



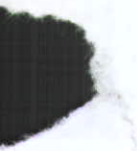
UNIVERSIDAD PANAMERICANA  
SEDE GUADALAJARA

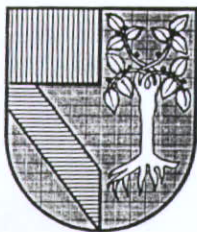
"LA FORMACIÓN DE HÁBITOS A TRAVÉS  
DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR"

SOFÍA SANTANA NÚÑEZ

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en  
Pedagogía con reconocimiento de Validez  
Oficial de Estudios de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA,  
según acuerdo número 871125 con fecha 18-III-87.

Zapopan, Jal., Octubre de 2000.





UNIVERSIDAD PANAMERICANA  
SEDE GUADALAJARA



UNIVERSIDAD PANAMERICANA  
SEDE GUADALAJARA  
BIBLIOTECA

**"LA FORMACIÓN DE HÁBITOS A TRAVÉS  
DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR"**

**SOFÍA SANTANA NÚÑEZ**

Tesis presentada para optar por el título de Licenciado en  
Pedagogía con reconocimiento de Validez  
Oficial de Estudios de la SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA,  
según acuerdo número 871125 con fecha 18-III-87.

Zapopan, Jal., Octubre de 2000.

CLASIF: \_\_\_\_\_

ADQUIS: 47613

FECHA: 24-08-02

DONATIVO DE \_\_\_\_\_

\$ \_\_\_\_\_





# UNIVERSIDAD PANAMERICANA

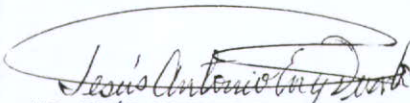
SEDE GUADALAJARA

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

**SRITA. SOFÍA SANTANA NÚÑEZ**  
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación en la alternativa Tesis titulado "**LA FORMACIÓN DE HÁBITOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR**", presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar ocho ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

Atentamente.



LIC. JESÚS ANTONIO ENG DUARTE  
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN



# UNIVERSIDAD PANAMERICANA

SEDE GUADALAJARA

Octubre, 2000

**Lic. Jesús Antonio Eng Duarte**  
**Presidente de la Comisión de**  
**Exámenes Profesionales**  
**Universidad Panamericana, Guadalajara**  
**Presente**

El que suscribe, hace constar que la tesis "LA FORMACIÓN DE HÁBITOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR" presentada por la señorita **SOFÍA SANTANA NÚÑEZ**, para optar por el título de Licenciado en Pedagogía, ha sido concluída en esta fecha, por lo que se presenta a usted para su debida revisión ante la Comisión de Exámenes Profesionales.

Agradeciendo la deferencia de la Escuela a su cargo para la asesoría de la investigación realizada, quedo a sus órdenes.

Atentamente.

*P.A. Adriana Gallo Ramos*  
LIC. ADRIANA GALLO RAMOS  
ASESOR DE TESIS

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	.....	2
<b>CAPÍTULO I</b>		
<b>Bases fisiológicas del aprendizaje</b>		
1.1 Funcionamiento del cerebro humano	.....	8
1.2 Sensación y Percepción	.....	12
1.2.1 Sensaciones visuales	.....	14
1.2.2 Sensaciones auditivas	.....	17
1.2.3 Sensaciones olfativas	.....	20
1.2.4 Sensaciones gustativas	.....	22
1.2.5 Sensaciones táctiles	.....	24
1.3 Desarrollo cognoscitivo	.....	28
1.3.1 Imaginación	.....	30
1.3.2 Memoria	.....	32
1.3.3 Operaciones concretas	.....	36
1.4 Desarrollo físico-motor y aprendizaje cognitivo	.....	37
1.5 Desarrollo social	.....	40
<b>CAPÍTULO II</b>		
<b>Las actividades lúdicas como factor educativo</b>		
2.1 Definición del juego	.....	44
2.1.1 Importancia y ventajas del juego	.....	47
2.2 Tipos de juego	.....	53
2.3 El juego en el ambiente escolar	.....	55
2.4 El juego en el jardín de niños	.....	57
2.5 Juguetes	.....	59
<b>CAPÍTULO III</b>		
<b>Formación de hábitos a través de las actividades lúdicas</b>		
3.1 Bases del hábito	.....	67
3.2 Proceso de formación de hábitos	.....	69
3.3 Leyes de formación de hábitos	.....	72
3.4 Influencia de la edad en la formación de hábitos	.....	74
3.4.1 Periodos sensitivos	.....	75
3.5 La tarea educativa en la formación de hábitos	.....	77
3.5.1 Efectos del hábito	.....	78
3.6 Formación de hábitos intelectuales	.....	79
3.7 Inhibición de un hábito	.....	80
<b>CAPÍTULO IV</b>		
<b>Programa de juegos por objetivos para la formación de hábitos</b>		
4.1 Presentación	.....	83
4.2 Introducción	.....	84
4.3 Planeación	.....	85
4.4 Clasificación de los juegos	.....	86



4.5 Objetivos	.....	89
4.5.1 Objetivo general	.....	89
4.5.2 Objetivos particulares	.....	89
4.6 Programación de actividades lúdicas	.....	90
4.6.1 Juegos	.....	90
4.7 Sugerencias pedagógicas	.....	110
<b>CONCLUSIÓN</b>	.....	116
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	.....	120
<b>GLOSARIO</b>		

## INTRODUCCIÓN

Toda actividad humana trae consigo el funcionamiento de todo el organismo, es decir, cada actividad que se lleva a cabo por el hombre representa una oportunidad para el individuo de obtener experiencias significativas que promuevan el aprendizaje; en la educación es muy importante tener en cuenta esto, ya que la eficacia de un proceso de enseñanza-aprendizaje dependerá de que, tanto educador como educando, sepan aprovechar cada oportunidad que se presenta en la vida cotidiana.

El desarrollo integral de la persona incluye al ser humano como unidad que tiende hacia el equilibrio y la armonía; parte de este desarrollo se da gracias a las actividades que realiza, entre las cuales están las de recreación, en las que los niños pasan la mayoría del tiempo ejerciéndolas de manera voluntaria y, a través de las cuales, expresan de una forma u otra lo que han aprendido durante sus pocas experiencias vitales.

En la vida de un niño el juego representa un satisfactor muy importante, ya que es en éste donde invierte gran cantidad de sus energías y además satisface su necesidad de divertirse, de expresarse, de satisfacer su curiosidad, de experimentar, entre otras. Es, además, un estimulante eficaz en el niño, debido a que cumple con diversas funciones útiles en el desarrollo de éste, como son: favorecer el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas, brindar oportunidades de ejercitar y ampliar las actividades intelectuales recién descubiertas.

Además de constituir una verdadera fuente de provecho para el desarrollo integral (física, cognitiva y psicológica) de la personalidad infantil, favorece el desarrollo social y la creatividad del mismo.

La educación centrada en la persona a través del juego promoverá que el niño se convierta en un participante activo de su proceso de aprendizaje y desarrollo, por lo que este tipo de educación dejará de ser tan desgastante tanto para el educando como para el educador, a la vez que el niño al ser el propio constructor de su aprendizaje se sentirá capaz de aprender cualquier cosa y lo alentará a

seguir descubriendo nuevas formas de conocer de manera creativa y divertida eliminando así condiciones de riesgo.

