tanto que las familias de nivel económico bajo están tan preocupadas por obtener la satisfacción de sus necesidades elementales, que dejan en segundo término la motivación educativa hacia sus hijos, introyectándoles tal vez inconcientemente expectativas muy pobres en cuanto a su desarrollo educativo y profesional.

⁽³⁾ Mussen. *Ibidem*, p.81

1.1.3. EXPERIENCIA CON OTRAS PERSONAS.

Las primeras experiencias sociales que tiene el niño son las que su familia le proporciona, en primera instancia la relación madre-hijo, la cual generalmente constituye los antecedentes de las relaciones sociales posteriores. La madre como es natural, satisface las primeras necesidades del niño como son: El hambre, el dolor, el sueño, etc., y de la manera en la que ésta atiende a esas necesidades va a depender el tipo de respuestas posteriores a diferentes estímulos. Una madre que atiende a su hijo de manera cordial, amorosa y eficiente, va a lograr en el niño "apego" hacia ella, en cambio una madre que lo atiende tardíamente, con poca paciencia y con disgusto provocará en el niño cierto distanciamiento y falta de seguridad del mundo que lo rodea.

El "apego" se refiere a una relación duradera entre el infante y la persona que lo atiende; por lo general, la madre, y ésta a su vez preferida por el niño más que las otras personas que lo rodean. Una fuerte relación de "apego" con la madre durante los primeros años de su vida produce efectos muy positivos en lo que a desarrollo se refiere, ya que las consecuencias de una falta de "apego", por el contrario podrían producir afecciones a largo plazo.

En un estudio realizado en Irán, se demostró que bebés que fueron atendidos en un orfanatorio marginado de manera impersonal, sin juguetes y disfrutando de pocas oportunidades de realizar prácti-

cas maternas, fueron comparados con otros bebés de otro orfanatorio más estimulante, en donde recibían atención más personal, teniendo juguetes y disfrutando de la oportunidad de practicar actividades motoras, resultaron éstos últimos en diferentes pruebas considerablemente más felices desde el punto de vista emocional y en su segundo año de vida estaban más adelantados en sus capacidades motoras.

Así como es importante en las primeras experiencias del niño el "apego", cuanto más aumenta esta importancia durante los primeros años del infante, así como en todas sus fases de desarrollo.

Durante los primeros años de vida del niño empiezan a surgir en él diferentes destrezas cognitivas, maternas y de lingüística que son importantes. Aumenta de manera significativa la comprensión del mundo que lo rodea mejorando la capacidad de pensar y resolver problemas. Si los padres estimulan estas nuevas capacidades, entonces el niño podrá sentirse más capaz, independiente y dispuesto a conocer todo lo que el medio le proporciona. Por otro lado, los padres que restringen estas capacidades, pueden inhibir sus tendencias investigadoras, coartando el desarrollo de motivaciones así como la autonomía. Un ejemplo de esto son aquellos padres sobreprotectores que coartan la libertad del niño estando pendiente de lo que ellos consideran necesario y por esta razón no dejan al niño, ni desarro-

llarse y mucho menos investigar ni pensar por sí solos, resultando de esto, niños sumisos, incapaces, temerosos del mundo que los rodea.

Cuando los niños entran a la escuela difieren en las capacidades de maduración, de inteligencia y en muchos otros aspectos de acuerdo al tipo de motivación recibida en sus hogares, la motivación para la realización aparece como factor estable de la personalidad.

"La cordialidad, el apoyo y el cariño de los padres son antecedentes críticos de la madurez, independencia confianza en sí mismos, competencia y responsabilidad de los niños. Pero el amor y el apoyo no bastan para asegurar el desarrollo de estas características. Otros requisitos previos son la comunicación adecuada entre padres e hijos; el uso de la razón y no del castigo para obtener el cumplimiento; el respeto de los padres por la autonomía del niño; el estímulo de la independencia, la individualidad y la responsabilidad; así como el control relativamente firme y demandas apremiantes para observar un comportamiento maduro".⁽⁴⁾

Si existe dentro de las relaciones familiares cordialidad, amor y apoyo darán como resultado antecedentes críticos de madurez, independencia y confianza por parte de los infantes, un hogar que se manifiesta agresivo, dará como resultado niños agresivos ya que el niño aprende por imitación; por ejemplo una niña que se comporta de ma-

⁽⁴⁾ Mussen, P. *Ibidem*, p. 99

nera ordenada, cuyas posturas, formas de moverse, y la manera de expresarse, son generalmente duplicado de su madre y no porque la madre quiera enseñarla, ni tampoco que la niña quiera aprender sino que en estos casos entra en juego el proceso de identificación.

Los niños se identifican con sus padres y empiezan a imitarlos. La identificación es un mecanismo fundamental del desarrollo de la personalidad y de la socialización. Es normal que los infantes comiencen a identificarse con los padres de su mismo sexo, y adquieren actitudes, posiciones, tabúes, creencias que son estimuladas por los mismos padres, de ahí que a los niños hombres les comiencen a gustar por ejemplo los coches, las herramientas, el fútbol, y a las niñas a su vez les atrae jugar a la mamá con sus muñecas, los quehaceres domésticos, cuidar meticulosamente su arreglo personal, etc.

La identificación comienza desde muy temprana edad y quizá dura casi toda la vida, pero a medida que los niños crecen, sus modelos de identificación van variando, siendo éstos estimulados ahora por grupos sociales más amplios como lo son, la relación que nace después con sus compañeros, maestros, héroes de ficción de la televisión, etc., que de alguna manera modulan sus comportamientos y características, siendo la personalidad al final de cuentas una derivación de muchas identificaciones, de características de padres y de ideas de otras personas diversas con las que el niño va teniendo contacto durante todo su desarrollo.

El estudio del desarrollo de la personalidad se torna importante puesto que muchas veces nos sirve de referencia cuando intentamos entender el porqué de ciertas actitudes de los individuos ya que la explicación de éstos generalmente las encontramos en el inicio de su vida o en el desarrollo de sus experiencias.

1.1.4. ESTIMULOS DIRECTOS.

Son muchas variables situacionales generadas de estímulos directos que en un momento dado van a modificar las características predominantes de la personalidad de un individuo de manera transitoria. Por ejemplo un ser humano con característica de ecuanimidad puede resultar sumamente alterado ante situaciones diferentes a las cotidianas como un temblor, un accidente, un incendio, etc., ya que ante estas contingencias podría desatar en su interior un cuadro de pánico y poca estabilidad emocional, en el caso de los niños esto puede ocurrir de igual manera ante esos acontecimientos o hasta por haber roto un juguete ajeno.

Por otro lado, sucede de igual manera el caso del éxito y del fracaso, ya que el hecho de sentirse exitoso o fracasado definitivamente genera diferentes tipos de reacciones que éstas pueden ser en su caso de sentimientos de satisfacción, orgullo y reconocimiento o por el contrario sentimientos de infelicidad, de inconformidad y tal vez de aislamiento.

Todas estas variables entre otras también van a ser moduladas en forma muy importante por los estados de ánimo ya que depende de éstos, el como se pueda reaccionar y asimilar los resultados de una experiencia positiva o negativa.

Entre las variables antes mencionadas vamos a encontrar también el sentimiento de frustración, que generalmente genera agresión. Así pues una persona que no logra alcanzar sus objetivos por ella establecidos, se convierte en una persona agresiva, lo cual desde luego también sucede con los niños. La agresión, claro está, puede ser producto de otros estímulos directos, entre ellos están los que el individuo experimenta en su vida diaria ya sea en su propia familia, en la calle o en los programas televisivos en donde existan, brutalidad, violencia u otros tipos de hechos que engendran esta clase de actitudes, ya que agresión genera agresión.

"El encontrarse con situaciones nuevas (en particular las relaciones sociales) pueden conducir a reajustes de fondo y a alteraciones importantes en la personalidad y el comportamiento de los niños". (5).

(5) Mussen. P. Idem. p. 105

1.2 EL DESARROLLO INTELECTUAL, SOCIAL Y AFECTIVO DEL NIÑO SEGUN PIAGET.

El desarrollo psicológico de un individuo, conforme lo que manifiesta Piaget, es comparable con su crecimiento orgánico desde que nace hasta que llega a su etapa de adulto, es decir, es una evolución hacia un estado de equilibrio final.

Este desarrollo psicológico incluye desde luego los aspectos de inteligencia, afectivo y de relaciones sociales, y en comparación con el desarrollo orgánico que alcanza su punto de clímax y empieza a decaer para tender a la vejez, se dá solo en algunas facultades mentales que están relacionadas con el estado físico que guardan algunos órganos del cuerpo, en cambio otras funciones superiores de la inteligencia no solo no decaen, sino que dan cabida al progreso espiritual en almas sanas.

El desarrollo mental antes mencionado es en realidad una construcción continua que se va reforzando y adquiriendo mayor solidez conforme se añaden a esta más y mejores elementos, los cuales aseguran el paso de cualquier estado al nivel mental siguientes.

Esta construcción se comporta como un mecanismo delicado que presenta fases de ajustamiento en búsqueda del equilibrio, cuyo grado parametrizará la flexibilidad y movilidad de las piezas de esta construcción.

Existen en todas las etapas de la vida del individuo móviles de la conducta y del pensamiento que generan mecanismos constantes que son comunes en todas las edades, es decir, una necesidad fisiológica, afectiva, o social desencadenara, de manera regular, una acción o conducta tendiente a conseguir la satisfacción de esa necesidad; esta conducta variara dependiendo del grado de desarrollo intelectual de aquel que siente la necesidad, así pues por ejemplo, un bebé que tiene hambre llora instintivamente porque de esa manera manifiesta el desequilibrio en el que se encuentra y obtiene la satisfacción de su necesidad, comida. Por otra parte la conducta de un niño de cinco años ante esta misma necesidad será diferente a la del bebé y más aún la de un adolescente.

En todos los niveles la acción es generada por un problema, una pregunta, una necesidad o un interés que propicia la pérdida del equilibrio, mismo que se recupera con la solución, la respuesta, la satisfacción, o el logro del objetivo deseado. No obstante tanto los móviles de la conducta, como los satisfactores requeridos, estarán rígidos por el nivel intelectual y la edad del individuo, ya que son estos los que le dan una forma característica de la organización de la actividad mental propia del nivel al que pertenece, dando así la diferencia entre los comportamientos elementales del recién nacido hasta su vida adulta.

1.2.1 LOS SEIS ESTADIOS DE DESARROLLO.

La organización de la actividad mental tiene dos aspectos: Motor o Intelectual y Afectivo. Por otro lado, tiene dos dimensiones: Individual y Social.

Por esta razón, Piaget plantea la importancia de distinguir seis estadios o períodos de desarrollo que caracterizan las diferentes formas de organización de la actividad mental del individuo.

- 1. El estadio de los reflejos instintivos, de herencia y las primeras emociones.**
- 2. El estadio en donde hacen su aparición los primeros hábitos motores, percepciones y sentimientos diferenciados.**
- 3. El estadio de la inteligencia sensorio motriz o práctica de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad.**

Estos tres estadios comprenden el período desde la lactancia hasta los dos años; antes de que aparezcan el lenguaje y el pensamiento propiamente dicho.

4. El estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto, comprende de los 2 a los 7 años del niño.
5. El estadio de las operaciones intelectuales concretas (aparición de la lógica) y de los sentimientos morales y sociales de cooperación, comprende de los 7 a los 11 años.
6. El estadio de las operaciones intelectuales abstractas, formación de personalidad y del ingreso afectivo e intelectual en la sociedad de los adultos, comprende la adolescencia.

Cada estadio es caracterizado por una serie de conductas momentáneas que van siendo cambiadas por el desarrollo posterior como consecuencia de necesidades tendientes a una organización y equilibrio más avanzados.

Todo movimiento, pensamiento o sentimiento va a ser la respuesta ante una necesidad, ya que ésta existe cuando algo que está en nosotros o fuera de nosotros, ya sea físico o mental, está cambiando y requiere de un ajuste de nuestra conducta y esta acción termina en cuanto la necesidad está satisfecha, logrando así no solo restablecer el equilibrio sino que éste sea mucho más estable que cuando apareció el desequilibrio. La repetición sucesiva de este proceso en todos los niveles da como resultado el desarrollo. Esto es, tiende a ser un

proceso de asimilación del mundo exterior, primero y después el reajuste de estas experiencias para acomodarlas a los objetos externos, llegando finalmente a una adaptación cada vez más precisa a la realidad.

1.2.2 EL PERIODO DE LAS OPERACIONES INTELECTUALES CONCRETAS.

Tomando lo anterior como base y considerando las partes fundamentales del estadio de operaciones intelectuales concretas, que es en el que se relaciona con el inicio de la escolaridad de los niños, objeto de esta tesis, será tratado, a continuación.

La edad de siete años que es en la que inicia este estadio y que además coincide, como ya se dijo con el inicio de la escolaridad del individuo, se convierte en un momento decisivo en cuanto a desarrollo mental se refiere, ya que aquí aparecen formas de organización mental nuevas que reforzarán las de los anteriores estadios y de alguna manera iniciarán construcciones nuevas de manera sistemática.

Una de las características de esta edad es la adquisición de algunas capacidades de cooperación, porque el niño empieza a distinguir entre su punto de vista y el de los demás, logrando coordinarlos, desapareciendo así el lenguaje egocéntrico; la conducta colectiva de los niños de siete años muestra una variación notable.

A esta edad los niños son capaces de adaptarse al reglamento de un juego; es decir un juego clásico como el de "Doña Blanca", requieren de la participación colectiva y además de la observancia de sus reglas como son: La asignación ordenada de un rol, la coordinación de la acción propia del juego, los diálogos y mecánica del mismo, etc. En cambio un niño menor a consecuencia de la imitación trata de participar en el juego siendo incapaz todavía de respetar reglas y jugando sin coordinación alguna, con el único objetivo de divertirse. Los niños de siete años presentan un doble adelanto, por un lado aunque no conozcan totalmente las reglas del juego instituyen en forma fija algunas de ellas para lograr el control de unos y otros y de tener una igualdad de posibilidades, ante una ley única, y por otro lado la meta de ganar ya adquiere importancia porque esto significa obtener el reconocimiento de los demás, haciéndolo sentir satisfecho y victorioso.

Así como los adelantos obtenidos en el aspecto social, el niño progresará también individualmente, ya que a partir de los siete u ocho años piensa antes de actuar, es decir, en su interior nace una discusión consigo mismo como si lo hiciera con un interlocutor, logrando con ello lo que llamamos la reflexión, que no es más que una conducta social normal pero interiorizada.

El niño empieza a liberarse del egocentrismo intelectual y social adquiriendo habilidad de nuevas coordinaciones que reeditarán en

la inteligencia y la afectividad, ya que se da el inicio de la construcción de la lógica en los que a inteligencia se refiere, siendo ésta la que le permite coordinar los puntos de vista entre sí, de los correspondientes a individuos distintos, y de sí mismo. En lo que se refiere a la afectividad, el mismo adelanto social e individual engendrará una moral cooperativa y de autonomía personal como una evolución de su moral intuitiva primitiva. Estos dos nuevos valores van a estar muy emparentados ya que son el resultado de una misma conversión.

En lo que respecta al desarrollo del pensamiento, las ideas fundamentales de volumen, peso, tiempo, espacio, velocidad, orden, continuidad, distancia, longitud, medida, etc., se presentan de manera intuitiva, limitada y deformada durante la primera infancia, en tanto que en los niños de siete años en adelante, va surgiendo una conciencia de pensamiento cada vez más racional de estas ideas.

Un ejemplo del proceso de racionalización de estas ideas es el siguiente:

Si presentamos dos bolas de plastilina del mismo tamaño a niños de diferentes edades, y delante de ellos se cambia la forma de éstas, una con apariencia de una tortilla y la otra con la de una salchicha, el niño de menos de siete años pensará que la cantidad, el peso y el volumen de plastilina han variado. Por otro lado, los de siete u ocho años dirán que la cantidad de plastilina es la misma, pero

pensarán en el cambio de otras cualidades; el niño de nueve años aceptará que con el cambio de formas se conserva el mismo peso en ambas porciones de plastilina, pero no así el volumen, y así de manera sucesiva en cada nivel.

En la edad de siete años después de haber sobrepasado la intuición, característica general de la primera infancia, continuará con pensamiento ulterior que son las operaciones racionales siendo ésta una parte esencial del desarrollo mental, estas operaciones son aplicadas a realidades muy diversas aunque igualmente definidas. Existen operaciones lógicas en donde entran la composición de un sistema de conceptos y de clases o de relaciones; operaciones aritméticas, en donde aparecen la suma, multiplicación, resta, etc., y operaciones geométricas en donde hay secciones y desplazamientos, operaciones temporales, mecánicas, físicas, etc.

Una operación es desde el punto de vista psicológico una acción cualquiera cuya fuente es motriz, perceptiva o intuitiva, y esa acción que tiene su punto de partida en las operaciones, tiene como raíces esquemas sensorio motores, experiencias afectivas o mentales, que constituyen antes de ser operatorias, la propia materia de la inteligencia sensorio motriz y después de la intuición.

La intuición pues se transforma en operación desde el momento en que dos acciones del mismo tipo puedan componer una tercera y

que se puedan invertir o ser reversibles, tal es el caso de la suma lógica o aritmética. Es decir, se pueden reunir varios factores a una sola reunión que en su caso es la suma, y esta reunión pueda ser invertida o transformada en el caso de la resta. Esto se forma a través de una especie de organización total ya que no existe ninguna operación aislada sino que siempre es constituida en función de la totalidad de operaciones del mismo tipo. Por ejemplo, los números no aparecen independientes unos de otros sino que son comprendidos de una sucesión ordenada, una operación lógica de tíos, hermanos, primos, etc., no va a ser comprendida si no es en base a una función de un conjunto de relaciones análogas en la cual su totalidad es la relación de un sistema de parentesco.

En una relación de $A < B < C$, que es de seriación cualitativa, los niños podrán distinguir que el elemento B es más grande que el A pero, si preguntamos si C es por tanto más grande o más pequeño que A no lo podrá deducir hasta que el niño sepa construir una serie o escala de signos, lo cual no lo consigue sino hasta los seis o siete años, ya que a esta edad descubre el niño un método operatorio en donde busca primero el elemento más pequeño de todos, consiguiendo la construcción de su serie total, pudiendo intercalar después nuevos elementos, y es cuando adquiere la capacidad de hacer el razonamiento: Si $A < B$ y $B < C$, por tanto $A < C$.

Ahora bien, si las operaciones de seriación son asimiladas a los siete años, en lo que se refiere a longitud o dimensiones dependientes de la cantidad de materia, se tiene que esperar hasta los nueve años para obtener una seriación análoga de los pesos y hasta doce para obtener la de los volúmenes.

El encajamiento de las partes en el todo o inversamente, la extracción de las partes en función del todo, es el principio por el que está regido el sistema esencial de operaciones lógicas.