A través de las actividades lúdicas el niño no sólo se prepara para la escuela, sino para la vida, ya que si desde un principio es motivado a aprender, posteriormente fomentará hábitos a través de los cuales se seguirá sintiendo alentado para estudiar y descubrir por sí mismo que es capaz de realizar actividades que le permitan llegar a descubrir y experimentar de manera sana todo lo que ha aprendido.

El juego para el niño será un gran aliciente para la realización de cualquier actividad, ya que en lugar de tomarla como una carga, la tomará como la oportunidad para poder desarrollarse y utilizar esos hábitos que puede obtener a través de las actividades lúdicas. Además, la adquisición de estos hábitos le retribuirá en su vida profesional y laboral al desempeñarse con mayor placer y satisfacción.

Actualmente en los jardines de niños, la educación tradicional está a la orden del día: el proceso de enseñanza-aprendizaje es sólo responsabilidad del profesor y le exige estar en el aula y decirle a los niños todos aquellos conocimientos que se consideran importantes, mismos que él niño no les encuentra utilidad, es imposible por tanto que pueda retener por mucho tiempo algo que debido a su edad es poco probable que asimile, por tratarse de conocimientos abstractos.

En realidad es muy poco el tiempo que se le dedica a las actividades lúdicas siendo éstas organizadas únicamente por los niños. Por otra parte, estas actividades generalmente se realizan en la casa y son responsabilidad únicamente de los padres.

Por el contrario, si al niño se le procura la forma de que a través del juego represente y aplique lo que ha aprendido lo asimilará de mejor manera y será muy difícil que se le olvide, sin embargo, esto requiere que se organicen los juegos y se planteen objetivos de aprendizaje para que aquellos sean mejor aprovechados.

Será fácil para los educadores sembrar la semilla en el niño preescolar, en lo referente a la formación de hábitos a través del juego, sin embargo serán los niños quienes más adelante tendrán que "regar la plantita para que siga floreciendo". Una vez bien establecidas las raíces (hábitos), les producirán frutos en su vida futura, que les ayudará a ser mejores personas cada vez y a adquirir un estado permanente de búsqueda de la perfección integral, fin de toda educación.

Cabe aclarar que la adquisición de hábitos no es una tarea sencilla, requiere de mucho esfuerzo y paciencia; la estructura humana se encuentra preparada para formarlos, lo único que debe procurarse es ejercitarlos de tal manera, que se arraiguen y sea difícil eliminarlos.

Con el fin de analizar a fondo esta teoría se realizó la siguiente investigación de tipo documental, donde se explicaran tanto las bases fisiológicas de la persona (y más específicamente de los niños en edad preescolar), como su capacidad de aprendizaje a través del juego. Finalmente, se propondrá una serie de juegos que bien pueden ser utilizados tanto por padres como por profesores para garantizar el desarrollo del niño. Así, éste tendrá la oportunidad de socializar con más niños y, entre todos, aprender una forma de relacionarse, de diferenciarse de los demás y de descubrir que es capaz de hacer muchas cosas por sí mismo y que éstas no tienen que ser forzadas ni a disgusto de ellos.

**CAPÍTULO I**  
**BASES FISIOLÓGICAS DEL APRENDIZAJE**

Antes de abordar el tema de los hábitos es necesario realizar una justificación previa y retomar todos aquellos elementos biológicos que fundamentan este estudio.

Primeramente, ha de considerarse que la persona es un compuesto de alma espiritual y racional (cuyas facultades son inteligencia y voluntad), de cuerpo material y sensible. En la educación se ha de tener en cuenta estos dos componentes esenciales del hombre. Para esto, es importante que el educador posea conocimientos relativos a los principales hechos que gobiernan las estructuras orgánicas y las funciones que constituyen la base de la vida mental, por eso es conveniente partir de la base orgánica que es el cerebro.

La inquietud de profundizar en este tema se fundamenta en las posibilidades que tiene el hombre de desarrollar más plenamente sus facultades intelectuales, sociales, físicas y morales eligiendo metodologías que representen una mejor oportunidad para ello y que, a la vez, resulten motivantes para el educando.

La formación de los hábitos responde a la necesidad que tiene el hombre de poner en acto las facultades con las que nace. Son dos las fases del desarrollo: una, de la capacidad del hábito, y la otra, del hábito a la operación; esto es, que el individuo por su naturaleza se encuentra capacitado para alcanzar la perfección a través del uso adecuado y continuo de sus facultades intelectivas y volitivas, para así, llegar a la ejecución de estos hábitos buenos.

Por lo tanto, es importante plantearse un análisis serio sobre la formación de los hábitos intelectuales como presupuesto para lograr el objetivo de enseñar a pensar de una manera más eficaz, facilitando al individuo la capacidad de aprender por sí mismo a adquirir esos actos que se espera realice, con deseo de superación, a través de una manera sencilla y divertida.

El objetivo educativo de esta investigación consiste pues, en aprovechar de la mejor manera las posibilidades naturales del hombre, y potenciar oportunamente, para tratar de alcanzar una mayor plenitud humana.

La educación debe tomar en cuenta necesariamente el ámbito biológico del hombre, ya que éste, está compuesto de materia prima y forma sustancial. No atender la naturaleza del hombre como una unidad biopsico-espiritual, trae como consecuencia desequilibrios que rompen con su unidad sustancial.

Por tanto, lo más propio del ser humano, de acuerdo a su naturaleza, es el ejercicio de la inteligencia y de la voluntad, que por ser facultades espirituales, no actúan en un dualismo que las hace independientes o superpuestas, es decir, el alma, como principio de operaciones, informa y subordina hasta la última molécula del cuerpo humano.

Siendo el entendimiento la raíz de toda operación de la voluntad, se analizará especialmente el desarrollo del pensamiento, tomando en cuenta las facultades aprehensivas, sensitivas e intelectuales.

La formación de un hábito intelectual no se puede alcanzar ni demasiado pronto, ni demasiado tarde, ni de manera inconsciente (sin secuencia en su grado de dificultad); es así que, el cerebro precisa de una estimulación óptima en su debido tiempo y de la formación de hábitos que le ayuden a organizarse gradualmente conforme madura.

La recuperación de una función que no se desarrolló suficientemente en su momento, requiere después de una actividad terapéutica o de una atención especial, ya que más tarde supondrá una dificultad o una incapacidad ya sea física o moral, por eso, el óptimo desarrollo de una facultad, debe estar siempre contemplado dentro del proyecto de perfeccionamiento integral de realización humana, sin dejar de considerar la unidad sustancial del hombre.



A continuación se analizará la importancia del cerebro, pues no se puede prescindir que de su óptimo desarrollo dependen las posibilidades de una mejor capacidad intelectual y, a su vez, de un mejor y más ordenado uso de las facultades del hombre.

## **1.1 FUNCIONAMIENTO DEL CEREBRO HUMANO**

El cerebro humano es un órgano de gran complejidad, el más vulnerable y débil, desde el cual se dirigen y organizan todas las demás funciones del cuerpo humano: coordina el movimiento, la sensación, el equilibrio fisiológico de cada órgano, el equilibrio hormonal, la respuesta emotiva, el sueño y la vigilia, la percepción del entorno, etc. y principalmente es el soporte sobre el que se asientan las facultades más altas del hombre: la inteligencia y la voluntad.

El alma humana, en unidad con el cuerpo, permite al hombre conocer lo que va más allá de su simple sobrevivencia, así como el entendimiento de lo natural y lo sobrenatural.

Este don del entendimiento unido a las facultades, les es confiado a los padres y educadores como un cúmulo de potencialidades que esperan oportunidades para alcanzar su plenitud; entendimiento que el protagonismo educativo incrementará en la medida que se sepa dar oportunidades a la vez que se ayuda al niño a captarlas desde su propia responsabilidad creciente.

El funcionamiento y la sobrevivencia de las neuronas que forman el cerebro, requieren de una gran dosis de oxígeno, agua, anhídrido carbónico, glucosa, aminoácidos y minerales.

El sistema nervioso tiene la función de distribuir la información en el cuerpo de forma dirigida. Así cada neurona está especializada en reaccionar a estímulos distintos y en transmitir la información en forma de impulsos eléctricos. Todos los impulsos que conduce una neurona son muy similares entre sí, por lo tanto, la información que puede transmitir está determinada por su patrón de actividad, al igual que por el número de impulsos por segundo (ips) que envía.

En la sinapsis hay un proceso de carga, descarga y desintegración inmediata permitiendo una transmisión de información entre las neuronas.

Cuando llegan suficientes impulsos a un número adecuado de terminaciones presinápticas hasta su umbral de excitación, al momento se presenta en la membrana de la neurona postsináptica un cambio rápido y reversible denominado potencial de acción, éste genera una corriente local que a su vez, inicia un segundo potencial de acción en la membrana adyacente, el cual desencadenará un tercero y así sucesivamente a lo largo de todo el axón. Esta serie de potenciales de acción propagados constituyen el impulso y representan la señal que constituye la base de la información que conduce el sistema nervioso.

El funcionamiento de interconexiones apropiadas entre las neuronas del cerebro depende, en parte, del mensaje genético que poseen para inducir su emigración a su posición final y que servirá también para diferenciar la función que realizará.

Conviene entender que, para que el impulso nervioso pueda pasar de una neurona a otra, es preciso que cruce la sinapsis. Habitualmente cada neurona tiene conexiones con varias otras, pero el impulso nervioso atraviesa solamente una. La unidad física del sistema nervioso que hace el hábito posible, es la conexión sináptica entre neuronas.

Es necesario tomar en cuenta que algunas conexiones neuronales resultan de los procesos invariables de regulación genética, de crecimiento y diferenciación, pero el mayor número de conexiones son resultado de la estimulación oportuna, abundante y adecuada, es decir, son producto de la educación.

La observación de situaciones de privación precoz de experiencia sensorial y/o social permiten valorar la importancia del medio en la organización y actividad del cerebro.

A partir de las deficiencias observadas como resultado de dichas situaciones, han quedado evidentes cambios neurológicos que impiden el desarrollo normal del niño, como pueden ser: el escaso número de sinapsis, el pobre desarrollo de las neuronas, la deficiencia de información transmitida al cerebro son factores que demuestran la disfuncionalidad neurológica.

El cerebro se desarrolla más, mientras más se usa, porque el desarrollo de las facultades intelectuales y operativas depende de las oportunidades: ricas, abundantes, oportunas, adecuadas a la edad, respetando el orden de la naturaleza humana.

El desarrollo neurológico depende de una estimulación que no puede ser arbitraria, sino que debe adaptarse al periodo madurativo en que se encuentra el niño; es por eso que, en el proceso de enseñanza- aprendizaje, hay que tomar en cuenta el orden y la secuencia madurativa de las facultades del hombre.

Por tanto, la estimulación óptima será aquella que adecue los estímulos a las posibilidades del niño, proponiéndole sólo metas posibles de superar en un ininterrumpido proceso, hasta alcanzar que los hábitos arraiguen en la conducta. Esto incide en la organización neurológica que facilitan cada vez más realizar las operaciones correspondientes, con la espontánea soltura que ofrece la virtud cuando se apoya en los hábitos previos.

Estos fundamentos ayudan a entender la importancia de los hábitos, desde los más sensibles - como los motores -, hasta los más espirituales que, con serlo, no dejan de tener una base de corporeidad.

Santo Tomás de Aquino afirma que las virtudes son como una segunda naturaleza. Es decir, cuando se alcanzan las virtudes se produce una mayor facilidad y agrado por realizarlas<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Cfr. PUELLES, Millán. "Análisis Semántico del Término Educación", Pp. 80-87.

Esta facilidad a la que hace referencia Sto. Tomás de Aquino procede, no sólo de los actos reiterados de la voluntad, sino también de la predisposición biológica que se obtiene mediante la repetición de operaciones que han quedado marcados por las frecuentes sinapsis realizadas por unas mismas neuronas.

La base física del hábito radica en el mecanismo del sistema nervioso. La razón de la aptitud adquirida por el hombre para la acción, es la plasticidad del sistema nervioso, como la propiedad de ser moldeado. La excitabilidad y conductividad de la sustancia nerviosa hace posible una conexión entre el órgano sensible que recibe el estímulo y el sistema nervioso central.

Esta conexión deja alguna huella o impresión en el sistema nervioso, mientras es más plástico; cada acto deja o aumenta la impresión de acuerdo a la intensidad, a la frecuencia, a los intereses del individuo, a la aplicación de la voluntad y al grado de satisfacción y éxito consiguientes. Así, el sistema nervioso se adapta a las formas que ejercita.

El período crítico\* del cerebro comprende la mayor parte del periodo fetal, la lactancia y el comienzo de la infancia, es decir, hasta los 4 años de vida.

Por lo tanto, todas las circunstancias que afecten al niño en este periodo, influirán en gran medida en su desarrollo neurológico.

En definitiva, la realización de la persona humana a través de las virtudes (hábitos operativos buenos) potencian el desarrollo del hombre no solamente desde el punto de vista espiritual, sino que, propician también la óptima organización y desarrollo neurológico, favoreciendo así, la perfección de las facultades humanas.

---

\* Se entiende por período crítico el intervalo de tiempo en la vida de cualquier persona en que determinado órgano – en este caso, el cerebro- presenta el máximo crecimiento, o mejor dicho cuando sus células empiezan a multiplicarse de manera más rápida.

El hábito es pues, una reacción aprendida que supone la tendencia a repetir y a reproducir ciertas acciones bajo las mismas, o similares circunstancias. La tendencia común en los seres humanos es adquirir modos fijos de reacción ante situaciones determinadas.

## 1.2 SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN

Las actividades, en su totalidad, se fundamentan en los sentidos externos e internos. Todo lo que el ser humano experimenta es a través de los sentidos, los cuales actúan como estaciones receptoras de estímulos procedentes de fuera y de dentro del cuerpo.

El niño desde el momento de su concepción se encuentra susceptible de recibir todo tipo de información, tanto de factores endógenos (genéticos, neurohormonales, etc.) como exógenos (que son básicamente el entorno y la nutrición). Son éstos últimos los que juegan un papel importante en el crecimiento y el desarrollo<sup>2</sup> del niño, ya que son los factores que pueden ser modificables.