En resumen, "esta estructura propia de la asimilación mental de orden operatorio, asegura al espíritu un equilibrio muy superior al de la asimilación intuitiva o egocéntrica, ya que la reversibilidad adquirida traduce un equilibrio permanente entre la asimilación de las cosas por el espíritu y la acomodación del espíritu a las cosas. De ahí que cuando se libera de su punto de vista inmediato para "agrupar" las relaciones, el espíritu alcanza un estado de coherencia y de no-contradicción paralela a lo que, en el plano social, representa la cooperación, que subordina el yo a las leyes de la reciprocidad".⁽⁶⁾

Por otro lado, la afectividad sufre también transformaciones profundas en la segunda infancia. A los siete años, la afectividad es caracterizada por la aparición de nuevos sentimientos morales y por la organización de la voluntad que da como resultado una mejor integra-

⁽⁶⁾ Piaget, seis estudios de la Psicología, p.84

ción del yo y una regulación más segura de la vida afectiva. Estos sentimientos nuevos, que fungen en función de la cooperación entre los niños y las formas de vida social, consisten en el respeto mutuo, es decir, el respeto bilateral en donde esta fundada la estima y toda colaboración que excluya la autoridad. Esto es, en etapas anteriores los niños toman el respeto como algo que tienen que hacer sin ninguna explicación: saben que tienen que respetar a sus padres y adultos porque así tiene que ser, siendo éste el respeto unilateral que da origen a la moral de sumisión propia de estas etapas previas, en cambio en la etapa ahora analizada, los niños ya aceptan este respeto de común acuerdo, por ejemplo, en un juego existen reglas establecidas que debemos respetar, pero si los niños quieren establecer una regla diferente en la cual todos los integrantes están de acuerdo, esta regla se puede considerar como verdadera ya que como ellos la establecieron se sienten obligados de manera solidaria a cumplirla y es verdaderamente respetada, la regla en un momento dado obliga en la medida en que el propio yo consciente, de manera autónoma acepta el acuerdo que lo compromete y éste hace que se den una serie de sentimientos morales antes desconocidos.

El sentimiento de justifica, que es uno de los no conocidos en etapas anteriores, es un producto afectivo que se torna muy fuerte entre amigos y marca la pauta en las relaciones entre niños y adultos hasta modificar el mismo trato con los padres.

Al final de la primera infancia, los sentimientos de honradez, justicia y reciprocidad conforman un sistema racional de valores personales, los cuales se agrupan de acuerdo a una escala y no a relaciones objetivas. La importancia que el individuo otorga a los valores de reciprocidad en esta edad generan los sentimientos interindividuales, que a su vez dan lugar a una especie de operaciones.

Durante la primera infancia del individuo su vida afectiva parece intuitiva, generando con ello un alto grado de impulsividad impidiendo así toda organización o dirección de sentimientos y pensamientos. Una vez organizado lo anterior vemos como se constituyen regulaciones que llegan a equilibrarse siendo éstas al fin de cuentas la voluntad que es el equivalente afectivo de las operaciones racionales.

La voluntad es una función que aparece tardíamente, ligada al período en que hacen su aparición los valores morales autónomos de los que depende. Por otro lado, la voluntad es confundida con diferentes mecanismos, por lo que muchos autores la sitúan en las primeras fases de desarrollo elemental del sujeto, esto se da como consecuencia de que un acto intencional de la energía que posee un individuo son interpretados como voluntad y en realidad lo que debe ser tomado como voluntad es la regulación de dicha energía.

La voluntad deja de presentarse cuando se tiene ya una intención firme que es provocada por el deseo de un placer, lo cual respresenta una tendencia inferior, en contraposición con una tendencia superior, momentáneamente más débil que es el deber. Cuando este conflicto surge y es la tendencia superior débil la que triunfa, se dice que se dá un acto de voluntad, ya que ésta corre el riesgo de ser vencida por la inferior, pero al hacerse presente la voluntad, la tendencia superior se torna más fuerte que la inferior.

El interés es un regulador sorprendente para que se den estas modulaciones de energía, porque basta que uno quiera o se interese en hacer tal o cual actividad de naturaleza superior para que, aunque surjan conflictos, se encuentren fuerzas para lograr el objetivo fijado por las tendencias superiores. Pero el interés por ser momentáneo y depender de la actividad en curso, está expuesto a desplazamientos frecuentes, es decir, se dá de manera intuitiva, automática y continúa, en cambio la voluntad es una regulación que se torna reversible y por ello es comparada con una operación, lo cual es natural dado que la voluntad y las operaciones intelectuales tienen su desarrollo en el mismo período. De igual forma, los valores morales se estructuran de manera autónoma al igual que agrupamiento lógicos.

1.3 PERFIL DE CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE SEIS A OCHO AÑOS.

Una vez rebasada la edad de los seis años, en que generalmente el niño presenta reacciones imptuosas e impulsivas, adquiere características de buen oyente y en general apariencia de calma ya que a esta edad medita y reflexiona, tratando de encontrar la relación existente entre sus nuevas experiencias y las ya vividas, alcanzando por consecuencia un nivel superior de madurez.

Retomando lo que Gessell nos dice al respecto, el niño de esta edad se muestra más introvertido que otro de seis años y tiene períodos de cavilación con los que logra dar ordenamiento a sus impresiones subjetivas, dando la apariencia a veces de pasar por períodos de melancolía y descuido.

Es en esta edad en la que el niño muestra cierto desapego de la madre y se siente mas atraído por otras personas como puede ser el padre o la maestra, y en la que pretende complacer a los demás ya que le empieza a preocupar la opinión de éstos debido a su creciente interés por la comunidad, razón por la cual se vuelve más social y necesita de la conversación. No obstante lo anterior, el niño también se encuentra muy concentrado en sí mismo, aunque también se vuelve más consciente de los demás. De igual modo va adquiriendo más y más conciencia sobre el tiempo, la hora, las estaciones del año y adquiere preocupación por las causas debido a su más alta capacidad

crítica, del razonamiento y de reflexión, aunado a lo cual va estableciendo cada vez en forma más clara la diferencia entre lo bueno y lo malo, desarrollando con ello un sentido ético y moral.

En esta época de su vida, los cuadros de cólera del infante van desapareciendo y en caso de que las cosas no vayan como él espera en un juego, por ejemplo, mejor se retira aunque generalmente muestra gran perseverancia y se aferra hasta ganar, logrando cada vez más independencia, aunque ésta no le permite participar adecuadamente en juegos que requieran un alto grado de cooperación, ya que solo por un lado ha desarrollado capacidades individuales y por otro presenta cambios fuertes de estado de ánimo, dócil a veces e imperioso en otras, mostrando además cierto menosprecio por sí mismo creyendo en esta etapa que nadie lo quiere y muestra también una gran vulnerabilidad a la desaprobación y susceptibilidad al elogio.

Es a esta edad en que comienza el equilibrio entre las exigencias de la cultura y sus inclinaciones interiores y es esta una edad en la que el desarrollo de la personalidad es de suma importancia.

1.3.1 RASGOS DE MADUREZ.

Los rasgos de madurez se presentan de forma original en cada niño y solo se usan para ejemplificar, interpretar y considerar el grado de equilibrio alcanzado por el niño. En forma genérica el niño de siete años mide más los riesgos mostrándose prudente y preocupado

por no cometer errores. Como ya se dijo manifiesta una gran necesidad de hablar con los demás sobre todo si requiere reconciliarse con ellos. Por otra parte, muestra interés creciente en adquirir habilidades físicas y tiene gran inclinación por tocar todo lo que ve. (etapa de manipulación).

1.3.2 PERSONALIDAD Y SEXO.

El cuerpo del infante de esta edad empieza a adquirir importancia para él, ya que surge en éste la conciencia de él mismo y comienza a apenarle mostrarlo a los demás.

Por otro lado, se preocupa por sus actos y se queja abundantemente si las cosas no resultan con él espera, calificándolo con gran facilidad de injustos a los demás aún cuando el no tenga la razón.

1.3.3 RELACIONES INTERPERSONALES.

El orgullo por su hogar y su familia es una característica de los siete años, además de que le agradan las conversaciones y las visitas aunque al igual que a los seis no exige compañía pues aún no ha desarrollado bien sus capacidades para participar en juegos colectivos muy elaborados. Otra de las características genéricas del infante, en esta edad en lo que a relación familiar se refiere, es que adopta muy fácilmente su postura de hermano mayor protector debido a su sentido de prudencia y su conciencia por los demás, no obstante que ya

hace discriminaciones al sexo opuesto es decir, le agrada hacer su grupo de niños o niñas según el caso.

Así como se ha desarrollado la presente investigación , es posible determinar que el juego y el juguete forman parte fundamental del desarrollo físico, intelectual y afectivo ya que desde la primera infancia hasta la vida adulta aparece de diferentes maneras durante todo el desarrollo de la vida, los bebés comienzan a jugar con su propio cuerpo, conociendo así las partes de sí mismos, después comienzan a hacer sonidos, se ríen, grita, que también son una forma de juego. Cuando su capacidad motriz se los permite empezarán a utilizar cosas diferentes a su cuerpo y las usarán como juguete, es decir, en esta edad podrán asir sonajas, muñecos que se puedan chupar o morder, etc., cuando los niños se van desarrollando en todos sus aspectos jugarán de forma diferente y con objetos también distintos que le darán satisfacciones a sus necesidades dependiendo de sus edades.

Los juegos y juguetes por tanto, servirán de medio, para proporcionarles la satisfacción de descubrir, conocer, crear, imaginar y dar rienda suelta a su libertad, resultando una manera en la cual el niño por medio de repetición e imitación aprenderá a conocerse, conocer su medio ambiente, de socializarse y aumentar su capacidad de abstracción, auditiva, visual, motriz, mental, etc.

El juguete, por ser algo importante para nuestro medio, ha tenido adelantos industriales muy significativos ya que ahora existe una gran gama de ellos con un sinnúmero de colores, materiales, e ideas que hacen al juguete algo que existe dentro de los hogares de manera imprescindible. Ahora bien, debemos como padres, maestros, y educadores conocer el desarrollo de la personalidad el niño con todos sus bemoles y poder así proporcionarles a los infantes juguetes que en lugar de hacerlos pasivos y agresivos, desarrollen de manera natural y educativa, su vida y que logren una maduración integral de manera sana.

Por complementarse de manera significativa el juego y el aprendizaje, el estudio del primero es el motivo fundamental de esta investigación por lo que será analizado con detalle en el siguiente capítulo, para lo cual serán mencionadas algunas teorías importantes que han realizado algunos autores en este aspecto.

CAPITULO II.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE.

2.1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO.

La pedagogía no puede pasar por alto el juego en los niños que a lo largo de la historia ha sido valorado de diferentes maneras pero en realidad lo que se busca es descubrir que puede aportar el juego para el niño en desarrollo, además de la diversión que éste adquiere jugando.

El juego es el medio en el que el infante se enfrenta con aquello que la vida le impone a cada ser humano, siendo sus características: La acción que va de acuerdo con sus propias necesidades, el despliegue de iniciativa, la continua búsqueda de soluciones novedosas y el desarrollo de la actividad creadora. Los niños por medio del juego aprenden muchas actividades que mediante el ejercicio o repetición logran perfeccionar. Jugar y aprender son aspectos inseparables. Si los niños son provistos de juegos de su agrado y además se reconoce que el aprendizaje es necesario para lograr el éxito, entonces habrá disposición para aprender jugando.

El juego es una actividad indispensable para el niño, ya que constituye la parte principal de su vida, es por esto que se reconoce a la infancia como la edad del juego; un niño que no juega o que juega sin entusiasmo realmente debe preocupar a los padres ya que seguramente este niño tienen problemas que pueden ser físicos emocionales o de salud.

El juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda, una base para una vida futura sana, exitosa y plena.

Por esta razón, el juego no debe ser subestimado, ya que en lo que a desarrollo de la personalidad se refiere todo lo que aprenden los niños, por medio del juego, al igual que los conocimientos y habilidades que desarrollan, luego lo transfieren a la vida.

Los adultos son en ocasiones los que cometen el error de subestimar el valor del juego en el desarrollo infantil, porque éste no ofrece ninguna utilidad tangible, apareciendo como un quehacer inútil y obligan en algunas ocasiones al niño a dedicarse a actividades "útiles", lo cual consiste en alguna tarea que no es adecuada a su edad dando como resultado un comportamiento que no corresponde a su grado de maduración.

La buena disposición del adulto ante el juego, dando el valor justo a este hecho, es una de las condiciones más revelantes para que los niños puedan aprovechar al máximo todos los beneficios que el juego trae consigo.

La ayuda que a este respecto debemos brindarles es la de guiar su juego mediante ofrecimientos de aprendizaje e incentivos para que ellos lo aprovechen.

Es importante recalcar que el niño solo inicia un juego si algo diferente despierta su interés, lo cual demuestra que las actividades lúdicas le sirven para proporcionarle nuevos conocimientos y por ende; el aprendizaje, sin embargo un juego muy novedoso en extremo en muchas ocasiones puede dejar al niño perplejo desilusionando a los adultos que esperan que los niños hubiesen reaccionado de manera más efusiva, de ahí surge la necesidad de que los juegos sean creados para cada edad específica para que estén dentro de sus posibilidades de comprensión.

"Si es condición indispensable para que el juego pueda seguir su curso que el niño se enfrente con cosas nuevas para él y aprenda a dominarlas, entonces podemos decir que todo juego es siempre un aprendizaje. Sin embargo las posibilidades de aprender que tienen los niños dependen de las oportunidades de aprender jugando que se les ofrezcan". (7).

2.1.1 LAS LIMITACIONES DEL JUEGO.

Desde un punto de vista práctico el juego puede aparecer como incomprensible aunque éste cumpla con una gran cantidad de fines. Como se dijo anteriormente, jugando, el infante ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones y sus pensamientos. En ocasiones por medio del juego encuentra satisfacciones momentáneas de lo que la vida le niega, pero el juego no siempre persigue un fin práctico.

(7) Hetzer. El juego y los juguetes. p. 10

Como limitante del juego es importante recalcar primero que si se quiere utilizar el juego con fines exclusivamente educativos, sin darle el toque de diversión entonces este resultará efímero.

En segunda instancia, puede suceder que el resultado tanto en tiempo como esfuerzo dedicado al juego no sea proporcional, ya que a veces el camino al éxito no siempre es el más corto, sino que eligen el más largo y complicado, lo cual para el adulto es incomprensible ya que éste está acostumbrado y tiene la madurez necesaria para resolver cualquier tipo de problema de manera rápida y práctica, pero al niño le servirá de poco que el adulto le muestre como hacerlo, por ejemplo si el alumno le muestra al niño como apilar cubos para lograr una construcción firme, es menos valioso que si dejamos que el niño intente hacer la misma construcción sobre una pelota, lo cual intentará hasta convencerse por sí mismo de que esto es imposible y lo intentará sobre otra base hasta que logre por fin su cometido, así estará aprendiendo por su propia experiencia.

Derrochar fuerza, tiempo, materiales, etc., es parte del juego que los llevará al final al aprendizaje. Lo que al principio como educadores nos pueda parecer sin sentido, puede ser algo muy valioso para el niño, por lo que debemos intervenir en el juego de manera cautelosa y prudente.

2.1.2 LA LIBERTAD DEL JUEGO.

La libertad es para el niño que juega, gran sensación de vitalidad, lo cual se contrapone con lo que nos exige el trabajo. El niño se deja llevar por su propia necesidad, en cambio el hombre que trabaja obedece a una necesidad impuesta, además el niño puede derrochar su energía y su tiempo y en el caso del trabajo no, ya que éste nos exige un objetivo directo hacia un fin inmediato y el otro es carente de finalidad utilitaria, por eso es que los niños disfrutan descubriendo las cualidades de las cosas que los adultos no se detienen ni siquiera a valorar.

Tener la libertad de elegir la actividad a la que uno se quiere dedicar puede poner en acción todas las fuerzas que uno posee y por supuesto el juego no exige un éxito inmediato que nos dé una utilidad evidente, nos da la posibilidad de elegir caminos nuevos aún cuando el desenlace se vuelva incierto, pero esto nos dará fuerzas productivas y creativas. El juego ofrece al ser humano la posibilidad de evolucionar con libertad.

Dar la libertad al niño para elegir el camino a seguir para resolver un problema que se le presenta al estar jugando, es a veces difícil para el adulto debido a las propias limitaciones de éste generadas por sus experiencias y vivencias, que lo predisponen a rechazar que existen diferentes caminos para resolver el problema de manera original y simple lo cual generalmente se da de forma natural en los ni-

ños. Esta misma situación puede darse en ocasiones debido a que los adultos subestiman las capacidades de los niños, sin considerar que dejándolos en libertad los niños pueden aportar soluciones simples a grandes problemas.

2.1.3 EL JUEGO COMO INSTRUMENTO PARA ENFRENTAR EL MEDIO.

Durante toda la vida del ser humano se requiere del juego, aunque cada vez con menores primacia, en la primera infancia el juego forma lo más importante de su vida, en la edad escolar no es tan intenso como en la primera infancia debido a que el niño se ve obligado a realizar otras actividades, y en la edad adulta conserva su lugar en la vida sana de éste ya que el juego es una de las formas básicas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con su medio.

El niño por medio del juego puede crear con su imaginación cosas que el medio le proporciona o le niega, es decir éste puede verse dentro de su misma casa en una playa en donde la alfombra es el mar, la arena es el piso, la mamá la persona que tripula el barco, etc., y de igual manera se puede imaginar de doctor, de madre de familia y escenificar la misma muerte, todo esto es una manera de enfrentarse con la realidad. Es decir, el niño imita las experiencias de su propio medio, sean estos los acontecimientos exteriores o los quehaceres de los adultos, representando roles que son propios de la vida humana.

Por otro lado, la actitud íntima que se adopta para realizar cualquier acción va a ser determinante. Será diferente la actitud de una persona que pesca los domingos con el fin de descansar o liberar tensiones a la de aquel que pesca para ganarse la vida, ya que el primero escogió de manera libre esa actividad y la puede dejar cuando quiera (por tanto juego) y el segundo tiene una tarea objetivamente obligatoria (trabajo).

La ocupación destinada en los momentos de ocio es en última instancia, juego porque se realiza con libertad, siendo una manera de aliviar las tensiones que produce el trabajo. De igual manera este fenómeno se da en los niños ya que cuando ellos sienten que la actividad a realizar es obligada entonces la actitud hacia ésta puede ser negativa pero cuando lo hacen por medio del juego su actitud se torna muy diferente. Por ejemplo, la niña que empieza a aprender a leer y a escribir se muestra cansada y aburrida con las tareas que tienen que realizar para lograrlo, pero si se trata de jugar a la maestra por ejemplo, entonces se muestra dispuesta, alegre de desempeñar el papel y puede hacer el mismo del tipo de tareas que le dejan en la escuela, con una actitud completamente positiva.

2.2 EL JUEGO SIMBOLICO.

El pensamiento preconceptual es el resultado del equilibrio entre asimilación y la acomodación, el juego y la imitación revelan el predominio de una o de otra.

Tanto en la inteligencia sensoriomotriz, como en los preconceptos, en el pensamiento intuitivo y en el pensamiento operativo, vemos como se desarrollan una serie de adaptaciones sucesivas y frecuentes al ambiente, sin embargo cuando un niño en el período preconceptual no puede entender una experiencia nueva, la asimila a la fantasía, sin acomodarla o acomodandola a modelos por medio de la imitación, el dibujo, etc. Sin haberlos asimilado de inmediato. Pero a medida que el niño crece y pasa a los estadios siguientes, aumenta la capacidad de adaptarse al medio mientras que el juego simbólico y la imitación se presentan con menos frecuencia.

Piaget habla sobre el juego como algo más que una preparación para las actividades del adulto y considera que los juegos reproducen lo que al niño le ha impresionado evocando lo que le ha agradado o bien con el fin de poder manejar los conceptos y teorías de Piaget, se hablará en seguida del juego simbólico más detalladamente, y de las categorías en las que este autor divide al juego.