A cualquier edad, la acumulación de experiencias sensoriales forman parte de las percepciones propias de cada individuo. Existe una importante relación entre percepción y sensación, es decir, la sensación es el simple acto de recepción de un estímulo, recibido por un órgano sensorio, mientras que la percepción es el acto de interpretación de un estímulo recibido por el cerebro por medio de uno o más mecanismos sensorios<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Es importante hacer la distinción entre desarrollo y crecimiento. El crecimiento, es el aumento de la masa de materia viva, es decir, el aumento en el número y tamaño de las células. Se trata de un fenómeno anatómico generalmente manifestado por el aumento de las dimensiones corporales. Desarrollo es un concepto fisiológico que indica la diferenciación progresiva de órganos y tejidos, con adquisición y perfeccionamiento de sus funciones. Los procesos de crecimiento y desarrollo se inician con la concepción y finalizan al alcanzar la edad adulta.

<sup>2</sup> Cfr. VILLE, Claude A. "Biología", P. 450.

Aunque la mecánica o la fisiología que hacen posible la recepción de estímulos son similares en todos los individuos, la interpretación de esos estímulos pueden fácilmente diferir. Sin embargo, es imposible recibir sensaciones, sin proyectar en ellas algún aspecto de experiencias anteriores.

En consecuencia, lo que percibimos de una circunstancia dada depende, no solamente de la naturaleza del estímulo existente, sino también de los antecedentes que le afectan: las propias experiencias sensorias pasadas, los sentimientos del momento, los prejuicios, deseos, actitudes, habilidades y fines en general.

Aunque estos elementos están presentes en todo individuo, siempre la percepción de uno de ellos será más influyente que las demás, por lo que afectan las reacciones perceptivas ante aspectos específicos del medio ambiente.

Cotidianamente somos susceptibles de recibir un gran número de sensaciones de las cuales, psicológicamente no se es consciente de los procesos que determinan la percepción.

A este tipo de sensaciones que recibimos a diario se les conoce como sensaciones psicofisiológicas, gracias a ellas el hombre se mantiene en relación con el mundo exterior a través de los sentidos.

Estas sensaciones dependen de dos funciones principales:

1. Fisiológica: Los órganos sensoriales, y una neurona sensorial que conduce el impulso nervioso, recibido a través de la excitación de un sentido por medio de un estímulo externo a la corteza cerebral.
2. Psicológica: o esfera efectiva sensible la cual se encuentra en el plano subjetivo y que supone la introducción de los estímulos adquiridos conscientemente a la mente.

La capacidad del hombre para captar es limitada, solamente se capta de manera consciente aquella parte de la realidad que alcanza el umbral de la excitación de algún sentido a través de los estímulos que cada uno de los sentidos recibe.

Cada sentido cuenta con su órgano sensorio, a veces llamado receptor. Es una parte especializada del cuerpo que es selectivamente sensible a ciertos tipos de cambios en su medio ambiente y no a otros, es a través de estos donde se perciben las sensaciones, la cual tiene lugar cuando el estímulo, es decir, una substancia o fuerza física, actúa sobre un órgano receptor, inicia un impulso nervioso, que es transmitido por la neurona sensorial a la zona sensorial en la corteza del cerebro, donde termina esta neurona.

Las sensaciones se clasifican básicamente en cinco, según los órganos sensibles que las producen, y son en orden de importancia para el aprendizaje: visuales, auditivas, táctiles, gustatorias y olfativas.

No hay nada en el intelecto que no estuviera anteriormente de alguna manera en los sentidos; las imperfecciones en el funcionamiento de los órganos sensibles pueden afectar la adquisición del aprendizaje, de ahí la importancia de conocer cómo deben funcionar perfectamente éstos órganos, es por eso que, a continuación, se hará mención a las bases fisiológicas de cada uno de los tipos de sensaciones.

### **1.2.1 SENSACIONES VISUALES**

El aparato destinado a la visión, es un órgano doble, simétrico y alojado en las órbitas a cada lado de la cara. Se puede distinguir en el ojo los dos órganos anexos y el globo ocular.

Los órganos anexos son:

- Los órganos de protección: órbitas, párpados, pestañas y cejas.
- Los órganos de secreción: glándulas lacrimales, situadas en el ángulo interno del ojo
- Los órganos de movimiento: cuatro músculos rectos y dos oblicuos

El globo ocular está situado en el tercio anterior de la órbita y se comunica con el encéfalo a través del nervio óptico. Comprende las siguientes partes:

- Membranas: esclerótica, coroides y retina. Ésta última es una membrana transparente, muy delicada, compuesta de varias capas de células nerviosas y contienen las fibras expansivas del nervio óptico. Dichas fibras terminan en un órgano muy complicado, el cual incluye los bastones y conos que sirven al nervio óptico como órganos terminales.

En la zona de la retina se encuentran dos puntos o pequeñísimas extensiones, el primero, que ocupa el lugar por donde el nervio óptico entra en la cavidad óptica en el sistema de la retina, se llama punto ciego porque carece de sensibilidad a la luz.

El otro, es el punto de mayor sensibilidad a la luz, y se llama punto amarillo. Es el centro de la visión directa.

- Medios transparentes: humor acuoso, humor vítreo y cristalino.

Para que las imágenes sean netas, es necesario que estas partes se formen sobre la retina sin importar cuál sea la distancia a la que se hallen los objetos. Es necesario que el ojo sea capaz de



aumentar la refringencia de los medios transparentes y esto lo logra mediante el aumento de la curvatura del cristalino.

El desarrollo de la percepción visual es aún más importante, debido a que constituye una de las tres vías o canales que conducen al desarrollo cerebral.

El estímulo para el sentido de la vista consiste en una sucesión de ondas de energía luminosa (fotones). Los objetos visibles reflejan las ondas de luz que inciden sobre ellos. Estos rayos reflejados, al pasar por el mecanismo accesorio, son enfocados sobre los bastones y conos de la retina. Se inicia así un impulso nervioso, que es conducido por el nervio óptico al área visual, localizada en el lóbulo occipital del cerebro. Las sensaciones visuales son las de color y de luz. Las clases principales de sensaciones cromáticas, reconocidas generalmente, incluyen los siete tonos del espectro, es decir: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y violeta. La luz afecta a la gama de sensaciones, desde la obscuridad (negro), pasando por el gris, hasta el blanco.

A la edad de cuatro años el niño ha desarrollado su panorama visual completamente, ya que es capaz de percibir los objetos primeramente por la forma (generalmente formas simples como el cuadrado, el círculo, el triángulo y posiblemente hasta el rectángulo) y no por el color como sucedía anteriormente; También, puede percibir las distancias, el grosor y las dimensiones de las cosas.

El desarrollo y aprendizaje del niño dependerá de la viveza y de la intensidad de los estímulos, por lo que es importante no dejar que el niño se empeñe en una actividad en especial, ya que entre más variadas sean las experiencias más significativas serán para él.

El objetivo general para el desarrollo del campo óptico se centra principalmente en el reconocimiento, la identificación, diferenciación de los objetos y la percepción de su forma, tamaño, materia, color y utilidad, así como la percepción de la distancia, la cual aprenderá a través de ensayo y error.

La percepción de la distancia es la más difícil de conseguir para el niño, y la experimenta cuando quiere alcanzar un objeto y se da cuenta que su brazo no es lo suficientemente largo para lograrlo, sin embargo, a través de la experiencia podrá reconocer la diferencia entre los que están lejos o muy lejos, y los que están cerca o muy cerca; lo mismo sucede con la intensidad de los colores: es a la edad de los cinco años cuando es capaz de reconocer de un mismo color, cuál es más claro y cuál más oscuro.

A partir de los tres o cuatro años se debe acostumbrar al niño a mirar las cosas con detenimiento; a estas edades ya son capaces de fijar su atención y mostrar curiosidad ante todo lo que desconoce; por eso es bueno que se ejercite en la observación de insectos, de minerales, de flores, etc.

La importancia del sentido de la vista radica en que, normalmente las imágenes globales que tenemos del mundo son de naturaleza óptica: el ojo se hace centralizador.

“Es importante advertir el sentido de dominio que el ser humano ejerce sobre la vista, ya que puede dirigirla hacia donde quiera, fijarla o desviarla según su interés y gusto. La huella de sus sensaciones puede ahondar en lo más profundo de nosotros y hacernos penetrar la realidad como ningún otro”<sup>3</sup>.

## **1.2.2 SENSACIONES AUDITIVAS**

El oído es el órgano receptor auditivo. El nervio acústico es un grupo de neuronas sensoriales que conecta al oído con la zona auditiva; está localizado en el lóbulo temporal de la corteza cerebral.

---

<sup>3</sup> SOLER, F. Eduardo. *“La Educación Sensorial en la Escuela Infantil”*, P. 77.

El oído es un aparato electromecánico muy sensible; consta de tres partes encargadas de funciones diferentes:

- Oído externo: es un amplificador de resonancia que encausa el sonido hacia el oído medio. Lo conforman: el pabellón y el conducto auditivo externo.
- Oído medio: es un amplificador de resonancia que encausa el sonido hacia el oído interno. Incluye: la membrana timpánica, la ventana oval y redonda, la trompa de eustaquio y la cadena de huesecillos: (martillo, el yunque, el lenticular y el estribo).
- Oído interno: convierte la energía sonora en impulsos nerviosos que se transmiten al cerebro. Consta de: el vestíbulo, los canales semicirculares y el caracol.

Los canales semicirculares, orientados según los planos del espacio, son los órganos del equilibrio.

El estímulo del sentido del oído es el sonido. Físicamente, el sonido consiste en vibraciones de aire. Cuando estas ondas de aire, puestas en movimiento por cuerpos sonoros, entran en el canal auditivo, hacen vibrar el tímpano (membrana tambor). Estas vibraciones se comunican a la serie de pequeños huesecillos que ocupan el oído medio, y de allí al oído interno.

El oído externo y el medio forman el aparato conductor del sonido, el interno constituye el aparato discriminador de sonido, mientras las vibraciones son recogidas y concentradas por el oído externo. El oído medio actúa como transmisor y pasa la vibración al interno, cuando llega a éste, excita a las células nerviosas de las fibras, iniciando un impulso nervioso, que es conducido a lo largo del nervio auditivo hasta el cerebro.

De acuerdo a la regularidad o uniformidad de las vibraciones que excitan las sensaciones, las sensaciones auditivas se clasifican en dos grupos:

- Notas o sonidos musicales
- Ruidos

En ambas, se distingue el tono (posición del sonido en la escala musical y puede ser alto o bajo), intensidad (fuerza de las vibraciones) y el timbre o cualidad tonal (forma de las vibraciones que producen el sonido).

La percepción del sonido no depende sólo de su intensidad, sino de la disponibilidad receptiva del individuo, un ruido fuerte sorpresivo provoca una reacción de intranquilidad, a diferencia de los ruidos que, por ejemplo, se escuchan regularmente en la calle, los cuales pueden llegar a pasar inadvertidos por cualquier persona.

El sonido producido por las vibraciones de los cuerpos llega a la membrana del tímpano, después es transmitida por la cadena de huesecillos a la ventana oval y a las terminaciones nerviosas situadas en el caracol, por último, pasa a través del nervio acústico al cerebro.

El sentido del oído, al igual que el de la vista, no requiere de contacto físico para captar sus impresiones. Por tanto, en virtud de estos dos sentidos, es como en el proceso de enseñanza se imparten la mayoría de los conocimientos, ya que es mediante estos donde se requiere de un menor esfuerzo y, por ende, son los más aprovechados, por ejemplo: cuando se le muestra al niño dibujos de animales, con el sonido característico que cada uno emite.

El oído es totalmente receptivo, lo que provoca que su ejercitación sea compatible con cualquier acción.

Antes de aprender a hablar, el niño empieza diferenciando los sonidos verbales que capta, siendo la tarea principal el lograr que el niño asocie los sonidos con el objeto indicado y además sepa diferenciarlos y distinguirlos.

En la infancia, es de vital importancia para el aprendizaje la forma en que el niño recibe los sonidos, es decir, siempre estará más dispuesto a escuchar una voz que le produzca tranquilidad, canciones alegres o aquello que le interese y le llame la atención, que a escuchar ruidos que le producen malestar físico, como puede ser un dolor de cabeza. El tono con el que se dirige un adulto al infante le dará pautas para clasificar lo que se le dice, ya sea como una orden, una sugerencia o un regaño, es decir, el mayor o menor grado de complacencia en las emisiones que el niño puede recibir depende mucho de que le resulten o no agradables, por lo que es imprescindible, para mantenerlo atento, seleccionar las audiencias más apropiadas para cada momento.

Los niños llegan a la asociación de objetos a través de notas sensoriales, por lo que la agudeza y discriminación sensorial se presentará como imprescindible para el desarrollo y perfección lingüística.

Gracias al oído, el ser humano se relaciona con el medio ambiente y sus sensaciones son fundamentales para el conocimiento humano, sin ellas difícilmente podría darse la comunicación oral, la cual generalmente se aprende por imitación en los primeros años de vida y, por tanto, ejerce una gran influencia para alcanzar la socialización.

### **1.2.3 SENSACIONES OLFATIVAS**

La percepción de los olores se verifica en las fosas nasales, por medio de una doble cavidad formada por varios huesos del cráneo y la cara. El principal órgano receptor es la nariz.

La nariz presenta en su borde exterior unos orificios llamados ventanas de la nariz, estos se abren en la faringe, en donde también se encuentran los orificios de las trompas de eustaquio.

La nariz está dividida en dos partes por un tabique; la cavidad nasal está recubierta en su totalidad por una mucosa llamada pituitaria; las zonas que comprende son:

- La inferior, de color rojizo y muy rica en varios vasos sanguíneos, cuya función es la de calentar el aire que respiramos.
- La superior, en la cual están instaladas las células olfativas, es de color amarillo, éstas reciben las impresiones y las transmiten por medio del bulbo olfatorio, quien las conduce al centro nervioso.

En la pituitaria amarilla no existen papilas, sólo hay ramificaciones nerviosas procedentes de los bulbos olfatorios. Para que se verifique la percepción olfativa es necesario que las partículas odoríferas se hallen en suspensión de la corriente del aire inspirado.

Las ventanas de la nariz están recubiertas en su entrada por unos pelos que impiden o dificultan la penetración de cuerpos extraños durante la respiración.

Existen partículas extremadamente finas, distribuidas en el aire denominadas sustancias odoríferas, las cuales son conducidas a través de las fosas nasales y se alojan en la superficie sensitiva por medio de la inhalación de aire.