El juego simbólico se da cuando por medio de un significante se representa algo, pero cuando se ocupa de las funciones de dos significantes individuales y relacionadas entre sí, se denomina simiótica, función que presenta en los niños al final del período sensoriomotor, y es durante el transcurso de su segundo año de edad cuando se pueden distinguir cinco conductas, que suponen el empleo de significantes individuales o diferenciados que son:

1). IMITACION DIFERIDA.

2). JUEGO SIMBOLICO.

3). EL DIBUJO.

4). IMAGEN MENTAL.

5). EL LENGUAJE.

1) LA IMITACION DIFERIDA.

Es una conducta de imitación que se dá primero en presencia del modelo y posteriormente se dá en ausencia de éste, hecho al que esta conducta debe su nombre.

2) EL JUEGO SIMBOLICO.

Generalmente, el niño requiere de un medio propio para poder expresar lo que siente o desea, ésto es, un sistema de significantes contruídos por él y adaptables a sus anhelos.

3) EL DIBUJO.

El papel del dibujo en el juego de un niño es el de intermediario entre el juego y la imagen mental, en sus inicios no se da en forma imitativa sino como un juego de ejercicio, porque el niño dibuja desordenadamente, posteriormente va adquiriendo características imitativas más próximas a la realidad, este realismo para por diferentes conductas:

- **REALISMO FORTUITO.** trazos más hechos y cuyo significado se descubre después.
- **REALISMO FRUSTRADO.** En donde los objetos no están coordinados en todo debido a la incapacidad sintética del individuo.
- **REALISMO INTELECTUAL.** En donde se dan los atributos conceptuales sin perspectivas visuales.
- **REALISMO VISUAL.** Se da a los ocho o nueve años, donde el dibujo representa lo que es visible.

4) IMAGEN MENTAL.

Es una parte del pensamiento, que permite asociar sensaciones e imágenes, ya que es una prolongación de las percepciones, es decir, es una copia activa de las percepciones proporcionada por una imitación interiorizada es éstas. Este tipo de conducta no existe en el período sensoriomotor ya que aparece cuando se da la función semiótica, ya que genéticamente hablando se considera que no hay procedencia directa de las imágenes mentales con la percepción, puesto que si la imagen se presentará sin más, entonces la percepción debería aparecer desde el nacimiento, lo cual no ocurre.

Esta conducta es además en el pensamiento un auxiliar simbólico, complementario del lenguaje. Existen dos categorías de imagen, la imagen reproductora que evoca espectáculos ya conocidos y percibidos anteriormente, y la imagen anticipadora que reproduce movimientos o transformaciones y sus resultados sin haberlos conocido. ⁽⁸⁾

La imagen tiene tres características:

- ESTÁTICA.
- CINÉTICA Y DE TRANSFORMACION.
- LENGUAJE.

⁽⁸⁾ García González. Piaget, p. 50

La estática aparece a nivel preoperatorio, ya que las imágenes mentales del niño son casi estáticas y tienen dificultad sistemática para producir movimientos o transformaciones.

Las características cinética y de transformación son propias de la imagen anticipadora; las cinéticas son aquellas en donde existen cambios y movilidad y las de transformación son aquellas que implican un cambio de forma. Las imágenes con estas características se dan después de los siete u ocho años y son imágenes propiamente mentales, por lo que al ser interiores, son difíciles de alcanzar. Este tipo de características se dan debido a las anticipaciones apoyadas en la comprensión operatoria, esto es a un nivel de operaciones concretas. Dentro de las imágenes anticipadoras y operaciones, el niño tiene que predecir de alguna manera lo que va a suceder después de una determinada situación, lo que significa que deberá utilizar su imaginación para encontrar los resultados de las transformaciones.

5). EL LENGUAJE.

Dentro de la función semiótica es la evocación verbal de los acontecimientos.

Es importante recalcar que ni la imitación el juego, el dibujo, la imagen, etc., se desarrollan sin la ayuda permanente de la estructuración propia de la inteligencia.

2.2.1 CATEGORIAS DEL JUEGO.

Al no poder clasificar los juegos, por su móvil o por su origen, Piaget determinó hacerlo dependiendo de la estructura de cada juego, del grado de complejidad mental de cada uno de ellos, desde el juego sensomotor básico hasta el juego social superior, clasificándolo como sigue: El juego de ejercicio, el simbólico y el de reglas.

a) JUEGO DE EJERCICIO.

Cuando el niño logra disociar la asimilación de la acomodación y posteriormente repite conductas sin esfuerzo alguno por aprender sino por el simple placer, de someter el universo a su poderío y capacidades, es entonces cuando la asimilación subordina a la acomodación, dando como resultado el juego de ejercicio, el cual caracteriza al período sensorio-motor ya que no requiere utilizar el pensamiento. El egocentrismo es característica fundamental de este período debido a que la intención de la actividad del sujeto de jugar por placer deforma la realidad.

Estos juegos de ejercicio no tienen ninguna regla en particular sino que como su nombre lo indica son simple ejercicios en los que se ponen en práctica conductas sin modificar sus estructura y sin otro objetivo que el placer, estos juegos generalmente son acompañados con la mimica de sonrisas, sin buscar ningún resultado.

A pesar de que estos juegos de ejercicio son propios en los dos primeros años de vida del individuo, se pueden presentar durante toda la infancia, sobre todo en aquellos momentos en que se adquiere un nuevo poder, lo cual no significa que esto se prolongue de manera indefinida, ya que con el desarrollo y surgimiento del lenguaje la frecuencia de los juegos de ejercicio tienden a desaparecer.

b) JUEGOS SIMBOLICOS.

Este juego de dá al final de período sensoriomotor, con la aparición del lenguaje y éste es porque es entonces cuando el niño es capaz de atribuir significado a los objetos o palabras que son parte del lenguaje, el cual es un conjunto de símbolos o de significantes individuales que permiten el desarrollo del pensamiento del niño. El lenguaje es el prototipo del sistema de significantes distintos, ya que en la conducta verbal, el significante está compuesto por los signos colectivos que en este caso son las palabras.

En todo acto de pensamiento verbal, y de conceptos existe una representación visual o de imagen que da al individuo la posibilidad de asimilar por sí mismo la idea general común a todos, entre más se remonta al pasado más grande es la representación visual y del pensamiento intuitivo.

Al inicio del segundo año de vida del individuo, Piaget distingue los juegos del "como si", como características del símbolo lúdico en

contraposición de los juegos motrices, por lo que la función del juego ludico o simbólico distorciona la realidad adaptándola a complacer la fantasía del niño, el símbolo ludico es una característica el desarrollo de la inteligencia adaptada, es el apogeo del juego infantil, ya que el infante es obligado a adaptarse a un mundo social de mayores cuyos intereses y reglas siguen siendo ajenas a éstos y a un mundo físico que todavía no comprenden ni manejan.

"El juego simbólico, según Piaget, deriva esencialmente de la estructura del pensamiento del niño, es pensamiento egocentrico en su estado puro. Su solo objeto es la libre y desenhibida satisfacción del yo, en un período de la vida del niño en el que más la necesita; es además una asimilación funcional que permite al sujeto consolidar sus poderes senso-motores e intelectuales. (9)

c) JUEGOS DE REGLAS.

El juego simbólico empieza a perder importancia y se torna mucho más ordenado como es el caso del juego de reglas lo cual se presenta durante la mitad del período preoperacional, ya que es en este momento cuando el niño perfecciona sus habilidades de lenguaje y sale del mundo egocéntrico en el cual se hallaba. El niño en este período comienza a percibir de que modo los acontecimientos se suceden unos a otros, en el tiempo y en el

(9) García González. *Ibidem*. p. 52

espacio, además de que sus historias se tornan más reales y coherentes, el juego a esta edad se caracteriza por la imitación cada vez más cercana a la realidad, no solo en sus estructuras y propiedades sino también en el nivel de lo que en sus juegos ocurre.

Después de los cuatro años es cuando comienza a haber una socialización del juego simbólico, lo cual piaget llama simbólicismo colectivo. Surge en este período el juego de reglas en el que cada parte está bien diferenciada por el niño lo cual sucede de los cuatro a los siete y de manera más considerable de los siete a los once. Generalmente este substituye el juego simbólico para quedar en forma permanente en el individuo el juego de reglas ya que es la actividad lucida del ser socializado.

Como ya se dijo anteriormente una característica del juego simbólico es la presencia de una actividad egocéntrica, en cambio en el caso el juego de reglas, implica un juego social que genera por tanto una descentralización, puesto que el individuo ya tiene un pensamiento cooperativo que le permite aceptar irregularidades y obligaciones que son impuestas por los otros, es decir que estas obligaciones empiezan cuando hay una relación entre por lo menos dos individuos. El juego de reglas incluye también juegos de ejercicio, con competencias entre individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación.

Por otro lado, resulta importante saber como aparece y evoluciona el juego simbólico para después dar lugar a una actividad colectiva por medio de la socialización. Con la adaptación del lenguaje surgen desde el inicio formas sucesivas de símbolos lúdicos, las cuales definen la evolución desde los primeros simbolismos lúdicos egocéntricos, hasta transformarse en una imitación objetiva de lo real como consecuencia de la socialización.

SIMBOLISMOS SIN COMBINACION. (de los dos a los cuatro años). En este tipo de simbolismos se pueden encontrar cuatro características principales que son:

- La proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, como la adjudicación de una de sus conductas hacia un objeto externo, por ejemplo, hacer dormir una muñeca.
- La proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos, la cual es igual a la anterior pero ahora aplicadas a sí mismo desde modelos externos, ejemplo: Hacer que lava como lo hace mamá.
- La asimilación simple de un objeto a otro, en la que un objeto es tomado por otro, por ejemplo: Cuando una pluma o algún otro objeto hace las veces de un teléfono, en donde el timbre se dá por imitación.

- La asimilación del cuerpo propio a otro cualquiera, en donde el niño imita a personas u objetos externos, como "yo soy un avión", "yo soy la mamá", etc.

SIMBOLISMOS COMBINADOS. (de los cuatro a los cinco años).

En este tipo de simbolismos el niño es capaz de combinar en sus juegos los simbolismos anteriores pero materializados.

- Las combinaciones simples, en las que se presenta la asimilación de un objeto a otro con gestos y movimientos y además acompañados por fabulaciones y palabras, pero sin necesariamente existir coherencia en el relato de acciones. El surgimiento de la fabulación es importante ya que Piaget dice que ésta estimula la imaginación que a su vez se tornará en imaginación creadora o adaptativa. Este tipo de juego es aún egocéntrico porque se basa en experiencias anteriores para reafirmar el yo y su poderío.
- Las combinaciones compensadoras que aparecen después, son una prolongación de las anteriores. Este tipo de combinación se da cuando se quiere compensar por medio del juego una realidad de su vida, por ejemplo el miedo a algo o a alguien.
- Las combinaciones liquidadoras, que aparecen en tercer término, se deben a la existencia de situaciones desagradables o penosas

para el niño, mismas que el pretende liquidar o aceptar a través del juego.

En este tipo de combinaciones generalmente existe un móvil de tipo afectivo, el cual puede existir de manera no pensada en el yo interno pero que revela preocupación, hecho al que Piaget denomina simbólisto secundario o inconciente, aclarando que un símbolo puede compartir además de su significación inmediata, conciente, significaciones más profundas de tipo inconciente. El simbólisto secundario o inconciente son por tanto las preocupaciones íntimas del individuo que forman parte el juego, y éste se divide en tres grupos de símbolos ludicos: Intereses ligados al propio cuerpo, los que concierne a intereses familiares como el amor, los celos, etc., y los relativos a la preocupación sobre el nacimiento de los niños.

Ahora bien, los juegos simbólicos anteriormente mencionados inician su declinación cuando el niño tiene una edad entre los cuatro y siete años, y no porque dejen de presentarse sino porque el niño de esta edad tiende a adaptarse cada vez más a la realidad y así el símbolo pierde su carácter deformativo y se convierte en una producción imitativa de lo real. En este aspecto, Piaget determina tres conductas que alejan al niño del juego simbólico propiamente dicho.

- 1.- Existencia de orden en las construcciones lúdicas, esto se debe a que el niño empieza a tener una secuencia real de sus ideas que le

permitirán hacer relatos espontáneos de sus acciones y conjugarlos a la vez con el juego.

- 2.- Existencia de una preocupación mayor por la veracidad de la imitación exacta de lo real. Esta preocupación implica que la asimilación simbólica se torne cada vez menos deformante y se convierta cada vez más en la imitación reproductiva, aún y cuando el tema del juego continúe teniendo características simbólicas.
- 3.- Existencia del simbólicismo colectivo, que comienza a aparecer de los cuatro a los siete años, puesto que anteriormente aunque el niño jugara con dos niños o más, el símbolo seguía siendo individual ya que no existía coordinación entre las imitaciones y los diálogos entre ellos. Es entonces a partir de esta edad que los papeles se diferencian y complementan.

Las tres conductas anteriormente mencionadas demuestran la transición del egocentrismo a la socialización en donde se da la reciprocidad, la cooperación y la adaptación del pensamiento a las realidades externas o sociales.

2.3. CARACTERISTICAS GENERALES Y TIPOS DE JUEGOS DE INTERES PARA LOS NIÑOS DE SIETE Y OCHO AÑOS.

De acuerdo con Gesell, en general a los niños de estas edades les gusta colorear, y recortar así como leer historietas. Por otra parte, a pesar de su capacidad de cooperación en un principio puede jugar solo no obstante que al final de esta etapa exige la atención y participación activa de un compañero de juego, que bien puede ser otro niño o un adulto.

El niño presenta características de obsesividad en sus juegos a esta edad, razón por la que la cantidad es factor importante en sus colecciones, así como la incansable dedicación que demuestra hacia algunos juegos, puede pasar muchas horas saltando la cuerda o jugando a las escondidillas, o a los naipes por los que demuestra profunda inclinación, como también muestra gusto por los juegos de sociedad y de mesa como los rempecabezas, aunque no es capaz aún de aceptar la derrota en todos los casos arumentando trampas inexistentes; otra característica del niño en esta etapa es que tiene menor capacidad para fingir y exige realismo, lo cual ligado con su gusto por las armas y por su tendencia a imitar personajes de las películas o de los libros leídos puede resultar peligroso y además desencadenar agresividad imitativa.

Le gusta planear sus actividades, le encanta inventar juegos y reglas diferentes. A las niñas les gusta crear vestidos originales para sus muñecas, aún y cuando se conformen con ponerse los un momento para darse a la tarea de crear otros nuevos.

En lo que al aspecto motriz se refiere, en esta etapa el niño presenta un alto vigor físico, así como una actividad motriz gruesa, aunque es prudente generalmente no es temeroso, por lo que gusta de trepar árboles, bardas, andar en bicicleta, aprender a nadar y en general la acción forma parte característica de sus juegos y juguetes, por lo que además sus diseños en papel van acompañados de ésta.

Otras de las características de esta edad es el gusto de mezclar ingredientes, en el caso de las niñas, les interesa el hacer pasteles y galletas.

El niño posee un sentido de la totalidad y del juego mutuo, por lo que sus juegos son más organizados y goza jugando a las escondidas y a los juegos de mesa que implican el juego colectivo.

La dramatización se vuelve interesante en niños de esta edad la cual en el caso de las niñas es más verbal y sedentaria que la de los niños.

Muestran cierta inclinación por los juguetes de construcción y mecánicos.

CAPITULO III.

EL JUGUETE.

3.1 ANTECEDENTES.

El origen del juguete (objeto de juego) y el juego se remonta a cientos de años atrás en distintas culturas. Su presencia histórica no solo está documentada, sino que además existen testimonios concretos que se exhiben en museos de todo el mundo. En nuestro país existen piezas prehispanicas que los especialistas y arqueólogos han identificado como juguetes. Se han descubierto figurillas de barro que se apoyan en ruedas para su locomoción, cuya fabricación se presume anterior al propio hallazgo de la rueda para actividades motrices. Se piensa que en principio los juguetes estaban relacionados con la magia, la religión e incluso con el entrenamiento que los jóvenes recibían para la guerra.

Los juguetes más antiguos que se conocen son reproducciones en miniatura de enseres domésticos, animales o personas, que satisfacían la necesidad posesiva del niño al mismo tiempo que los familiarizaban con el uso de los objetos de los adultos y desarrollaban en él sentimientos afectivos. Algunas sociedades primitivas y diversas culturas antiguas crearon figurillas con una función didáctica. Las miniaturas que utilizaban los niños para jugar desde la prehistoria servían para establecer una relación entre su mundo mental y su vida cotidiana, por ejemplo: Vajilla, carretas, etc.

Se piensa que todas las civilizaciones han tenido muñecas, pelotas, máscaras, vasijas, pero no todas las culturas le dieron la función recreativa que actualmente conocemos.

Los griegos y los romanos solían depositar muñecas y vasos en miniatura en las tumbas infantiles, lo cual demuestra que dichos objetos tenían para ellos valor sentimental.

A fines de la edad media se hicieron populares las casas de muñecas que reunían todos los elementos ambientales del juego utilizado hasta entonces, esta industria logro su apogeo en los siglos XVII y XVIII, sobre todo en la Europa Central y Nórdica. Los caballitos de palo, juguete dinámico utilizado por los niños desde tiempo inmemorial, dieron lugar a partir del siglo XVI, a caballos de balancín o con ruedas, los cuales han perdurado hasta la actualidad.

Por otro lado, el mundo literario, teatral y circense se introdujeron en los juegos infantiles por medio de muñecos articulados, que representaban personajes tradicionales más significativos, con los que se escenifican asuntos épicos, todos estos seres y muchos otros estuvieron dotados de movimiento propio por sistemas mecánicos.

La vida caballerezca tuvo desde la edad media proyección en los juegos infantiles (soldaditos de madera y estaño, los cuales no han perdido su atractivo, figuritas de soldados actuales o antiguos, y per-

sonajes del Oeste Americano, etc.), realizados ahora con materias plásticas.

Antiguamente los juguetes eran fabricados a nivel doméstico, en la actualidad el juguete se haya industrializado y a los juguetes en general se les ha incorporado tecnología eléctrica y electrónica.

Hoy día los juguetes están vinculados principalmente con los niños. Con ellos los infantes se ejercitan para realizar actividades cotidianas a través de sus características imitativas, y además les permite canalizar sus impulsos agresivos, propician el desarrollo del ingenio, de sus habilidades manuales y de su coordinación psico-motriz, lo cual favorece una evolución mental sana.

No importa la forma o el objeto que se utilice, el juguete sigue cumpliendo sus diversos papeles, así tratase de un simple palo de escoba que se transforma en brioso corcel o de los más elaborados o complejos aparatos mecánicos de las cortes del siglo XVIII, todos han cumplido las funciones de imitar y divertir.

A pesar de que, los juguetes tradicionales se han mantenido en las costumbres y en las expresiones de la cultura popular, cada vez se convierten mas en objetos de colección en museos debido a que en la actualidad se ha desarrollado una intensa actividad que más alla de

las tradiciones, despiertan en el niño la necesidad de solicitar y en ocasiones hasta de exigir la adquisición de un juguete diferente

La evolución del juguete y sus perspectivas de utilización son tangibles en toda época, puesto que tanto los materiales usados como los objetivos de su fabricación se han ido transformando de manera muy significativa, de tal suerte que en los juguetes más antiguos observamos materiales como la piedra, el hueso y el barro, posteriormente la madera, el estaño y el plomo, y por último el plástico y los semiconductores electrónicos, mismos que se utilizan de manera muy frecuente en la actualidad.