La estimulación continua entorpece el sentido en relación con este olor específico. La intensidad del olor depende del número de partículas gaseosas que emite la sustancia. Habitualmente, una porción muy pequeña de sustancia olorosa es suficiente para producir la sensación del olfato. No existe una clasificación definitiva y determinante de las sensaciones olfatorias, siempre se relacionan con la sustancia que los produce como son: las flores, las frutas, lo quemado, los materiales orgánicos descompuestos, etc., clasificándolos así, como olores buenos o malos.

En la infancia, los niños distinguen solamente tres tipos de olores: agradables (perfumes, flores, hierbas aromáticas, dulces, etc.), desagradables (cebolla, establos de animales, gasolina, amoníaco, cloro, combustión de plásticos, etc.) y nauseabundos (estiércol, materias putrefactas, etc.).

Las sensaciones olfativas permiten complementar los conocimientos acerca de cualquier objeto, ya que existen cosas que no se pueden conocer del todo si no se está en condiciones de conocer su aroma, además, cumple con una función de advertencia, por ejemplo: los niños antes de probar cualquier cosa las huelen y, si les agrada su olor, enseguida se la llevarán a la boca, y viceversa, si éste es desagradable o nauseabundo.

El olfato puede ser no sólo el sentido que atraiga la atención, sino que a través de las sensaciones olfativas, es capaz de influir en el estado de ánimo. Por ejemplo, con frecuencia el aroma que se percibe cuando la persona se encuentra en un estado de tranquilidad, satisfacción, alegría o cualquier otro estado de ánimo positivo, al momento de percibirlo nuevamente revocará el mismo sentimiento que en aquella situación se produjo, y si en algún momento de tensión se percibe algún aroma de cualquier tipo, será muy probable que, al presentarse de nuevo ese aroma, provoque un estado de tensión, debido a la transición del nivel fisiológico al ámbito psicológico.

#### **1.2.4 SENSACIONES GUSTATIVAS**

Los órganos de este sentido consisten en células receptoras, o papilas, dispuestas en forma de botones o bulbos gustativos localizados en la lengua, cuya función es percibir el sabor, de los cuales se reconocen cuatro sensaciones fundamentales: dulce, amargo, ácido y salado.

El gusto de lo dulce está localizado principalmente en la punta de la lengua; de lo amargo, en la región de la papila basilar; de lo ácido, a los lados de la lengua; y de lo salado, juntamente en la punta y lados de ésta. Los botones de lo agrio parecen ser los más activos. El gusto, como el olfato, está sujeto a la fatiga, y un estímulo continuo perjudica su sensibilidad.

La percepción del sabor amargo se localiza en el lado o alrededor de la lengua, los sabores ácidos y dulces se localizan en el centro y parte posterior de la lengua, y los sabores salados tienen localización general.

La lengua es un músculo estriado, fijo sobre su base al suelo de la boca y con la punta libre, sus movimientos son variados y es humedecida por la saliva.

La cavidad bucal está cubierta por una membrana llamada mucosa bucal y la lengua por la lingual. La mucosa lingual está provista con papilas filiformes (en forma de hilo), coriliformes (en forma de corolas), fungiformes (en forma de hongos) y caliciformes (en forma de copa), las cuales poseen terminaciones nerviosas especiales aptas para percibir el gusto. Las papilas filiformes y coriliformes son táctiles y térmicas; las papilas fungiformes y caliciformes son gustativas.

Para que se verifique la percepción, es necesario que los cuerpos dotados de cualidades gustativas sean solubles en la saliva, para así, poder penetrar en las papilas que transmiten la sensación al centro nervioso.

El sentido del gusto cuenta con el mutuo apoyo del sentido del olfato (a través de las fosas nasales próximas a la boca), también se encuentra relacionado con las sensaciones táctiles.

En los niños, los gustos alimenticios se van enriqueciendo poco a poco, conforme aumentan los productos que forman parte de su dieta. Al igual que en el olfato, clasifica las sensaciones gustativas en agradables (dulce) y desagradables (amargo) y, a diferencia del olfato, el gusto tiene sensaciones de tipo intermedio (ácido y salado).

Uno de los principales objetivos de la educación en la infancia referente a este tipo de sentido, es el lograr que los niños no identifiquen únicamente lo apetecible sólo con lo dulce.



Es importante acostumbrar al niño a probar todo antes que se deje llevar por su aroma, para esto es importante presentarle las cosas de manera que sean llamativas para él y le inviten a probarlas antes de hacer un juicio.

Se deberá tomar en cuenta dos tipos de conducta a la hora de la comida: una *inhibitoria*, que haga que los niños rechacen lo que no es bueno para su salud (como puede ser consumir en exceso comida chatarra), una vez informados sobre lo que se debe y no se debe comer; la otra, *estimulante*, que los lleve a apetecer e ingerir alimentos sanos y naturales.

En el gusto se pueden distinguir tres tipos de sensaciones en los diferentes momentos de la ingestión alimenticia:

1. Sensación directa: se produce al instante de llevarse el alimento a la boca, ocasionando agrado o desagrado.
2. Sensación completa: al momento en que se ensalivan y degustan en su totalidad los alimentos y se puede percatar de las diferencias entre los sabores, fragancia, etc. Es la sensación a través de la cual se puede saber si un alimento es apetecible o no lo es.
3. Sensación refleja: apreciación que se le da a los alimentos después de haberlos degustado y el recuerdo que dejan.

### 1.2.5 SENSACIONES TÁCTILES

Los órganos sensibles para las sensaciones musculares constan de numerosas fibras nerviosas, halladas en el sistema muscular.

Las sensaciones musculares son debidas a los estímulos recibidos por las neuronas sensoriales - que acaban en los músculos mismos - o por los tendones o juntas con los que dichos músculos están conectados. Las sensaciones orgánicas proceden de órganos situados en el interior del tronco.

La piel es un tejido que incorpora varias propiedades sensibles importantes que poseen distintos órganos, sin embargo, la piel no es un verdadero órgano sensorial, ya que carece de las estructuras especiales que caracterizan al receptor, y también, porque no se excita por un estímulo específico, como los demás órganos sensoriales.

La piel, tiene tres funciones principales:

1. Limita al cuerpo y protege a los órganos subyacentes.
2. Excreta a través de las glándulas sudoríparas.
3. Funge como un órgano sensorial.

La estructura consiste en la epidermis y la dermis; la epidermis está formada por dos capas: el estrato profundo o cuerpo mucoso de Manpighi que se halla en contacto con la dermis y es una capa con células proliferas, las cuales reemplazan a las de la capa externa que van muriendo y se desprenden en forma de escamas. La dermis es la capa más interna de la piel, está formada de un tejido conjunto de vasos sanguíneos, músculos y nervios. En esta zona se encuentran los folículos pilosos, glándulas sudoríparas, el tejido celular subcutáneo o pánículo adiposo (grasa) y los corpúsculos nerviosos.

En las papilas dérmicas se encuentran los corpúsculos de Meissner, que están formados por una cápsula delgada de láminas concéntricas y que poseen sensibilidad para los contactos suaves.

En el tejido celular subcutáneo, los corpúsculos de Ruffini, de forma delgada y alargada, perciben el calor, y los corpúsculos de Krause el frío, así como los corpúsculos de Paccini que tienen sensibilidad para las presiones minúsculas y los de Golgi que son receptores térmicos.