En conclusión, el juguete es una expresión de los resultados del estado del arte en materia científica y tecnológica que cada cultura ha tenido a lo largo de su existencia.

3.2 CARACTERÍSTICAS, EVOLUCION Y PERMANENCIA EL JUGUETE.

El juguete es el objeto que entretiene y divierte al niño de todas las edades. En este sentido habrá que decir que el primero que entretiene al niño es su propio cuerpo, posteriormente el de su madre y después va utilizando los objetos que su medio ambiente, ámbito, grupo social le proporcionan. Estos juguetes generalmente son más sofisticados dependiendo de las necesidades del niño.

El juguete pues, cubre dos aspectos, por un lado como objeto lúdico neutral, natural e ingenuo cuyo objetivo es la recreación del niño y por otro lado es el objeto que emite mensajes los cuales tienen latentes ideas que contribuyen a inculcar hábitos y sistemas ideológicos culturales.

Los juguetes además de promover la función recreativa pueden desarrollar una o más de las siguientes funciones:

- **FUNCION DIDACTICA.**

Que le permite al niño a través del juego entrenarse para desarrollar ciertas actividades, claro está que dependiendo del juego que propicie el juguete, este aprendizaje puede ser positivo o negativo.

- **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD. -**

Es la función que propicia la capacidad para pensar de una manera no convencional, el hacer uso original de materiales, el ver de una manera poco usual la solución de problemas.

- **MANIFESTACION DE CARACTERES DE PERSONALIDAD.**

En donde el juguete puede servir como medio de manifestación de la personalidad. Así pues es el vehículo de expresión de los sentimientos del niño hacia sí mismo y hacia los demás.

- **EXPRESION Y NORMATIVIDAD. -**

Al manifestar el niño en el juego las situaciones en las que el niño vive y repetir en esa actividad lo que sufrió pasivamente, el juguete le sirve como medio de expresión en donde tratará de encausar sus conflictos.

- **APOYO AFECTIVO. -**

Existen juguetes que los niños no acceden a prestar a sus amigos, conducta que es manifestación de propiedad, ya que el juguete forma parte de sí mismo y en ocasiones sirve como mediador para separarse de la madre, por lo que el niño desarrolla un apego afectivo intenso, lo cual lo vuelve extremadamente importante para la tranquilidad del mismo.

- **SOCIALIZACION. -**

La función social está íntimamente ligada con la función de apoyo afectivo dentro de la cual algunos juguetes actúan como objetos socializadores. Es decir que por medio del juguete en muchas situaciones se promueve el que el niño comparta, coopere, y se comunique logrando así la socialización.

- **INCULCACION DE HABITOS. -**

Al juguete se le utiliza también como medio para inculcar hábitos dentro del proceso de acción pedagógica que ejerce el sistema social en que vivimos. Los hábitos inculcados por los

juguetes capacitarán al niño para la realización de acciones prácticas a corto y a largo plazo.

Por otro lado, los intereses de valores lúdicos son probablemente y en su mayor parte, resultado de la educación, la que manifiesta en grado general una división muy marcada entre los sexos, lo cual en la actualidad no debería darse, puesto que las funciones de ambos tienen que complementarse y conjugarse, ya que las mujeres ya no solo se dedican a actividades propias del hogar sino también a su desarrollo profesional para contribuir así en el gasto familiar y en general en la economía del país.

Por último, se puede comentar que existen en terminos muy genéricos, dos tipos de juguetes, los ocasionales y los durables. Los primeros son aquellos que como su nombre lo indica, son requeridos por el niño en circunstancias específicas y una vez cumplida la función son desechados, por ejemplo el globo, el barco de papel, la muñeca de papel, etc., pero no por eso menos importantes, y el segundo tipo de juguete es aquel que debe servir al niño durante tiempos prolongados como casa de muñecas, un buen libro, cubos de construcción, etc.

Ambos tipos de juguetes tienen valor para el niño y cumplen dos funciones muy diversas. Es evidente que apoyados en una industria que ha ido en constante evolución, los adultos prestemos tan poca

atención de la utilidad y conveniencia del juguete ocasional, dejándonos llevar por las innovaciones de los juguetes comerciales que están en continua evolución gracias a los avances tecnológicos.

Las funciones y las formas del juguete han evolucionado grandemente con el tiempo, pero en el fondo sabemos que cualquier cosa que le ha parecido adecuada al pequeño, se ha convertido en juguete, ya que esto depende la carga imaginativa que el niño le dé.

Así pues, encontramos que en las civilizaciones primitivas, su confección era sumamente rudimentaria con fines de entretenimiento aunque en ocasiones con ciertos propósitos mágicos. Ahora bien parece que todas las civilizaciones han tenido juguetes parecidos, pero no todas las culturas le dieron la misma función que conocemos en la actualidad y parece ser que la función de éste no era expreso para jugar, sino en ocasiones como amuletos u ofrendas. Por múltiples razones, todavía no es claro el empleo que se le daba a los juguetes.

En un principio, los juguetes de todos los pueblos eran producto de la industria doméstica, es decir, aquellos en que el objeto del juego en ocasiones era producido por el propio niño o le era provisto directamente por su medio ambiente.

Posteriormente, el juguete surge como un subproducto de la industria artesanal, en la que aquella persona que buscaba un juguete

de madera acudía a la carpintería, si requería de vasijillas de barro acudía a la alfarería y así sucesivamente, en este caso el juguete era elaborado por una sola persona por lo que convertía al juguete en piezas únicas.

Hacia finales del siglo XVIII, la producción del juguete sufre un cambio y la fabricación se convierte en industria especializada. El juguetero propiamente dicho aparece en escena a partir de la revolución industrial (iniciada en Inglaterra), cuando el juguete, producido antes en el ámbito doméstico, se separa del control familiar, con lo que el juguete popular o artesanal pasa a ser un objeto de folklore y poco a poco este se convierte en un objeto de consumo mercantil.

Después de la segunda guerra mundial se inició el uso del plástico como materia prima en la fabricación del juguete, hecho que fue muy importante ya que en la actualidad es el plástico en todas sus variedades lo que conforma la materia prima por excelencia para este fin.

El último avance tecnológico en materia de juguetes es el referente a los juguetes electrónicos o de computadora, que fueron introducidos en 1975, llamados así por estar compuestos de pequeños aditamentos computarizados, y debían ser conectados a un televisor, actualmente existen una infinidad de modelos que por su avanzada tecnología son utilizados tanto por niños como por adultos. Su gran

variedad abarca desde juguetes que reproducen melodías con cualquier tonada como tarjetas navideñas, alcancías musicales, etc., hasta juegos de estrategia en donde resulta casi imposible ganarle a la máquina. La aplicación de estos últimos ha proliferado de tal manera que tienen captada la atención y tiempo de niños y adolescentes ya sea en el hogar o en el caso de las máquinas electrónicas que se encuentran instaladas en la gran mayoría de comercios, farmacias y tiendas pequeñas.

Por otro lado, hacia finales de las décadas de los ochentas se incorporó a la fabricación de los juguetes materiales plásticos y telas con características novedosas como es el caso de aquellos que cambian de color al cambiar la temperatura a la que son sometidos, propiedad que resultó muy atractiva para los pequeños.

Como se puede observar el juguete va evolucionando paralelamente a la época en que se ubica y a la técnica que prevalece; conforme a la tecnología avanza, el juguete se inserta dentro de los avances de la época.

El juguete es representativo no solamente de una época, sino también de un medio ambiente; varía según la edad, el sexo, conforme a las sucesivas generaciones y clases sociales pero existen juguetes que no varían con el tiempo, que corresponden a intereses

permanentes en los niños y que son igualmente interesantes para los niños de hace 100 años como para los niños de hoy.

En México el juguete ha ido evolucionando paralelamente a las influencias que ha tenido el país, sin embargo el juguete popular sigue teniendo latente la esencia de nuestros antepasados indígenas típicamente manual, pero para la segunda mitad del siglo actual, este juguete pasa a convertirse en un objeto de folklore, encontrándolo ahora más bien en el medio rural, o en algunos mercados típicos de la ciudad de México.

De igual forma el desarrollo de la industria juguetera nacional alcanza su máxima expresión al aparecer el plástico. En México, debido a los grandes contrastes económicos existentes, hay tantos juguetes populares como juguetes industrializados, según la región del país y estrato social de las familias.

El auge último que el juguete ha tenido en las pasadas décadas se ha debido eminentemente al apoyo y difusión que ha recibido de los medios de comunicación, y de manera muy especial a los recibidos en la televisión, ya que en lo que a esto se refiere, podemos decir que los niños de hoy en día generalmente dedican gran parte de su tiempo libre a presenciar emisiones televisivas durante las cuales son continuamente promovidos los juguetes de moda, así como los últimos avances de novedad utilizados para los juguetes.

3.3 LA TELEVISION, LA PUBLICIDAD Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACION DE LOS NIÑOS.

La televisión es en cierta forma un "juguete" que se utiliza como medio de entretenimiento o de descanso en muchos hogares. Los padres a veces inconcientemente encienden el aparato para distraer a los niños por un gran número de horas, sin pensar en las consecuencias que esto trae consigo. La televisión es sumamente absorbente, se apodera de los sentidos, aprisionando la atención del espectador hacia las imágenes en continuo movimiento que aparecen en la pantalla. En la mayoría de los hogares existe por lo menos uno de estos aparatos y están instalados de manera cómoda, y al alcance de todos los integrantes de la familia.

Lo que sería bueno analizar, por otro lado, es que tipo de programas son vistos y aceptados por los niños, ya que existen un sinnúmero de ellos, pero en su mayoría al fin de cuentas presentan la vida real en imágenes distorcionadas.

Aunque la T.V. cuenta con extraordinarios recursos para instruir, fomenta la ignorancia de los niños, la pasividad malsana y la inconformidad. Hagamos la siguiente reflexión, que tipo de esfuerzo hace el niño que observa un programa de T.V. de aventuras por ejemplo?. Esta manera de diversión tanto para adultos como para niños inculca de manera notoria la pasividad, la receptividad no crítica y la

asimilación de alguna forma de lo que se les ofrece sin mayor esfuerzo, por tanto lo que es considerablemente amenazador del uso de la T.V. es su ubicuidad, la cual es característica a muy temprana edad, pero desgraciadamente la T.V. la perpetua.

Otra de las consecuencias del uso de la televisión, es que por medio de los programas y hasta de la publicidad continua introyectan la violencia, con esto no se quiere decir que no exista violencia latente en el espectador, pero la T.V. la aviva y la enciende. En diferentes estudios que se han realizado se ha comprobado que la contemplación de la violencia de la T.V. en los primeros años, influye de manera significativa en la conducta agresiva posterior de los niños.

Es muy común que en los programas televisivos se resuelvan los problemas por medio de la agresión y desafortunadamente los niños con gran facilidad dan el paso de la fantasía a la realidad. Además cuando en un programa, el villano tiene éxito relativo los niños tienden a identificarse con él y quieren ser como él, tomándolo como modelo de su propia existencia.

Por último, la T.V. tiene los medios necesarios para influir en cierta forma en los intereses y gustos de los niños. Es sin embargo, importante recalcar que dependerá de la edad del niño, de su desarrollo intelectual, de sus deseos e impulsos, de sus necesidades emocionales, de su tendencia a la pasividad, de la inclinación a la

imitación, en si de sus rasgos de personalidad y de sus experiencias adquiridas en el medio en el que vive, el tipo de influencia que pueda tener la T.V. y no solamente al contenido de los programas. Es decir, para poder valorizar el efecto de la televisión, hay que conocer algo de la personalidad del niño y de su ambiente. La T.V. no crea por sí sola actitudes o pautas de conducta, solamente favorece a las que ya existen.

Muchos espectadores, niños o adultos, pueden dedicar muchas horas a ver la televisión perdiéndose entre las escenas, lo cual podría ser producto de tensión en el hogar o en la escuela, o desequilibrio entre sus necesidades internas y las exigencias del ambiente induciéndolos a una salida fácil de éstas, por medio de la fantasía que la T.V. trae consigo. Por lo cual sería importante robustecer el afecto, la atención así como la seguridad del niño enriqueciendo su vida de manera que encuentre mayor satisfacción en actividades reales que en la pasividad nociva de contemplar los programas de la T.V.

Pero no quiere decir que sea del todo mala la T.V., ésta puede ser para muchos niños muy satisfactoria, tomando las precauciones, de que el niño en este caso, vea programas apropiados para su edad, con horarios establecidos y con una idea de entretenimiento sin caer en la enajenación y que los padres compartan de vez en cuando, el tiempo dedicado a este tipo de diversión con el fin de conocer el contenido de los programas y de la influencia positiva o negativa que se

les esté transmitiendo, una simple plática después del programa serviría para saber la manera de pensar de los niños, y rectificar si el caso lo requiere los criterios formados a causa de la experiencia adquirida.

Por otro lado, casi la totalidad de la programación televisiva tiene un fin aparente y otro real; el aparente es el entretenimiento del auditorio y el real es la publicidad que va dirigida a diferentes tipos de espectadores dependiendo de los programas, ya que éstos son segmentados de manera continúa con comerciales cada cinco o seis minutos, con los cuales se induce al espectador a sentir la necesidad de obtener los productos anunciados. Por tanto, los patrocinadores de estos programas y los publicistas no escatiman esfuerzos económicos y creativos para penetrar en el más vulnerable de los grupos sociales: los niños. La publicidad relativa a juguetes puede influir de manera importante en las decisiones de compra del espectador. Desafortunadamente por lo general, esta influencia está destinada a promover juguetes con muy reducidas opciones para el desarrollo intelectual y creativo de los pequeños. Para ello los publicistas utilizan las posibilidades tecnológicas que la televisión les permite como la iluminación, ambientación y efectos especiales, mediante los cuales manejan como motivadores todas una variedad de emociones, desde un sentimiento de ternura hasta escenas relacionadas con violentas aventuras, pero dándole un toque mágico que distorciona las cualidades

reales del juguete, con apariencia de naturalidad presentando personajes en vivo y en un supuesto contexto real.

A raíz de la apertura comercial de nuestro país, el mercado nacional se ha visto inundado por una gran cantidad de juguetes que según los publicistas cubren las expectativas de entretenimiento de la población infantil. Dichos juguetes por un lado, son elaborados y pensados en países diferentes al nuestro, en distintos contextos sociales, diferentes culturas y costumbres y fines educativos, razón por la que generalmente no son los adecuados para los infantes de nuestras latitudes. Por otro lado, el carácter mercantilista con que se realiza el juguete ha provocado que su aceptación sea a partir de la promoción y de la complejidad de su funcionamiento.

Sin embargo, estos juguetes solo divierten a los niños, pero en lo fundamental no satisfacen completamente sus necesidades que deberían ser: Divertir al niño y desarrollar su creatividad, contribuir a su formación integral, generar la socialización y desarrollar sus habilidades productivas e intelectuales.

Desafortunadamente los padres no toman en cuenta estas consideraciones, ya que de manera frecuente cometen el error de darles a sus hijos juguetes con pocas cualidades, o juguetes promocionales por los medios, que ni siquiera van de acuerdo a su edad.

Los padres de familia o los que tienen a su cargo el cuidado de los niños, recurren al juguete como una forma de "control", sin considerar la importancia física y psicológica que tienen en el desarrollo infantil, lo cual es producto en muchos de los casos de la poca o nula información y orientación que en este sentido existe.

En general todos los juguetes deberían ser educativos, pues no solamente deben cumplir la función de entretener sino también la de ayudar al desarrollo psicomotriz del niño.

3.4 JUEGOS Y JUGUETES EDUCATIVOS.

El juego en un principio, como ya se mencionó en el desarrollo de este capítulo, se dá por medio de la imitación y una vez que el niño logra superar las fases para dominar los juegos funcionales, experimentales y de fantasía, es cuando empieza a asociar las experiencias adquiridas a través de éstos, logrando combinarlas en juegos más inteligentes copiadas de los actos de los adultos y gradualmente se ve como el niño comienza a tener fines cada vez cada vez más concientes que exigen esfuerzos más perseverantes e intensos, como por ejemplo los rompecabezas, la construcción de modelos, la memoria, etc.

El juego, por tanto, puede intervenir de manera positiva en los ejercicios escolares como medico para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades indispensables para la formación del niño.

Los juegos educativos responden a las siguientes características:

- **Constituyen diversas formas que puede adoptar el material de los juegos.**
- **Tienen por finalidad ofrecer al niño objetos para favorecer el desarrollo de algunas funciones mentales.**
- **Facilitar la obtención de conocimientos, e incrementan la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.**

Los juegos educativos varían dependiendo de su objetivo; de las funciones y los conocimientos con lo que se relacionan, de la edad del niños, de su destino a actividades individuales o colectivas, etc.

Los juegos educativos no son un fin en si, sino una etapa en el conjunto de los conocimientos de la pedagogía activa, es decir, estos juegos son una parte del método que utilizemos para el aprendizaje, como instrumento para facilitararlo.

Los juegos educativos no representan sino un momento del aprendizaje, pero si se emplean de manera adecuada, este momento podría ser capital.

Decroly hace una clasificación de juegos desarrollada en función de los objetivos, de los cuales se mencionan a continuación algunos, a título de ejemplo:

- JUEGOS QUE SE RELACIONAN CON EL DESARROLLO DE LAS PERCEPCIONES SENSORIALES Y DE APTITUD MOTRIZ.

a).-JUEGOS VISUALES MOTORES.

Son los más importantes para la educación del niño pequeño, ya que lo ocupan de un modo activo, logran que fije la atención y la mantenga por medio de excitaciones sensoriales de las que son el punto de partida, por lo que logran satisfacerlo más que los otros y también desarrollan la lógica elemental a través de la verificación de los errores cometidos.

b).-JUEGOS MOTORES Y AUDITIVO-MOTORES.

Estos juegos se caracterizan por la anulación del sentido de la vista, lo cual no es agradable para el niño. Los ejercicios motores son excelentes para darle al niño conciencia de sus movimientos y de sus sensaciones, las cuales parten de él mismo.

c).-JUEGOS VISUALES.

Tienen como objetivo ayudar al niño a discriminar las cualidades de los objetos, elegir lo que llega a sus sentidos para formar su juicio y actuar según los resultados de ese juicio. Estos juegos están destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales.

d).-JUEGOS DE RELACIONES ESPACIALES.

Estos se refieren a la orientación y la perspectiva o a la aptitud de reconocer de manera abstracta la tercera dimensión. El niño se ve inducido a dominar términos como el espacio, delante, entre, a través, izquierda, derecha, etc. Estos ejercicios son indispensables en la preparación para las disciplinas escolares: Escritura, lectura y cálculo.

• JUEGOS DE IDEAS GENERALES Y DE ASOCIACIONES INDIVIDUALES Y EDUCATIVAS.

a).-JUEGOS DE ASOCIACIONES DE IDEAS.

Estos juegos crean en el niño relaciones que no solo son espaciales o sensoriales, sino las que tienen un valor mental, interviniendo factores como el fin, el medio, la causa, etc.

b).-JUEGOS DE DEDUCCION.

Desarrollan la capacidad de abstracción y generalización y buscan la relación entre conjuntos de objetos, o entre cualidades que pertenecen a diversos objetos y ya no los de causa-efecto que pertenecen al plano experimental inmediato.

• JUEGOS DIDACTICOS.

a).-ESTABLECER RELACIONES ENTRE ASPECTOS GRADUADOS DE UN MISMOS OBJETO.

Buscar correspondencias entre intensidades diferentes, etc. Es decir, su objetivo es la adquisición de un juicio lógico ayudados por instrumentos de medida que permitan dar los resultados más exactos.

b).-JUEGOS RELACIONADOS CON LA NOCION DEL TIEMPO.

Con este tipo de juegos lo que generalmente se pretende es hacer que el niño adquiera una concepción más clara del tiempo, como una sucesión de acontecimientos, y no solo como ocurre con los conocimientos que se le dan en la escuela respecto a las 24 horas de cada día o los doce meses del año.

c).-JUEGOS DE INICIACION A LA LECTURA.

A través de estos juegos se induce al niño a interesarse por las lecciones de lectura utilizando las palabras que expresan las cosas que al niño le gustan.

d).-JUEGOS DE COMPRESION DEL LENGUAJE Y DE LA GRAMATICA.

Estos tienen como fin ampliar el vocabulario del niño, controlar su lectura, desarrollar conocimientos y lenguaje que se debe ir ampliando a medida que progresan sus adquisiciones.

A partir de lo que se ha analizado a lo largo de esta tesis, podemos decir que no existe diferencia entre jugar y aprender, ya que cualquiera que sea el juego que presente diferentes exigencias al infante, se puede considerar como la oportunidad de aprender, puesto que por medio del juego los niños aprenden con facilidad extraordinaria ya que están completamente predispuestos para recibir lo que las actividades lúdicas les ofrecen de manera placentera.

Desde este punto de vista, se puede observar que los niños aprenden con gusto y placer por medio de juego, convirtiéndolo por tanto en un medio educativo importante.

Ahora bien, el valor didáctico de un juguete, va a depender de la dinámica de juego en que se utilice, a su vez el juego para ser educativo tendrá que considerar los siguientes factores:

- EL OBJETIVO DEL EDUCADOR, PADRES, MAESTROS, ETC.
- EL INTERES QUE EL JUEGO Y EL JUGUETE DESPIERTE EN LOS NIÑOS.
- LAS POSIBILIDADES DE ACCION QUE OFREZCA EL JUEGO Y EL JUGUETE.

Así pues, no existe ninguna diferencia fundamental entre un juguete convencional, o en un juguete educativo ya que con todo juego se aprende.

Sin embargo, existen juguetes con los cuales se persiguen de manera consciente la mejor eficacia posibles del aprendizaje con objetivos bien definidos a este respecto.

El valor didáctico de un juego y de un juguete dependerán definitivamente de las circunstancias y objetivos con los cuales se emplee.

El educador debe hacer un análisis cuidadoso de las actividades lúdicas para que éste pueda aprovechar los juegos y los juguetes en

beneficio de la educación de los niños. Es decir, es importante en un momento dado saber elegir y discernir de entre todos los juguetes de acuerdo a los objetivos que el educador se plantea, ahora si estamos concientes de que el juego y el juguete darán como resultado aprendizaje, debemos entonces elegir juguetes que le ayuden a desarrollar este proceso de manera positiva, y no juguetes que se manejen por si solos, que se les apriete un boton y vayan y regresen, o aquellos en donde el bebé muñeco llora, come, no controla sus esfínteres y hasta camina solo, pues estaríamos coartando la libertad de acción de imaginación de los niños, así como tampoco aquellos juguetes que producen agresividad inconcientemente; los niños por medio de juguetes adecuados, podrán pensar, imaginar, crear, habilitar sus capacidades motrices, resolver exigencias y por tanto lograr acrecentar y robustecer las habilidades ya existentes así como también su desarrollo mental y social de manera adecuada.

Ahora bien, estos juguetes deben ser elegidos de manera estricta de acuerdo a la edad de los niños ya que si se adquieren juguetes muy complejos para su capacidad, dará como resultado juegos muy variados, pero carente de sistema porque mucho se deja al azar, lo cual no debería ocurrir, ya que si desde su niñez cuenta con una guía adecuada por lo general aprenderán sin necesidad de ejercicios especiales.

Sin embargo, cuando se trata de elegir un juguete se debe tener en cuenta la creciente capacidad de aprender del infante, por lo tanto los juegos y juguetes seleccionados deberán ofrecer dificultades también crecientes de acuerdo a su capacidad.

Lo que deben aprender los infantes se les debe ofrecer de manera paulatina, poco a poco, sin forzar sus posibilidades, puesto que cada paso, estará basado sistemáticamente en el anterior.

Para que el adulto pueda apreciar de manera correcta el esfuerzo del infante, no debe creer que siempre aprende jugando. De esto solo se podrá hablar, si es que el juguete despierta en ellos el interés que los motivará a aprender jugando. La gran mayoría de los adultos somos incapaces de hacer del aprendizaje una actividad atractiva.

No se debe perder de vista, que el aprendizaje logrado por medio de los juguetes didácticos o bien educativos, deben ser considerados ante todo, como el estímulo que se les ofrece para desarrollar la personalidad infantil en toda la extensión de la palabra.

En resumen, para que un juego o un juguete sea eficaz, independientemente del que se haya elegido, debe ser analizado, verificado y valorizado de manera conciente y alejados de toda influencia, dependiendo de los beneficios que le va a redituár al niño en su for-

mación integral y que entonces el infante pueda jugar y divertirse y al mismo tiempo preparándose para adaptarse a su futuro próximo.

Un juguete debe estar acorde con el nivel del niño; cuando la elección del juguete fué la adecuada, entonces el niño estará interesado en él, lo manejará con facilidad, lo acercará a la vida diaria y pondrá a funcionar el cuerpo y la mente del infante, logrando el desarrollo integral de sus potencialidades.

Por último, es importante recalcar que un buen juguete no es necesariamente uno costoso, pues existen muchos juguetes que proporcionan mayor placer y son más baratos y fáciles de adquirir, como en el caso de los pinceles, cuerdas para saltar, colores, telas, memorias, entre muchos otros.

A fin de que un niño tenga seguimiento en su formación, y crecimiento, resulta muy conveniente que los padres participen en sus juegos, ya que ahí en su medio es donde mejor comunicación se puede lograr fomentando así la confianza en los padres. Además, de que al compartir sus juegos los padres pueden conocer de una mejor manera las tablas de valores que el infante ha adquirido para modificarlas o corregirlas si así fuera necesario.

3.5 LA IMPORTANCIA DE LA PARTICIPACION DE LOS PADRES EN LOS JUEGOS A TRAVES DE LOS JUGUETES EDUCATIVOS.

Es de suma importancia el compartir con el niños los momentos de juego. Tanto el reconocimiento a las actividades, y la atención que se le dé al niño serán determinantes para la adquisición de la seguridad en si mismo, en gran medida depende del apoyo y esfuerzo de los adultos, el aprovechamiento pleno de las posibilidades que el juego les ofrece para su desarrollo, ya que dejando al niño librado en su juego confiando en que sabrá aprovecharlo, no es del todo adecuado, esto no quiere decir que se coarte la libertad de acción del niño y que se le deba decir como hacer las cosas, sino que se supervise de manera cordial y cautelosa el aprovechamiento real del juguete.

Además, el hecho de dedicar un poco de tiempo a esta actividad servirá en cierta forma para detectar habilidades o posibles deficiencias sin dejar de mencionar la comunicación que esto puede propiciar.

El niño necesita de libertad para jugar, lo cual no quiere decir que el adulto se olvide de él mientras éste juega, el niño necesita algunas veces de orientación, aunque muchas de las veces se dé de manera indirecta, por ejemplo, que el adulto prevea que el niño tenga espacio y tiempo para jugar, poner a su disposición cosas que estimu-

len al niño a realizar actividades lúdicas y ofrecer aquello con lo cual pueda y quiera jugar.

En otro aspecto en el cual el adulto necesita apoyar al niño, es comprender que en cierta etapa, los niños necesitan jugar con otros niños, puesto que la compañía constante del adulto no es permanentemente estimulante, el infante necesita relacionarse con niños de su edad aún y cuando esto signifique posibles problemas para el adulto, como bien dejarlos salir a la calle o tener un batallón en casa.

Existen juegos y juguetes en los que la intervención de los adultos se torna indispensable, como el caso en que el niño necesite alguna explicación en cuanto al uso o reglas que deben seguirse para llevar a cabo el juego, como por ejemplo un niño que por primera vez juega a la lotería, desconocerá que debe ir poniendo un frijol o un ficha en aquellas imagenes o dibujos que hayan sido mencionadas y que al tener la totalidad de fichas instaladas debe gritar "loteria"; o la niña que quiere recordar por primera vez, no lo logrará, sino se le dice como tomar las tijeras y como funcionan; el adulto tiene que orientar al niño en muchos otros casos en los que el niño requiere de explicación o de adiestramiento, decirle al niño como se usa un objeto o explicarles reglas de juego no significa que el adulto deba estar con él todo el tiempo dirigiéndole toda ac-

ción ya que la exagerada intervención del adulto será productora de la incapacidad del niño y de la formación de dependencia.

El niño mismo muestra con su actitud, cuando necesita ayuda y orientación, y cuando la deja de necesitar.

Con respecto a los juegos educativos, pasa exactamente lo mismo, los padres, maestros y toda aquella persona que sea responsable de la educación de un niño, deberán de manera indirecta, estar al tanto de los juegos y juguetes que los niños utilicen así como de guiar y orientar al infante cuando éste lo requiera y dedicar tiempo y atención a compartir lo que para el niño es lo más importante en ese momento: El juego.

Además como ya se menciona anteriormente, por medio del juego podemos relacionarnos, comunicarnos, detectar inclinaciones y habilidades, así como también detectar posibles problemas de tipo emocional, motrices, psicológicos, sociales y de adaptación.

El juego y los juguetes son el medio para comunicarnos con el niño en su propio lenguaje.

CAPITULO IV.

ESTUDIO DE CONOCIMIENTO PARA LA DETECCION DE PREFERENCIAS DE JUEGOS Y JUGUETES Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE.

4.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La importancia del juego en los niños comienza desde el nacimiento y no tiene edad específica para terminar, lo que es indiscutible es que por medio de él , se pueden desarrollar las habilidades propias del individuo ya sea de forma activa o de manera pasiva, lo ideal, es que el juego sirva de instrumento para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades psicomotoras, de maduración, de aprendizaje y fundamentalmente la socialización.

El juguete en nuestra sociedad, es en la mayoría de los casos el instrumento que propicia el juego, es por esto importante saber determinar y seleccionar los juguetes que motiven al niño, a pensar, a imaginar y a aprender de una manera divertida e interesante, por lo cual el juguete además de divertirlos debe dejar en el niño experiencias que éste pueda utilizar en su vida futura así como el de resolver problemas de socialización hasta prepararlos para el aprendizaje y la comunicación.

Los juguetes utilizados de acuerdo a las preferencias y edad del niño sirven de instrumento para desarrollar habilidades tales como de coordinación motora, de espacio, de relación, de abstracción, los cuales son aspectos determinantes para el desarrollo integral del niño.

La mayoría de los juguetes que son promocionados en los medios de comunicación llamados "novedosos", se interponen al desarrollo del niño y de su capacidad creativa ya que por un lado estos juguetes la mayor parte de veces son mecánicos que no requieren de la participación activa del niño, trabajando por si solos y coartando la imaginación del mismo, y por otro lado estos juguetes tienen una gran publicidad por parte de los medios de comunicación logrando mayor índice de consumo, aunque en el desarrollo no presenta índices de eficacia.

Desde el punto de vista pedagógico tanto el juego como el juguete son medios por los cuales el niño ejercita e incrementa sus capacidades ya existentes, para lograr el desarrollo integral de facultades físicas, psicológicas y sobre todo de socialización.

La presente investigación tiene como propósito identificar las causas que influyen en la elección de determinada clase de juguetes por parte de los padres, y la forma en que estos juguetes satisfacen los intereses y necesidades de los niños.

Con el objetivo de dar respuesta a este problema, se elaboraron las siguientes hipótesis.

4.1.1. HIPOTESIS.

La deficiente información acerca de los posibles beneficios de los juguetes, se convierte en una de las causas principales para una elección inadecuada de los mismos.

La promoción de juguetes comerciales interfieren de manera significativa en los intereses y gustos reales del niño creando confusión en la elección del juguete.

Para la comprobación de estas hipótesis se utilizaron dos tipos de instrumentos:

- 1.- Cuestionario-Encuesta para padres de familia que tuvo como objetivo el recabar información acerca del tipo, frecuencia, razones y resultado de la adquisición de los juguetes por parte de los padres. (ver anexo A).
- 2.- Guía de observación de una visita a la ludoteca con un grupo de niñas de entre seis y ocho años que participaron en la investigación con el objetivo de identificar sus gustos y preferencias por juegos y juguetes. (ver anexo A).

4.2. OBJETIVOS.

En esta investigación se plantearon los siguientes objetivos a fin de efectuar un sondeo significativo.

- Identificar la información y orientación que tienen los padres acerca de los juguetes adecuados para la edad y sexo de sus hijos.
- Determinar en que medida el juguete satisface las necesidades reales del niño de seis a ocho años con relación a su edad e intereses.
- Conocer el impacto del gusto paterno y de la publicidad en la selección del juguete sin considerar las preferencias y necesidades del niño.
- Determinar cual es la relación que guardan los padres en el juego como medio para conocer el desarrollo físico, psicológico y afectivo del niño de seis a ocho años.
- Conocer la relación que existe entre juego juguete y el aprendizaje.

4.3. INSTRUMENTOS.

4.3.1. CUESTIONARIO-ENCUESTA (ver anexo A).

Dirigido a padres de familia, el cual consta de 14 preguntas de dos tipos: Preguntas cerradas con varias opciones y preguntas abiertas en donde se dejaron espacios para que los padres agregaran las observaciones que según su juicio fueran pertinentes. La finalidad del cuestionario es la de recabar información para detectar en que medida los juguetes satisfacen las necesidades de sus hijos en relación a su edad e intereses.

Los cuestionarios fueron elaborados acorde a los objetivos que se plantearon en esta investigación, distribuyéndose al azar a 100 padres de familia de los 200 que conforman la población total que existe en los seis grupos de primero de primaria de la Institución. Es decir, que se tomó como muestra el 50% de la población total, cuyo único requisito era el que sus hijas tuvieran entre seis y ocho años de edad y que estuvieran inscritas en primero de primaria en el Instituto Miguel Angel.

4.3.2. INSTRUMENTO DE OBSERVACION. (ver anexo A).

Se elaboró una guía de observación con diferentes reactivos, con el fin de recabar información acerca de los intereses reales de las niñas en tres sesiones con 16 niñas cada una con una duración de tres

horas por sesión en donde se les ofreció juguetes de todo tipo y se observaron sus gustos, preferencias, grado de adaptación y socialización que lograban con los juguetes elegidos.

Con esta finalidad las niñas de la muestra fueron elegidas de manera aleatoria para que no existieran lazos amistosos entre ellas. La muestra de niñas fué de 50 de entre las 180 que actualmente cursan primero de primaria en esta Institución.

4.3.3. INDICADORES.

En la elaboración de los instrumentos se consideraron los siguientes indicadores:

- El significado y el objetivo de los juguetes para los padres de familia.
- La frecuencia con la cual se compran juguetes y el tipo de éstos.
- El conocimiento que tienen los padres sobre las características de los juguetes para que éstos se tornen educativos.
- La influencia de la publicidad en el gusto del niño desde la perspectiva de los padres de familia.

- El tiempo que los padres dedican por medio del juguete a convivir con sus hijos y la conciencia de los beneficios que esto trae consigo.
- Tipo de juguetes que interesan de manera más persistente a las niñas.
- Nivel de adaptación y socialización que logran las niñas con otras que no conocen, esto por medio del juego.

4.4. POBLACION.

La población elegida para la elaboración de esta investigación, es la perteneciente a padres de familia y niñas de primer grado de primaria del Intituto Miguel Angel, el cual es una escuela católica privada para niñas que imparte enseñanza desde el nivel preescolar hasta el de licenciatura en diferentes planteles, pero específicamente el plantel que imparte el nivel de primaria se encuentra ubicado en la colonia Florida.

La mayoría de las personas que tienen inscritas a sus hijas en este Instituto, son profesionistas o bien propietarios de negocios, por lo que el nivel económico que caracteriza al común denominador de ellos es el medio-alto.

Por otro lado, el promedio de hijos de cada pareja de esta población es de dos.

4.5. TIPO DE MUESTREO.

El cuestionario-encuesta utilizado para esta investigación fue distribuido de manera aleatoria a cien padres de familia de entre los doscientos que constituyen el total de padres de las niñas de seis grupos de primero de primaria, de los que consta la Escuela. Esto es, se distribuyeron 18 cuestionarios por grupo, para que la muestra fuera homogénea.

La elección de las cincuenta niñas para efecto de la observación ya citada, fue hecha al azar con el único requisito de que estuvieran cursando el primer año de primaria en esta Escuela y sin que existieran lazos amistosos entre ellas.

4.6. INTERPRETACION Y ANALISIS DE RESULTADOS.

RESULTADOS DE CUESTIONARIO-ENCUESTA.

En relación a los datos recabados por medio del cuestionario-encuesta aplicado a 100 padres de familia, los resultados fueron los que a continuación se plantean.

Dentro de los datos generales, relativos a edad, nacionalidad, número de hijos y sexo de éstos quedaron de la siguiente manera:

EDAD.- como se puede observar en la gráfica No. 1, (anexo B) el mayor porcentaje de los sujetos de la muestra son mayores de 33 años en un 72% de los casos, ya que el 30% exceden los 37 años y en un 42% se encuentran entre los 34 y 37 años, siendo este el rango de edad que presentó mayor incidencia; el 28% restante lo constituye el grupo de sujetos de menos de 34 años de edad, pudiéndose observar una incidencia relativamente alta en el rango de 28-30 años con 21%.

NACIONALIDAD.- Todos los sujetos de la muestra son de nacionalidad mexicana. (ver gráfica No. 2, Anexo B).

NUMERO DE HIJOS.- En la gráfica No. 3, anexo B, se muestra que el 60% de las familias tienen dos hijos mientras que el 20% solo tienen uno; el 18% tienen tres hijos y el 2% tienen cuatro. Ahora bien, el número total de hijos de estas familias es de 202 dando como promedio dos hijos por familia.

SEXO DE LOS HIJOS.- Un 70% de los hijos de estas familias corresponden al sexo femenino y el 30% son hombres, esto probablemente se debe a que la población muestra corresponde a una escuela exclusivamente de niñas. (ver gráfica No. 4 y anexo B).

Respecto al significado que los padres manejan acerca del juguete, se recabaron los siguientes datos:

Casi la totalidad (89%) de los padres coincidieron en que el juguete es el instrumento que ayuda a sus hijos a desarrollarse, para 56 de los casos es simplemente el que divierte, y un número no menos importante aseveró que es el objeto que entretiene (16.8%) (ver gráfica No. 5 anexo B).

En cuanto al tipo, frecuencia, razones y resultado de la compra de juguetes adquiridos por los padres, se obtuvieron los siguientes resultados:

Los tipos de juguetes que se compran más frecuentemente según la encuesta, (ver gráfica No. 6 Anexo B) en un 57.5% son los que van de acuerdo a la edad del niño, mientras que en un 31.7% de éstos son adquiridos a petición de los niños, en cambio solo el 5.7% son compras motivadas por la moda y de acuerdo al gusto paterno se dá solo el 3.6%; el 1.4% tan solo son adquiridos con fines educativos.