Fundamentalmente el sentido del tacto incorpora cuatro formas de conciencia:

1. Sensaciones de contacto y presión,
2. Sensaciones de temperatura o térmicas,
3. Sensaciones musculares o cinestésicas y,
4. Sensaciones orgánicas.

Casi todas las partes del cuerpo son más o menos sensibles al tacto. El órgano sensible para las sensaciones de contacto y presión, así como para las térmicas, está constituido por las terminaciones nerviosas, situadas en la capa interior de la piel (dermis).

Cuando los demás sentidos fallan, el tacto puede suplirlos. Mientras que el resto de los sentidos poseen su propia sensibilidad específica, el tacto forma parte de la sensibilidad general y tiene la característica de responder a una gran diversidad de estímulos.

El aprendizaje emocional también comienza a través del tacto.

El niño experimenta sus primeras sensaciones a través de este sentido, por eso, en la educación infantil, se le debe dar preferencia dando la oportunidad a los niños a que realicen toda clase de exploraciones con los objetos que encuentren a su alcance, especialmente con las manos: el tacto induce directamente a la actividad. La unión de todas las sensaciones son las que permitirán la correcta formación de conceptos.

Partiendo de esta premisa, María Montessori basa su pedagogía en que, a través de la libre elección del material, logra que el niño se apasione con su actividad y le cause placer. De igual forma, Fröbel<sup>4</sup> usa este argumento al permitir que la enseñanza en el preescolar se base, sobre todo, en las impresiones táctiles fundamentando que los niños conocen las cosas a base de tocarlas y que, por tanto, las primeras ideas de nuestra mente las forja el tacto, resultando así más fácil la aprehensión del objeto.

El tacto es una facultad especial por la cual se puede tomar conciencia del medio y de la situación del organismo en dicho medio. La toma de conciencia personal se fundamenta en las experiencias táctiles, ya que contribuye a establecer los límites de la corporeidad que tiene la piel, a diferenciar todo lo que es ajeno y a forma parte del exterior.

Es a través de las manos por lo que se llega a hacer efectiva que cualquier acción manual tenga consecuencias de racionalidad. Por eso, la llamada Escuela Nueva<sup>5</sup> ha dado gran importancia al trabajo manual, a sabiendas de que las manos son el instrumento idóneo para todas las artes. Si se considera, además, que en última instancia todos los sentidos se basan y aseguran en el tacto, es decir, en el contacto entre dos elementos, relegar el tacto de la educación y el aprendizaje llevaría a limitar el uso de las propias capacidades.

El niño de tres o cuatro años tiende a tomar todo tipo de objetos para jugar, siendo ésta la forma más importante que tiene para conocer el mundo en el que crece. El libre acceso tanto al material escolar (con una previa selección para evitar accidentes) como a todo lo que existe a su alrededor, es un principio básico de la pedagogía en la escuela infantil.

---

<sup>4</sup> Cfr. PRÜFER, FRÖBBEL, J. Federico. "Labor", Pp. 91-99.

<sup>5</sup> Movimiento de renovación pedagógica transcurrido en Europa a finales del siglo XIX y principios del XX, donde las instituciones escolares de vanguardia fueron fundadas y dirigidas por valerosos innovadores: John Dewey, Leon Tolstoi, Hermann Lietz, Gustav Wyneken, entre otros. Cfr. ABBAGNANO, N.; VISALBERGHI, A. "Historia de la Pedagogía". Capítulos XVII y XVIII.

### 1.3 DESARROLLO COGNOSCITIVO

Dentro del desarrollo cognitivo, se encuentran aquellas funciones de tipo intelectual que manifiesta el niño en edad preescolar (tres – seis años) y cuyo resultado es el conocimiento del medio ambiente y su adaptación a éste. La importancia de estudiar esta área radica en procurar la correcta estimulación del infante a fin de conseguir su adecuada maduración y desarrollo<sup>5</sup>.

La inteligencia es uno de los factores más concretos de las funciones cognitivas, permite la adaptación y resolución de problemas ante situaciones nuevas, además del empleo de recursos para resolver dichos problemas.

En el niño, la formación de los conceptos en el ámbito de simple aprehensión cognoscitiva, así como el análisis, juicio, síntesis, deducción, inducción, entre otras, aparecen de modo elemental debido a su escasa acumulación de experiencias en comparación a las del adulto. Esto no quiere decir que el niño no sea capaz de pensar, sí lo hace, pero de manera en que su inteligencia, le corresponde de acuerdo a su edad, por lo que su lógica se basa esencialmente en lo que a su corta edad ha conocido; y es que no se puede pedir que tenga la misma capacidad que de un adulto, ya que el niño apenas está teniendo contacto con el mundo exterior. Por tanto, la mejor forma de desarrollar su pensamiento lógico es por medio de la estimulación adecuada a su desarrollo personal e integral dentro de ese mundo en que se empieza a desenvolver.

En lo que respecta a la esfera cognoscitiva, es posible favorecer funciones como atención, concentración, observación, memoria, imaginación y realización de operaciones básicas de lógica elemental, que configuran un todo para que el niño tenga el nivel de madurez propio de su edad, a través – como ya se había mencionado antes – de la presentación de estímulos significativos para el niño dentro del entorno familiar y escolar fundamentalmente.

---

<sup>5</sup> Cfr. BENIERS, E. "El Lenguaje del Preescolar", Pp. 21-22 . *Apud* PIAGET. J. 1977, P. 102.

Durante la etapa preescolar el niño descubre qué es lo que puede controlar, tanto interno como externo a su persona, trata de generalizar a partir de la experiencia, cambia su pensamiento de la simple asociación a lo elemental de la lógica, así como la adquisición del lenguaje. Los niños construyen su propia realidad con base a su nivel de pensamiento, esto gracias a que, empiezan a adquirir conciencia del medio que los rodea.

Los niños entre dos y seis años de edad desarrollan su habilidad para la representación simbólica, pueden conocer la cantidad y la calidad, el juicio y la forma, el valor y el temor; surge además, la noción de causalidad, así como la transformación de objetos físicos y exentos de símbolos mentales. Una vez que los niños empiezan a emplear símbolos, sus procesos de pensamiento se hacen más complejos: son capaces de demostrar similitudes entre objetos y muestran alguna conciencia del pasado y del futuro.

El descubrimiento del cuerpo es el primer paso en la conciencia de sí mismo (se manifiesta cuando los niños se la pasan observando su cuerpo), es aquí donde comienza la primera estructura mental y se adquiere alrededor del quinto mes. El conocimiento del cuerpo permitirá al niño en edad preescolar crear puntos de referencia: adelante – atrás, arriba – abajo, derecha – izquierda; permite captar formas y tamaños; llevar el concepto de ritmo y tiempo: lento – aprisa, corto – largo, ayer - mañana.

Todos los educadores que tengan contacto con el niño (principalmente los padres de familia) deben procurar atender los principales rasgos de su personalidad, motivándolo a que se abra al mundo y a las personas, inculcándoles amor y respeto hacia los demás y a la naturaleza, hacerle descubrir valores (verdad, justicia, orden, lealtad, etc.), de lo contrario, le estarán limitando la posibilidad de obtener éxito en sus tareas posteriores.

Las experiencias diarias del niño se vuelven el material para su vida mental y sus capacidades de solución de problemas, debido a que su conocimiento está basado en eventos de la vida real, a la vez que su comprensión está circunscrita en un conocimiento social y cultural. Por tanto, el desarrollo cognoscitivo es visto como un proceso social y cultural.