En cuanto a la frecuencia de compra de juguetes al año, podemos observar en la gráfica No. 7 anexo B, que un 54% de familias compran juguetes menos de 4 veces al año y un 38% lo hacen de 4 a 10 veces, mientras que un 8% regala juguetes a sus hijos más de 9 veces al año. Las razones de aquéllos padres que suelen comprar juguetes a sus hijos más de 9 veces al año son las siguientes: El 66% lo hace porque sus hijos quieren otros juguetes que aún no

tienen, el 16.6% lo hace porque los juguetes que tienen se hacen viejos o pasados de moda y 8.4% compran juguetes con estas altas frecuencias debido a que o bien se rompen o se descomponen con facilidad o a sus hijos les dejan de interesar (ver gráfica No. 8 anexo B).

En lo que se refiere al resultado final que tienen la mayoría de los juguetes adquiridos por los padres, se obtuvieron los siguientes datos:

Los niños que utilizan los juguetes durante algunos días y después esporádicamente, constituyen el 71.2% y solo al 22.5% de los niños, según declaran los padres, les encantan y juegan con ellos todo el tiempo. El 4.5% de los niños se divierten con juguetes ocasionales y el 1.8% los dejan por un lado y juegan con otras cosas de la casa. (Ver gráfica No. 9 anexo B).

Comparando los índices de compra de juguetes comerciales y educativos, se puede observar en la gráfica No. 10 anexo B que el 49% de juguetes adquiridos son de tipo comercial y solo un 25% son de tipo educativo, aunque el 26% de padres compran juguetes tanto comerciales como educativos.

Respecto al conocimiento de los padres acerca de las características del juguete educativo, la encuesta arrojó los siguientes índices:

El 63% de los padres conoce algunas características de éstos, y solo el 37% aceptó desconocer estas características, lo cual se puede deducir en la gráfica No. 11 anexo B.

Las características y concepciones de los juguetes educativos que manejaron los padres de familia con mayor frecuencia, se enlistan a continuación agrupándolos por número de incidencia.

CONCEPCIONES	INCIDENCIA
EL QUE DIVIERTE Y ENSEÑA	33
EL QUE DESARROLLA HABILIDADES	13
EL QUE ENSEÑA A PENSAR	12
EL QUE ENSEÑA	11
EL QUE DESARROLLA FISICA Y MENTALMENTE	8
EL QUE DA UN DESARROLLO INTEGRAL	6
EL QUE DA CREATIVIDAD	5
EL QUE DA IMAGINACION	4
NO CONTESTARON	19

NOTA : Algunas de estas concepciones fueron mencionadas por los padres en forma combinada, es decir más de 1 de ellas por respuesta, razón por la que al final suman mas de 100.

Por otro lado, al parecer de los padres el porcentaje de niños que son influenciados por la publicidad de juguetes en la televisión es de 98%, mientras que tan solo el 2% de ellos no piden estos juguetes, lo cual se demuestra en la gráfica No. 12 anexo B, las razones aparentes por las que los niños se ven influenciados de modo importante hacia la adquisición de un juguete son en primer término por la excesiva promoción que a éstos se les da a través de los medios de comunicación (70.8%), como segundo término también se ven influenciado por otro niños (18.5%) y por último en un porcentaje mucho menor (10.7%) debido a que estos juguetes gustan y divierten a los niños (ver gráfica 13 anexo B).

Ahora bien, no obstante que los niños no influenciados temporalmente por la promoción, en la gráfica 14, anexo B, se observa que juguetes tan sencillos como el papel lápiz y colores tienen mayor porcentaje de interes permanente en los niños (31%) que los anunciados en la televisión (24.8%). En este sentido el tercer lugar por orden de importancia lo ocupan los juguetes didácticos (17.6%), y juguetes electrónicos (16.6%) y por último las cosas del hogar (11%). Con respecto a la participación activa que los padres tienen

en los juegos de sus hijos, podemos decir en base a la gráfica No. 15, anexo B, que el 100% de ellos considerarán importante jugar con sus hijos, no obstante lo cual solo el 65% de ellos realmente lo hace, pues el 35% restante confeso que no participa en estos juegos (ver gráfica 16 anexo B), debido a las siguientes razones:

RAZONES.	INCIDENCIA.
POR TRABAJO EXCESIVO.	20
POR FALTA DE TIEMPO.	17
POR DARLE IMPORTANCIA A OTRAS COSAS.	4
POR ACTIVIDADES PROPIAS.	3
POR FALTA DE PACIENCIA.	2

El 65% de los padres que si juegan con sus hijas, expusieron las siguientes razones por las que lo hacen.

RAZONES	INCIDENCIA
POR CONVIVIR CON ELLOS	23
POR CONOCER A SUS HIJOS	15
PARÁ FOMENTAR LA COMUNICACION	14
PARA INCREMENTAR LA INTEGRACION FAMILIAR	12

PARA HACERLOS SENTIR QUERIDOS	8
PARA FOMENTAR LA CONFIANZA DE LOS NIÑOS HACIA LOS PADRES	8
POR COMPLACER A SUS HIJOS	7
PARA INFUNDIR SEGURIDAD EN LOS NIÑOS	7
PARA ADVERTIR ERRORES	5
PARA LOGRAR UNA EDUCACION INTEGRAL	3

De los padres que manifestaron que si juegan con sus hijos (65% del total), tan solo el 44% de éstos lo hace de manera regular (28.6% del total), y los que participan con poca frecuencia lo constituyen la mitad de los que si juegan con sus hijos (32.5% del total) y por último el 3.9% restante casi nunca participan en los juegos de sus hijos. (ver gráfica No. 17, anexo B).

El 50% de padres encuestados mostraron cierto interés o preocupación en torno al tema de esta investigación lo cual fue expuesto en los comentarios adicionales por ello vertidos, mismo que fueron agrupados de la siguiente manera:

En 13 de los casos manifestaron interes por tener más información al respecto; 10 de los comentarios fueron referidos acerca de la

importancia que se le debe de dar al juguete y otros tantos fueron dedicados a expresar una felicitación y agradecimiento por la oportunidad de hacerlos reflexionar respecto al tema; otros comentarios (7) fueron relativos a la mala influencia que la televisión representa para sus hijos haciendo hincapie en la necesidad urgente de analizar y censurar de alguna manera los mensajes a los que a través de este medio de comunicación son expuestos sus hijos; existen peticiones (6) para crear y promocionar más los juguetes didácticos y que además estén al alcance de cualquier nivel económico puesto que consideran que son excesivamente caros; por último en 10 de los casos mostraron conciencia de lo importante que es analizar el juguete antes de adquirirlo, pero muestran preocupación de como competir con la influencia televisiva para inducir al niño a elegir los juguetes adecuados.

INTERPRETACION Y ANALISIS DE LA GUIA DE OBSERVACION.

Se tomo una muestra de 50 niñas del Instituto Miguel Angel de primer grado de manera aleatoria, se les condujo a una Ludoteca que está ubicada en la Delegación Benito Juárez con el objetivo de observar los intereses y gustos individuales y de grupo de estas niñas con referencia a los juguetes en general.

La Ludoteca es un lugar de servicios públicos en el que promueven la utilización del tiempo libre de manera positiva utilizando para

ello juguetes educativos de diferentes áreas de desarrollo, como las de percepción, de relación, auditivas, sensomotores, etc. Estos juguetes son prestados para que sean usados dentro del área de la Delegación o bien para su utilización en el hogar.

Debido a las condiciones de ubicación de la Ludoteca que se encuentra rodeada de jardines, de canchas de fut boll y de juegos infantiles, no fue posible acaparar la atención de las niñas ya que debido a éstos estímulos se creó en ellas el interés por dedicarse a juegos colectivos de competencia, así como la necesidad de correr, jugar a la roña, platicar, creando sus propios juegos sin sentir la falta de la participación de un adulto ni de ningún juguete estructurado.

Bajo estas condiciones fue entonces conveniente el trabajar la observación en bloques de 16 niñas en un lugar cerrado en diferentes días para poder analizar, de una mejor manera, sus intereses lúdicos.

El resultado de la observación fue el siguiente:

Casi en 40 de los casos (ver anexo B) en un principio las niñas se mostraron atraídas de manera importante hacia los juguetes comerciales, que según se investigó, eran juguetes que aun no tenían en sus casas pero que conocían por medio de la publicidad o por otras amigas. Después de verlos tocarlos y de satisfacer su necesidad de conocerlos físicamente, solamente su juego duró unos minutos y poste-

rriormente sin instrucción alguna, se incorporaron a integrarse a diferentes grupos en donde se desarrollaban juegos colectivos y por otro lado juegos individuales en donde se manejaban habilidades y destrezas logrando con ellos la atención por varias horas de las niñas de manera voluntaria.

De los juguetes adquiridos en la Ludoteca, las niñas mostraron gran preferencia por los siguientes:

- **JUEGO DE DESTREZA.**- Es un juego de competencia en donde el objetivo es embonar 25 diferentes tipos de figuras en una base, en un tiempo de 60 segundos, el cual llegando a su termino, bota las figuras haciendo que estas salten y el ganador es aquel que logre embonar el mayor número de figuras en este tiempo.
- **JUEGO GEOMETRICO.**- Este juego tiene 28 fichas con diferentes figuras geométricas, es un juego de turno, parecido al dominio es decir con dos figuras en cada ficha en el que las niñas tienen que ir acomodando las fichas de figuras geométricas iguales y gana la niña que al final queda sin fichas.
- **ROMPECABEZAS DE MADERA.**- Son juegos individuales, de diferentes figuras de madera en el que las niñas tienen que formar la figura fragmentada del rompecabezas, embonando partes de colores y formas variadas.

- **MEMORIA.-** Es un juego colectivo de competencia en el que hay diferentes imagenes en pares en tarjetas diferentes, estas se colocan sobre una superficie plana con la figura de lado no visible de la carta, las niñas por turno tienen que ir encontrando las parejas memorizando el lugar en donde están ubicadas, gana quien logre juntar el mayor número de pares.
- **PINTURAS DE AGUA Y PINCELES.** - Este juego desarrolla la creatividad y la imaginación del niño, y debido a la estructura y fácil distribución del material, las niñas pasaron varias horas dedicadas a crear diferentes diseños de colores variados de manera individual o colectiva.

Se observó que los juegos de cubos de madera para apilar, en un principio les llamó la atención, pero debido a la facilidad de estructuración, rápidamente dejaban de interesarles, por otro lado los juguetes auditivos, en forma individual o colectiva les atraía su atención ya que creaban juegos de concurso de baile, canto y actuación.

Los juegos tales como Doña Blanca, Pares y Nones, la Víbora de la mar, las Cebollitas, que muchas de ellas no conocían, acaparon la atención de las niñas y se notaban realmente contentas y animadas a comunicar lo que sentían.

En términos generales se observó que las niñas que en un principio dedicaron algún tiempo a jugar con juguetes promocio-

nados comercialmente, jugaban de manera individual con el solo fin de entretenerse, sin necesidad de socializarse y sin requerir en absoluto de la participación del adulto, en cambio estos mismos casos de niñas que después se incorporaron a jugar con juguetes de diferentes tipos no promocionados que determinaban de alguna manera sus intereses lúdicos se notó una gran incidencia hacia la adaptación, socialización y comunicación tanto con sus compañeras de juegos como con los adultos, es decir que las niñas se mostraron más participativas, más integradas al grupo, y más comunicativas que con los otros juguetes dedicando mayor tiempo de interés a éstos y solo en casos aislados algunas niñas regresaron a jugar con juguetes promocionados, pero solo por algunos minutos incorporándose después a juegos colectivos de manera voluntaria.

Durante la observación surgieron de manera imprevista comentarios acerca de la participación de sus padres en sus juegos, la mayoría de las niñas (30) comentaban que les gustaba mucho jugar con sus papás pero que debido a las ocupaciones de ellos, solo podían hacerlo algunas veces, 15 decían que a pesar de que sus mamás no trabajaban era muy poco el tiempo que podían jugar con ellas debido a las tareas escolares u otras ocupaciones personales (clases de natación, gimnasia, inglés, etc.) y solamente cinco de ellas externaron que no les gustaba jugar con sus padres porque ellos no entendían sus juegos y que muy pronto se desesperaban.

La mayoría de las niñas que participaron en la observación se mostraron satisfechas de jugar con sus compañeras y después de romper el hielo como es natural no tuvieron problemas importantes para adaptarse y a pesar de que la mayoría de ellas no se conocían, lo cual demuestra que el juego y el juguete es el lenguaje universal de los niños.

CONCLUSIONES.

Los padres de familiar encuestados resultaron en su mayoría ser jóvenes, de una ideosincracia similar y de un nivel económico medio-alto, cuya media es de dos hijos por familia. De igual modo casi la totalidad de éstos manifestaron interés por estar al tanto del desarrollo físico, psicológico y social de sus hijos.

En cuanto al juguete se refiere, los padres manejan cierta información respecto a los beneficios que éste puede aportar a sus hijos en su desarrollo, pero piensan que los juguetes que cumplen con estas cualidades son necesariamente "didácticos", es decir, aquellos que tienen un fin determinado para el aprendizaje formal, que generalmente son los que manejan algunas marcas reconocidas, que son difíciles de encontrar y además de precio elevado. En cambio otros padres conciben al juguete simplemente como una medida de "control" en tanto éste es una medida que les permite a los padres disponer de tiempo para sus actividades mientras el niño se mantiene "entretenido".

A pesar de que existe conciencia por parte de los padres de la influencia constante de la publicidad de los medios de comunicación para los niños y como consecuencia de la falta de información que los padres tienen respecto a las potencialidades de los juguetes en sí mismos, existe una gran incidencia en la adquisición de juguetes promocionados. La compra de juguetes se da con alta frecuencia en todos los medios, pero la eficacia en la utilización de éstos no es

siempre la esperada por los padres, puesto que un porcentaje mínimo de juguetes que son adquiridos por ellos, son usados realmente durante toda su vida útil y ésto es resultado de la incapacidad por parte de los padres de poder manejar tal influencia televisiva, comprobando que esta influencia es transitoria, ya que cuando después de adquirir un juguete que era producto de una necesidad creada, pierde su importancia al ser substituído por cualquier otro elemento de juego y en el peor de los casos, es cuando la necesidad del niño se convierte en otra, que la televisión le está provocando día a día con juguetes más sofisticados.

De manera genérica existe por parte de los padres preocupación e interés por conocer y tener más información acerca de la adecuada elección del juguete así como la orientación para poder manejar de manera acertada la influencia televisiva para que los juguetes que ellos adquieran para sus hijos contribuyan a divertirlos y desarrollarlos de manera integral.

Del análisis de la información por los padres aportada se deduce que existe poca información y orientación en cuanto a las potencialidades de desarrollo que un juguete bien seleccionado puede llegar a tener; ya que gran parte de la totalidad de la población dicen conocer las características del juguete educativo, pero en el desarrollo del cuestionario caen en contradicciones u omisiones que demuestran lo contrario.

Los padres en su totalidad confirman que es de suma importancia participar en los juegos de sus hijos puesto que es una forma de convivir, comunicarse y lograr la integración familiar, sin embargo por diferentes motivos, menos de la tercera parte del total de la muestra, participa de manera activa y regular en los juegos de sus hijos en parte porque los juguetes normalmente adquiridos por ellos (comerciales) no demandan la participación de éstos, por lo cual el juguete es simplemente de "control" y se adapta de manera singular a las necesidades de los padres y no así a las propias de las niñas.

La situación antes referida se agudiza de manera particular al hacerse un uso indiscriminado de la televisión en casa y verse con ello los niños prácticamente bombardeados minuto tras minuto con comerciales promocionales de los juguetes de moda puesto que la T.V. actualmente es utilizada en la mayoría de los casos como un juguete que entretiene a los niños por varias horas, sin demandar en ocasiones la atención por parte de los padres, lo cual crea un círculo vicioso, ya que tanto la T.V. como la mayoría e los juguetes comerciales no requieren de la participación activa de los niños, pero los mantiene de alguna manera en "control".

Lo anterior, no significa de ninguna manera que los niños estén obteniendo un satisfactor de sus necesidades reales, sino más bien que están siendo sometidos a la influencia de un medio enajenante, ya que de acuerdo a lo observado con la muestra de niñas la mayoría

externó su gusto por la participación de sus padres en sus juegos aunque a menos de la mitad de ellas se les da la oportunidad de compartir estas experiencias.

Por último, se puede decir que la influencia antes referida se manifestó de manera importante al observarse con la muestra de las niñas que al inicio la mayoría de ellas fueron atraídas hacia el uso de juguetes promocionados pero después el interés de éstas se vio fuertemente captado por juguetes que requerían de su participación activa y que propiciaban la comunicación y la socialización logrando mayor tiempo de diversión y entretenimiento.

En base a las teorías citadas hasta este momento y como resultado e la información adquirida por medio de los instrumentos elegidos para esta investigación en el siguiente apartado de este trabajo se formularán una serie de propuestas encaminadas a plantear alternativas de solución al problema motivo de este trabajo. .

PROPUESTA.

Debido a que el juego es parte inseparable de la vida infantil, el cual es el medio por el que el niño conoce su mundo y va logrando adaptarse a él, el juguete es entonces parte también muy significativa de este desarrollo por lo que se hace acreedor de una importancia que tal vez se ha pasado por alto en la actualidad, ya que éste va a ser el instrumento con el que contamos como padres, educadores y maestros que apoyará la manera en que pudiésemos ayudar a los niños a adaptarse al medio así como socializarse y lograr de ellos en un futuro adultos felices, adaptados, satisfechos con una vida sana y productiva.

El juguete sea cual sea el elegido, promocionado o no, caro o económico, didáctico o no, debe de inducir al niño a pensar, a imaginar, a mantenerse activo tanto física como mentalmente, es decir, que antes de adquirir un juguete se debe valorar en sí mismo y conocer los beneficios que puede ofrecer al niño, claro está, tomando en cuenta los gustos, preferencia e intereses de los mismos y dejando a un lado el grado de influencias externas que pudieran estar manejándose por medio de la promoción.

Por lo antes mencionado sería benéfico, orientar e informar a los padres de familia acerca de las cualidades que un juguete pudiera ofrecer para el desarrollo de los niños, esta información pudiera ser dada a conocer por medio de trípticos que fueran distribuidos en las escuelas a los padres de familia o pláticas referentes al tema en las

mismas Instituciones que pudieran ser dadas conforme a programas de actividades que serían expuestos a los educadores con el fin de que ellos tuvieran la información adecuada en cuanto a la utilización del juguete como generador de desarrollo, adaptación y socialización de los niños a su medio. Lo cual podría ser dado a conocer por ellos a los padres de familia en 12 sesiones al año como pláticas distribuidas en 1 sesión al mes, hecho que contribuiría a darle una retroalimentación al tríptico también referido a este tema, con el fin de que las adquisiciones que ellos hicieran fueran las más acertadas y así evitar la compra desmedida de juguetes que no son utilizados durante toda su vida útil y que peor aún no satisfacen las necesidades de desarrollo que requieren los individuos durante su vida infantil.

En estos trípticos, se podría resaltar la importancia de que la participación paterna en el juego es la forma en que ellos pueden conocer a sus hijos, para guiarlos y detectar posibles problemas tanto físicos, psicológicos como sociales y que además esta participación promueve de manera natural la confianza, la comunicación y la integración familiar, aspectos sumamente importantes que el niño necesita para su desarrollo sano además del juego.

Si por medio de esta convivencia se logra que el niño se sienta satisfecho, querido y atendido, tal vez no requiera de estar expuesto por tanto tiempo a la influencia televisiva que como es sabido, ésta se torna nociva en muchos aspectos, por un lado la enajenación y pasi-

vidad que ésta produce, además la promoción excesiva que los hace sentir insatisfechos ya que siempre desean algo nuevo, y por otro lado la exagerada violencia que se observa actualmente tanto en series televisivas como en las caricaturas mismas.

La tarea del adulto es estar en contacto constante con estos aspectos para que éste decida cual pudiera ser productivo y cual una influencia negativa o nula y de la misma manera guiar a los niños a la adquisición de cierto tipo de juguetes. Es decir, los padres tienen que aprender a manejar estas influencias, como cualquier otra, ya que es imposible suprimirlas por completo debido a que existen intereses económicos muy fuertes.

Actualmente, el ingreso económico del estándar de las familias se ve afectado por gastos normales de los que se hacen acreedores, como las colegiaturas, la ropa, la comida, servicios, entre muchos otros, por lo que la compra de juguetes se torna en un gasto muy considerable; pero existen juguetes no tan sofisticados que pudiendo ser más económicos ofrezcan la misma satisfacción a los infantes y mayor número de horas de diversión, además existe la oportunidad de poder utilizar juguetes con estas características alquilándolos en las ludotecas que dan servicio a todo el público con precios módicos.

Desde una simple hoja que se utilice para dibujar con lápices de colores, una pelota, una cuerda para saltar, una muñeca, un yoyo, un

cometa, un juego de mesa entre muchos otros que existen en el mercado, son juguetes educativos que desarrollan al niño física, mental y socialmente.

Un juguete educativo no es necesariamente didáctico, ya que este último que también es un instrumento muy válido, tiene objetivos específicos para el aprendizaje formal y que normalmente son utilizados por personas que se dedican a la educación escolar, y el educativo es aquél cuyo único objetivo es divertir y entretener al niño pero que sirve para adaptarlo y socializarlo a su medio, además de que ayuda a desarrollar capacidades y habilidades que ya existen en el niño.

1.- TRIPTICO

QUE ES EL JUGUETE

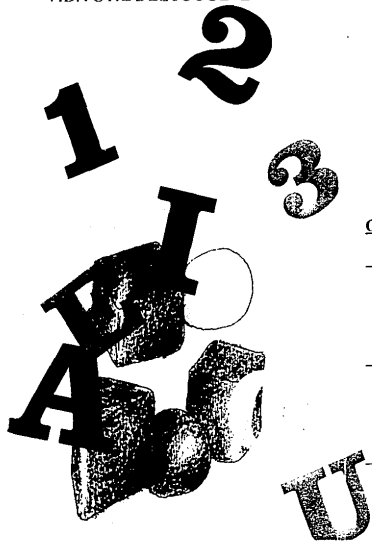
EL JUGUETE ES EL INSTRUMENTO FISICO DEL JUEGO, EN LA ACTUALIDAD EXISTEN EN EL MERCADO UN SIN NUMERO DE ELLOS, POR LO CUAL SE VUELVE UN PROBLEMA EL PODER ELEGIR EL ADECUADO PARA NUESTROS HIJOS Y QUE ESTE SEA USADO DURANTE TODA LA VIDA UTIL DEL JUGUETE



FACTORES A TOMAR EN CUENTA PARA LA ADQUISICION DE UN JUGUETE

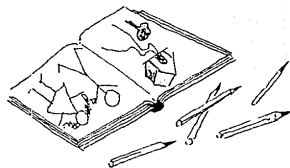
- EDAD DEL NIÑO
- MADUREZ MENTAL
- SEXO
- INTERESES Y GUSTOS
- PERSONALIDAD Y CARACTER INDIVIDUALES

SEA CUAL SEA EL JUGUETE DEBE SER ANALIZADO ANTES DE ADQUIRIRLO PARA QUE ESTE DESARROLLE CAPACIDADES, HABILIDADES Y PUEDA LOGRAR UN DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO ADEMÁS DE ENTRETENERLO Y DE DARLE MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN.



CUALIDADES DEL JUGUETE

- DEBE DE INVITAR AL NIÑO A PENSAR, IMAGINAR Y MANTENERSE ACTIVO TANTO FISICA COMO MENTALMENTE.
- DEBE PROMOVER LA SOCIALIZACION, LA COMUNICACION Y LA INTEGRACION FAMILIAR.
- DEBE DE EVITAR LA AGRESION.



2.- SESIONES DE TRABAJO CON LOS EDUCADORES

SESIONES DE TRABAJO CON LOS EDUCADORES

Tema: El juguete

Nº. de sesiones: 4

Duración en horas: 2 horas c/sesión.

Objetivo general: Determinar las cualidades del juguete para que éste se torne educativo de acuerdo a las necesidades propias del niño.

Temas.-

I.- Características de desarrollo del niño en cuanto a las necesidades de relación con su medio.

Objetivo específico. Conocer las características individuales de los niños como punto de partida para la elección de un juguete.

- 1.1 Razgos de madurez**
- 1.2 Personalidad y sexo**
- 1.3 Relaciones Interpersonales**
- 1.4 Intereses lúdicos**

II.- Características del juego

Objetivo específico: Determinar la importancia del juego para la vida infantil.

- 2.1 Limitaciones del juego
- 2.2 La libertad del juego
- 2.3 El juego como instrumento para adaptarse y socializarse al medio

III.- El juguete

Objetivo específico: Conocer las características del juguete y su utilización.

- 3.1 Importancia del juguete
- 3.2 Características y evolución del juguete
- 3.3 La publicidad y el juguete
- 3.4 Características de juguetes didácticos y educativos

IV.- Importancia de la relación padre-hijo en el juego

Objetivo específico: Conocer la importancia de la participación paterna en los juegos de los niños.

3.- BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- BEART, Ruth M., Psicología Evolutiva de Piaget. Ed. Kapeluz. Pub. 1971. 180 p.
- BISON, SIDNEY W., Psicología del Desarrollo Infantil. Teoría Empírica y Sistemas de las Conductas. Ed. Trillas. México 1969. 300 p.
- DECROLY, O. MONCHAMP, E. El juego Educativo. Iniciación a la actividad intelectual y mótriz. Ediciones Morata, S.A. Madrid. 182 p.
- GARCIA GONZALEZ, Enrique., Piaget. Biblioteca Grandes Educadores 5. Ed. Trillas. México, 1989. 200 p.
- GESSEL, Arnold y Otros. El niño de 7 y 8 años. Ed. Paidos Mayo, 1991. Buenos Aires. 93 p.
- HEGELER, Sten., Como elegir los juguetes. Ed. Paidos. Buenos Aires. 200 p.
- JAULIN, Roberto., Juegos y juguetes. Siglo XXI Editores. 130 p.
- LAROUSE, Nueva Enciclopédia. Tomo sexto. Ed. Planéta. Barcelona. 630 p.
- MENESES, MORALES Ernesto., Educar Comprendiendo al Niño. Ed. Trillas. 5ª. Imp. México, 1978. 204 p.
- MIRAS y LOPEZ, Emilio., Psicología evolutiva del niño y del adolescente. Librería "El Ateneo" Ed. Argentina. 246 p.
- MUSSEN, Paul., Desarrollo Psicológico del niño. Ed. Trillas. 204 p.
- PIAGET, Jean., La formación del símbolo en el niño. FCE. abril, 1987. 401 p.
- PIAGET, JEAN., Seis Estudios de Psicología. Biblioteca Breve. Ed. Seix Barral, S. A. 2ª. Imp. México, 1987. 80 p.
- SARAZANAS, Riajanes y BANDET, Jeanne., El niño y sus juguetes. Narcea, S.A. Ed. Madrid. 150 p.
- VALDEZ, Demetrio., Ludoteca. Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre. Cía. Impresora Kavers, S.A. de C.V. Abril 1991. 70 p.

ANEXO A

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

2.- **¿ Qué tipo de juguetes suele comprarles a sus hijos ?**

Los que están de moda.

Los que a usted le gustan.

Los que van de acuerdo a su edad.

Los que sus hijos le piden.

Otros, especifique _____

3.- **¿ Con qué frecuencia les compra juguetes ?**

3 veces o menos al año.

4 a 10 veces al año.

10 veces o más al año.

Otro, especifique _____

4.- **Si usted les compra juguetes más de 10 veces al año, ¿Cuál es la razón ?**

Porque les dejan de interesar los que tienen.

Porque se rompen o se descomponen con facilidad.

Porque se hacen viejos o pasados de moda.

Porque quieren otros que no tienen.

Otro, especifique _____

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

5.- ¿ Para usted cuáles son las características que el juguete didáctico debe tener ?

() Lo desconozco.

() Yo pienso que _____

6.- ¿Cuál es el resultado de la mayoría de los juguetes que usted les compra a sus hijos ?

() A los niños les encantan y juegan con ellos todo el tiempo.

() Los juegan algunos días y después esporádicamente.

() En cuanto los tienen los dejan por un lado y se ponen a jugar con cosas de la casa.

() Otro, especifique _____

7.- ¿ Cree usted que los niños piden los juguetes que salen anunciados en la T.V. ?

() Si () No ¿ Porqué ?

() Por la influencia de otros niños.

() Por la constante promoción en los medios de comunicación.

() Porque les gustan y los divierten.

() Otro, especifique _____

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

8.- Generalmente sus hijos juegan con :

Los juguetes anunciados en la T.V.

Botes, frascos, cajas o alguna cosa del hogar.

Papel, lápiz y colores.

Juguetes didácticos.

Juguetes electrónicos.

Otros, especifique _____

9.- ¿ Acostumbra a jugar con sus hijos ?

Si No ¿ porqué ?

10.- ¿ Con qué frecuencia juega con sus hijos ?

Poco frecuentemente, por ocupaciones propias.

Casi nunca porqué no tengo paciencia.

Regularmente.

Otro, especifique _____

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

11.- ¿ Considera que es importante jugar con ellos ?

() Si () No ¿ Porqué ?

12.- ¿ Para usted qué es el juego educativo?

13.- ¿ Qué tipo de juguete suele comprar con más frecuencia ?

() Juguetes didácticos.

() Juguetes comerciales.

¿ Porqué? _____

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

14.- Comentarios adicionales

Estamos seguros que los datos que amablemente nos proporcionaron nos serán de gran utilidad.

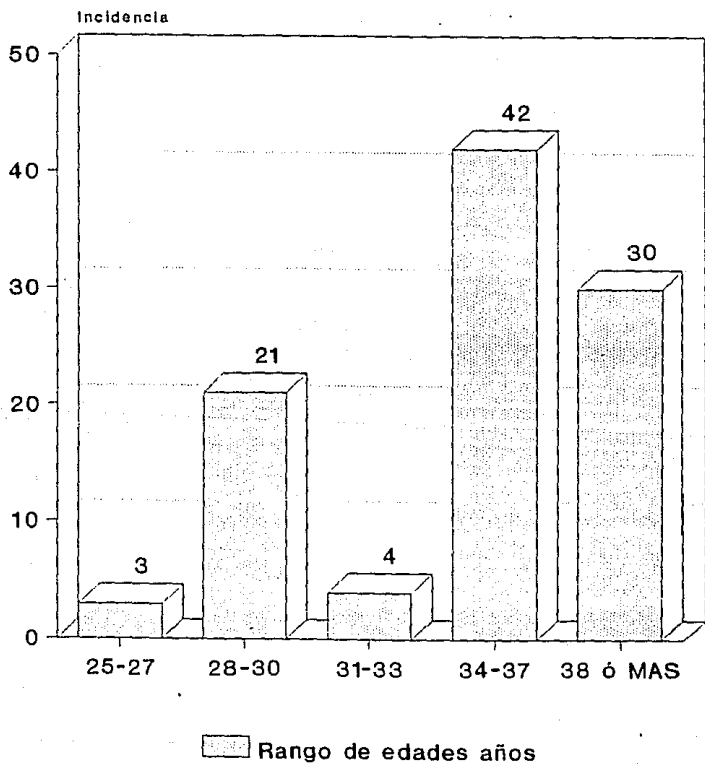
GRACIAS.

GUIA DE OBSERVACION

PUNTOS DE EVALUACION		LOS CORRESPONDIENTES A UNA NECESIDAD CREADA (PRODUCTO DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION)	LOS CORRESPONDIENTES A UNA NECESIDAD E INTERES REAL (PRODUCTO DE LAS NECESIDADES PROPIAS DEL NIÑO)				
INTERES DE USO DEL JUGUETE	CANTIDAD (NIÑAS)						
PARTICIPACION	COLECTIVO						
	INDIVIDUAL						
INTERESES LUDICOS	COMPETENCIA						
	DESTREZA						
	ENTRETENIMIENTO						
	CREATIVIDAD						
	OTROS						
FAMILIARIDAD Y HABILIDAD CON EL JUGUETE	ALTA						
	MEDIA						
	POCA						
NIVEL DE ADAPTACION Y SOCIALIZACION	BUENO						
	MEDIO						
	DEFICIENTE						
REQUERIMIENTOS DE PARTICIPACION DEL ADULTO	ALTO						
	MEDIO						
	POCO						
	NULO						

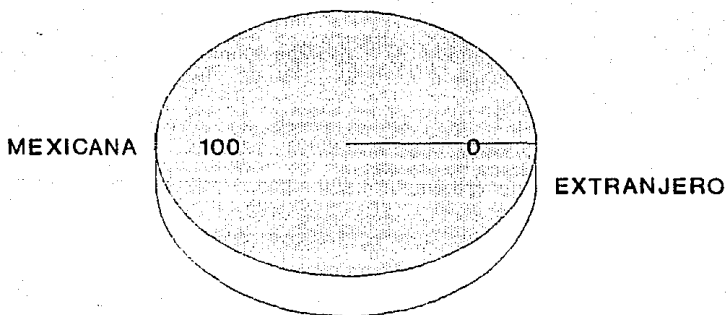
ANEXO B

DISTRIBUCION DE EDADES, POR RANGO DE LOS PADRES QUE CONTESTARON EL CUESTIONARIO



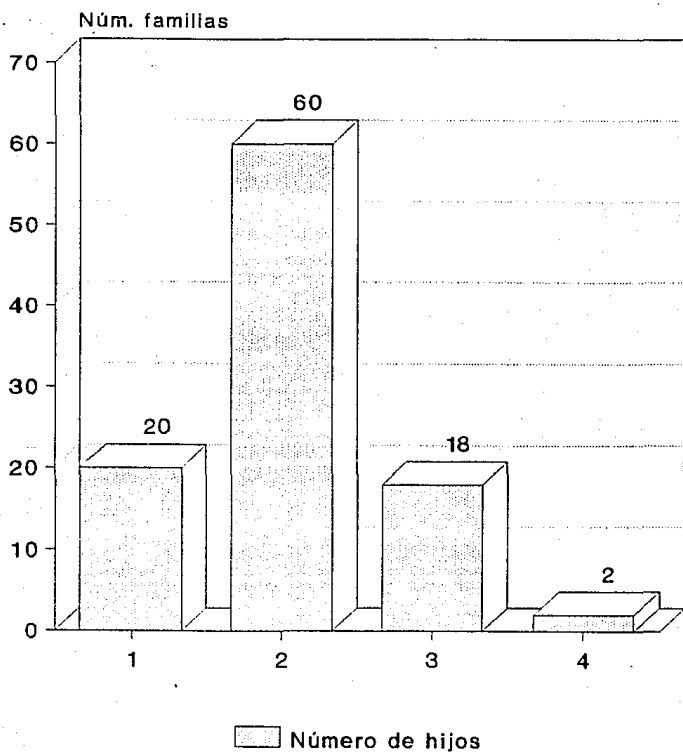
GRAFICA 1

NACIONALIDAD DE LOS PADRES QUE CONTESTARON EL CUESTIONARIO-ENCUESTA



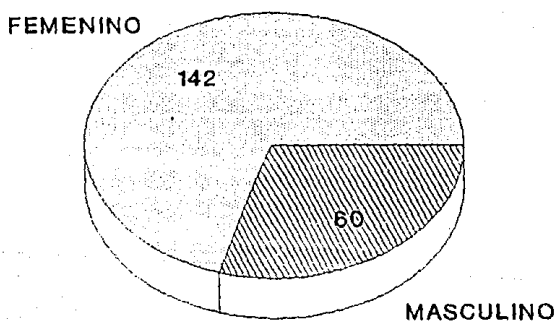
GRAFICA 2

NUMERO DE HIJOS POR FAMILIA



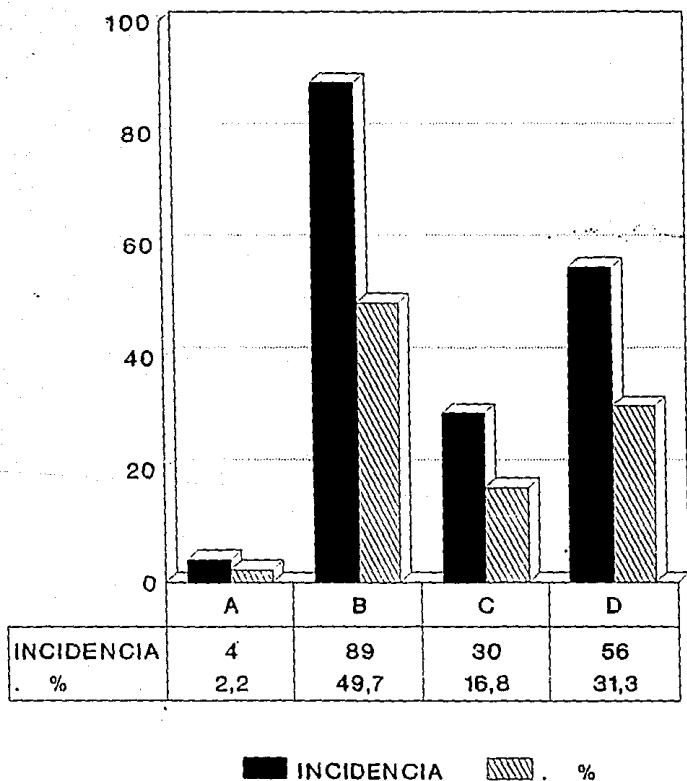
GRAFICA 3

SEXO DE LOS HIJOS DE FAMILIA



GRAFICA 4

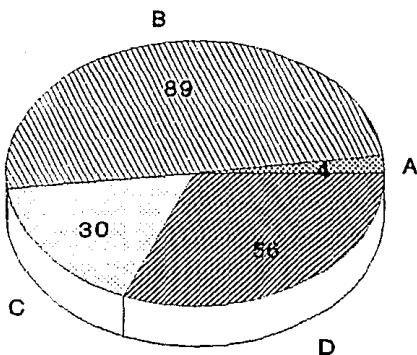
SIGNIFICADO DEL JUGUETE PARA LOS PADRES



GRAFICA 6

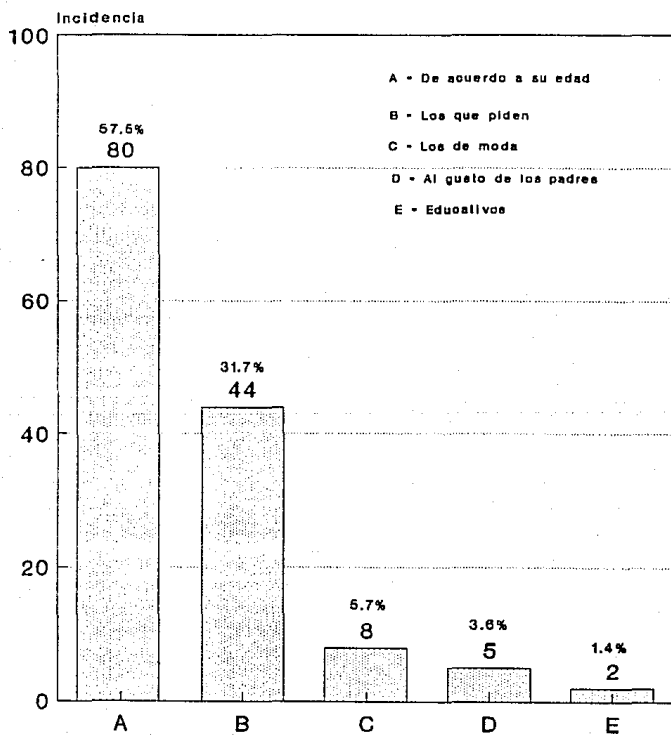
SIGNIFICADO DEL JUGUETE PARA LOS PADRES

- A • ALGO QUE EVITA QUE HAGAN TRAVESURAS
- B • ES INSTRUMENTO QUE LOS AYUDA A DESARROLLARSE
- C • ES OBJETO QUE ENTRETIEENE
- D • LO QUE LOS DIVIERTE



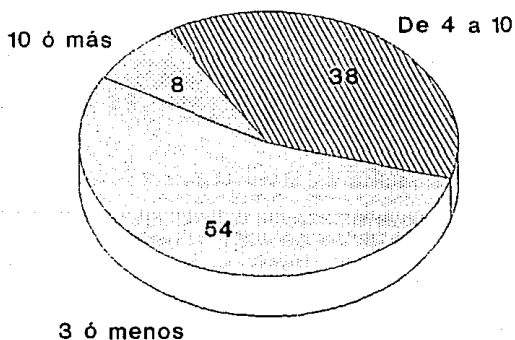
NOTA: NO OBSTANTE QUE SE TRATA DE 100 CUESTIONARIOS-ENCUESTA APLICADOS, LA INCIDENCIA EN ESTA PREGUNTA NO SUMA ESA CANTIDAD PORQUE SE PODIAN SELECCIONAR MAS DE UNA RESPUESTA.

TIPOS DE JUGUETES QUE SUELEN COMPRAR LOS PADRES A SUS HIJOS



GRAFICA 6

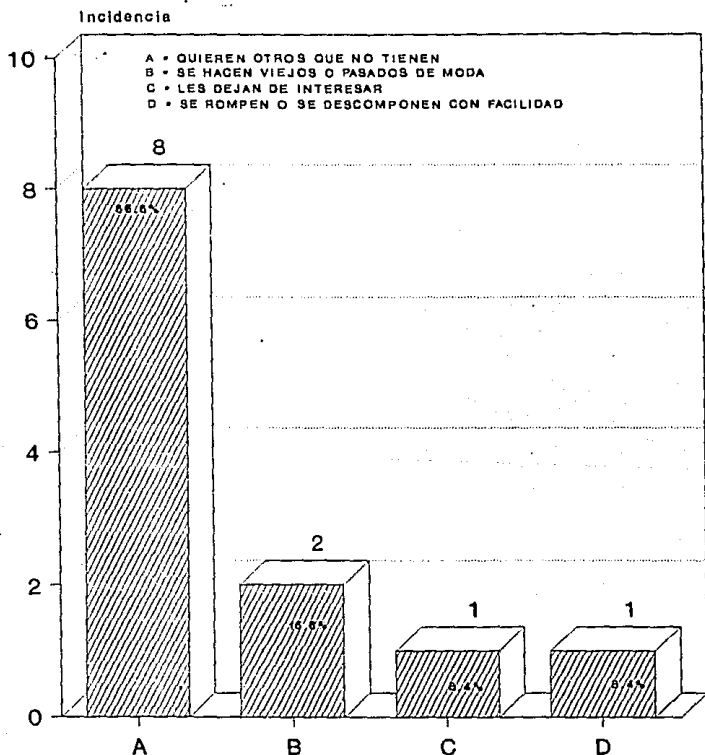
FRECUENCIA ANUAL CON LA QUE COMPRAN JUGUETES A SUS HIJOS



VECES

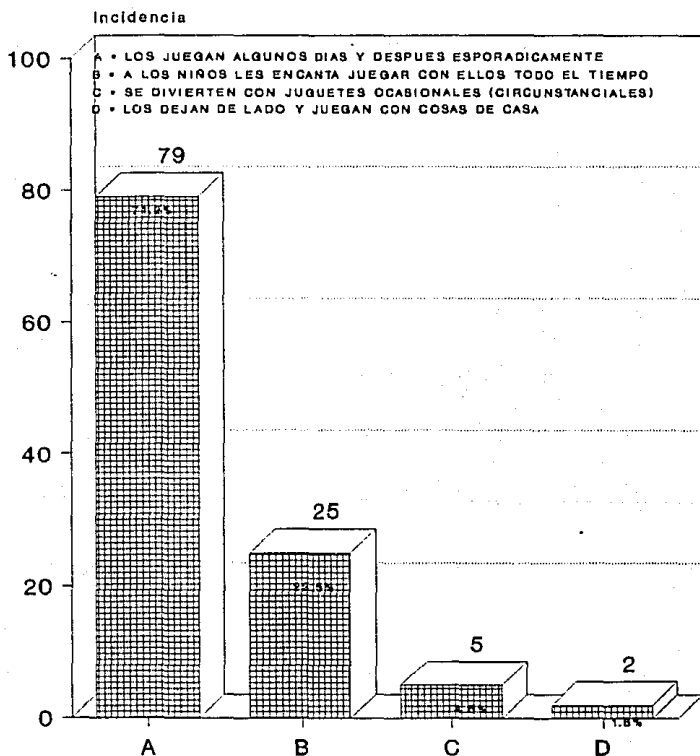
GRAFICA 7

RAZONES POR LAS QUE LES COMPRAN JUGUETES MAS DE 9 VECES AL AÑO, A SUS HIJOS



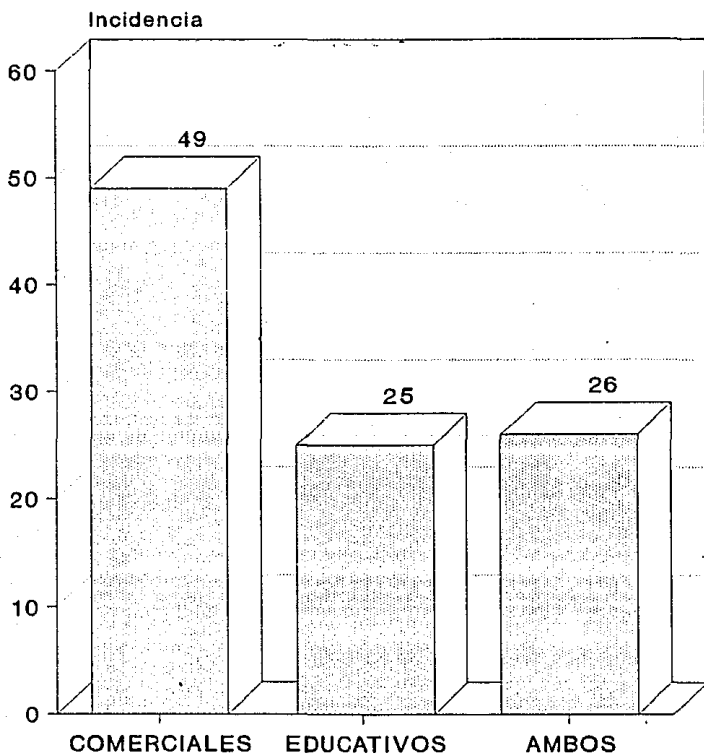
GRAFICA 8

RESULTADO DE LA MAYORIA DE LOS JUGUETES QUE LOS PADRES COMPRAN A SUS HIJOS



GRAFICA 9

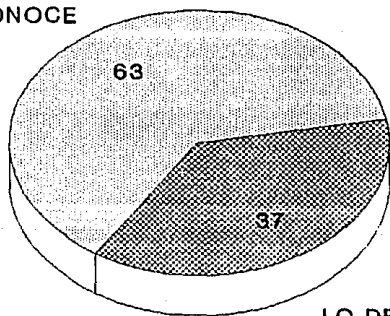
TIPO DE JUGUETES QUE COMPRAN LOS PADRES CON MAS FRECUENCIA A SUS HIJOS



GRAFICA 10

CONOCIMIENTO DE LAS CARACTERISTICAS
DEL JUGUETE EDUCATIVO, POR PARTE
DE LOS PADRES.

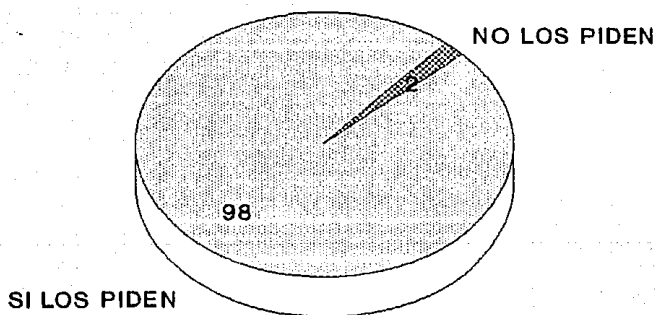
LO CONOCE



LO DESCONOCE

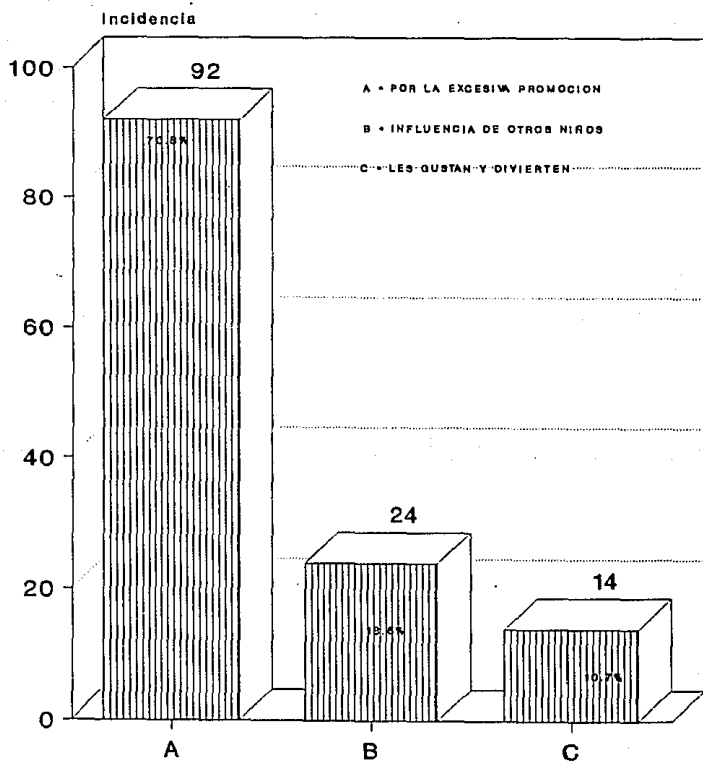
GRAFICA 11

INDICE DE NIÑOS QUE PIDEN LOS JUGUETES QUE SON ANUNCIADOS EN LA TELEVISION



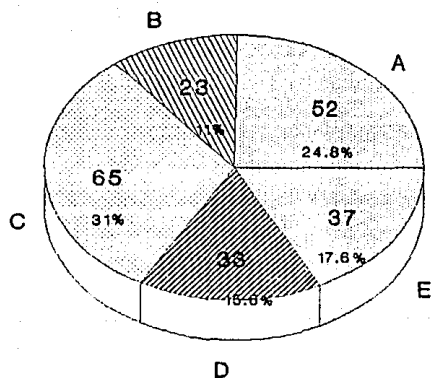
GRAFICA 12

RAZONES APARENTES POR LAS QUE LOS NIÑOS PIDEN LOS JUGUETES QUE ANUNCIAN EN LA TV



GRAFICA 13

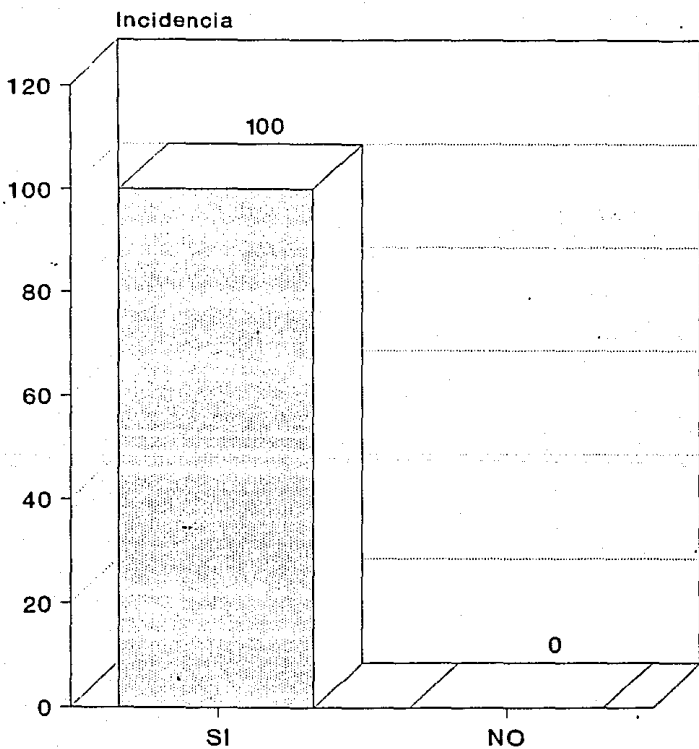
DE ACUERDO CON LOS DATOS DE LA ENCUESTA
REALIZADA LOS NIÑOS JUEGAN CON:



- A • JUGUETES ANUNCIADOS EN LA TELEVISION
- B • BOTES, FRASCOS, CAJAS O COSAS DEL HOGAR
- C • PAPEL LAPIZ Y COLORES
- D • JUGUETES ELECTRONICOS
- E • JUGUETES DIDACTICOS

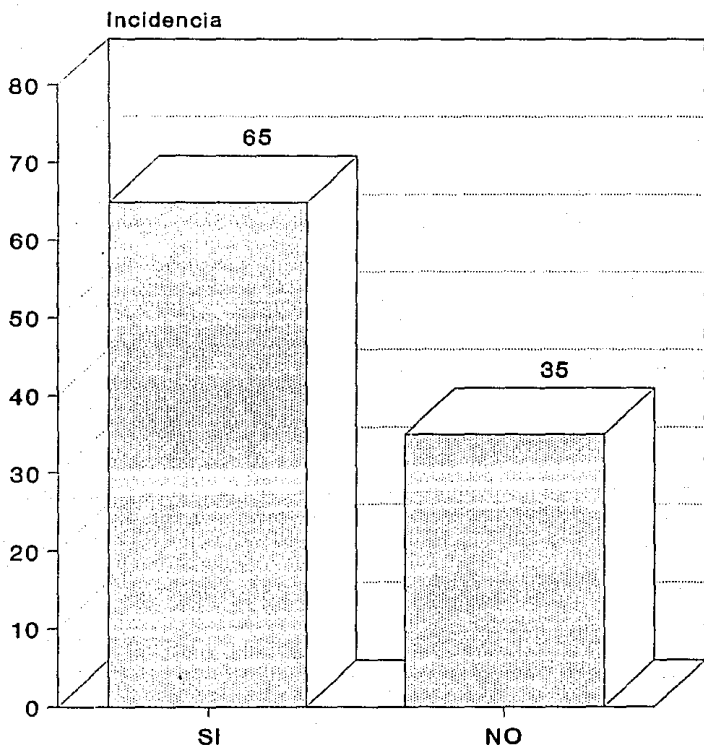
GRAFICA 14

INDICE DE PADRES QUE CONSIDERAN IMPORTANTE JUGAR CON SUS HIJOS



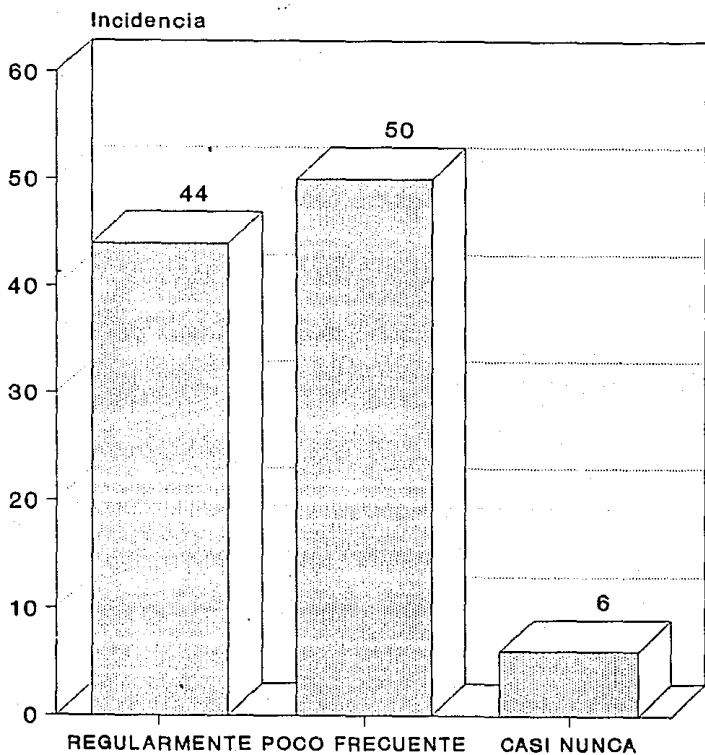
GRAFICA 15

INDICE DE PADRES QUE ACOSTUMBRAN A JUGAR CON SUS HIJOS

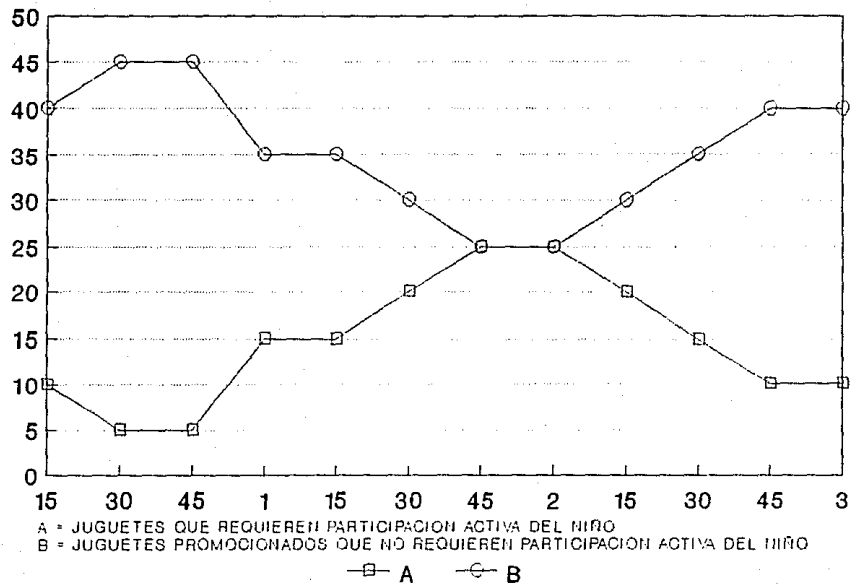


GRAFICA 16

FRECUENCIA CON LA QUE LOS PADRES PARTICIPAN EN LOS JUEGOS DE SUS HIJOS



GRAFICA 17



GRAFICA 18