El trabajo del niño preescolar se manifiesta con el juego intenso que contribuye eficazmente a despertar el sentido de la responsabilidad del deber y de iniciativa.

### 1.3.1 IMAGINACIÓN

La imaginación es un sentido interno o facultad mental que permite combinar elementos de experiencias sensoriales pasadas de objetos no presentes actualmente ante los sentidos, con el fin de reproducir y construir imágenes nuevas.

La imaginación presupone la sensación y la percepción. Todas las experiencias básicas tienen su fuente en los sentidos. No hay nada en la mente que no haya estado antes en los sentidos.

Las fases del proceso imaginativo son<sup>7</sup>:

1. Reproducción a reanimación de los acontecimientos pasados.
2. Modificación o transformación de los elementos reproducidos combinando e inventando nuevas formas con base a los elementos de las imágenes pasadas.
3. Construcción de algo que no ha sido obtenido por medio de los sentidos, es decir, que no ha sido experimentado o que nunca ha existido.

Con base a este proceso surgen las formas de imaginación: la reproductiva y la constructiva. La imaginación reproductiva consiste en la facultad de formar imágenes de objetos y hechos que han

---

<sup>7</sup> Cfr. COLLIN, G. "Compendio de Psicología Infantil", Pp. 123-126.

sido percibidos anteriormente, por lo que es fundamental para la imaginación constructiva que supone la facultad de producir imágenes de objetos no percibidos anteriormente; esto se logra por medio del aislamiento de elementos de objetos percibidos separadamente. Por medio de la imaginación constructiva es posible formar imágenes totalmente distintas de las suministradas por cualquier experiencia real.

La función de la imaginación consiste simplemente en combinar experiencias adquiridas en el pasado produciendo así, algo que no existe actualmente o que nunca ha existido.

En el preescolar es muy frecuente el uso de la imaginación, a tal grado que no llegan a distinguir lo que realmente sucedió, con lo que se imaginó o, incluso, con lo que soñó, sin embargo, este periodo es breve y se da aproximadamente a los tres años de edad por lo que los educadores deben asegurarse de que no se abuse del uso de la imaginación. Es necesario enseñar a utilizarla, sin desconsiderar que el niño hace uso de la imaginación cuando construye ideas, que al faltarle la base para entender las causas de lo que le rodea y careciendo de pensamiento lógico, 'da rienda suelta' a su imaginación.

Es necesario pues, regular la imaginación, de tal modo que pueda prestar grandes servicios en la adquisición de la verdad convirtiendo a los sentidos en útiles para la utilización de la razón, es decir, debe estar regida por la razón y dirigida prudentemente por la voluntad.

Al infante no se le debe permitir que su imaginación gobierne las demás actividades -que no sean dentro del juego- y facultades, o que guíe las acciones y conductas humanas realizando actividades super-extravagantes, diciendo mentiras patológicas o produciendo la histeria. Estos hechos son conocidos como hiperfantasía y deben ser canalizados adecuadamente.

La hiperfantasía puede no ser patológica, sino normal y característica de la edad (en la primera infancia o edad preescolar) por lo que es sano dejar que el niño juegue con su imaginación; resulta



peligroso cuando el niño vive en la fantasía y no es capaz de salir del mundo ficticio para volver al real, es decir, cuando tienen una imaginación anormalmente activa. Es necesario que cuando los educadores se percaten de la situación ayuden al niño a comprender, frenar y encausar la fantasía evitando el excesivo uso de ésta, pero no evitándoles que la utilicen, ya que no es hasta los siete años cuando el niño comienza a distinguir y a cuestionarse sobre lo que es real y lo que es fantasía.

En la educación, la imaginación ayuda a los educadores a facilitar la comprensión de las verdades abstractas, porque suministra ejemplos e ilustraciones concretas. La imaginación es el complemento de la observación y proporciona conocimientos que no pueden obtenerse por otro medio.

### **1.3.2 MEMORIA**

La memoria es considerada como un sentido interno que cuenta con la facultad de retener, evocar y reconocer los actos mentales y estados de conciencia pasados, adquiridos principalmente por los sentidos, es decir, se reproducen las imágenes sensibles con conocimiento de la percepción anterior.

Según su modo de operar, la memoria puede clasificarse en: sensorial e intelectual.

*La memoria sensorial* se divide en: visual, auditiva, motora y mixta, dependiendo de las sensaciones que le permitan al individuo retener más fácilmente. Por ejemplo, una persona tendrá tipo de memoria visual cuando se le facilita recordar imágenes visuales; si es capaz de recordar con mayor precisión los movimientos, las temperaturas entonces su memoria es de tipo sensorial motor; y será mixta cuando hace una combinación de cualquiera de los tres tipos de memoria sensorial.

*La memoria intelectual* es la capacidad del intelecto para retener y reproducir conocimientos intelectuales adquiridos anteriormente, es capaz, además, de percibir y recordar la época en que el conocimiento o el acto se produjo.

A diferencia de la memoria sensorial, la memoria intelectual recuerda todas las ideas y generalizaciones abstractas que percibió anteriormente y que van más allá de los sentidos, es decir, cuando se percibe de manera sensorial siempre se hace de modo particular. Al momento en que lo que se percibió, pasa a ser asimilado, generalizado por la mente y guardado hasta que se evoque de nuevo, entonces será ya un conocimiento que se encuentre dentro de la memoria intelectual, por tanto, el resultado de la actividad será universal.

Tomando en cuenta que el ser humano es una unidad corpóreo-espiritual, podemos afirmar que la memoria sensorial tiene una localización física dentro del cuerpo, en el cerebro, mientras que, por el contrario, la memoria intelectual es atribuida a las facultades espirituales, por tanto, no tiene localización corpórea, más no por eso deja de ser independiente, es decir, requiere de las facultades sensitivas para suministrar los materiales necesarios para su funcionamiento. De aquí que la facultad de retener y recordar no sea exclusiva de la mente por sí sola, ni del cuerpo por sí solo, sino resultado del trabajo conjunto de ambos.

La memoria implica siempre una referencia a situaciones pasadas, y es precisamente ahí donde difiere de la imaginación, la cual siempre hace referencia al presente o al futuro. La memoria incluye el reconocimiento y la imaginación no.

“La memoria es una condición esencial en la asimilación del conocimiento, pues el juicio más sencillo y el proceso de razonamiento más complicado dependen e implican la retención, recuerdo y reconocimiento de experiencias pasadas, (...) proporciona un conocimiento interno del proceso de aprender”<sup>8</sup>.

El desarrollo y ejercicio de la memoria es igual ya sea en el plano intelectual o sensorial.

---

<sup>8</sup> KELLY, “*Psicología de la Educación*”, P. 89.

Todos los actos de la memoria suponen tres procesos básicos:

1. Retención: el proceso de retención depende de la vivacidad de las impresiones, es decir, será más efectivo entre más recientes sean éstas y se presenten con frecuencia.
2. Recuerdo: su perfeccionamiento depende de las asociaciones existentes entre las experiencias, y a su vez, estas asociaciones se dividen en:
  - a) *Artificiales*: cuando se trata de memorizar sin afán de entender el significado se le conoce como memoria mecánica y se aplica cuando se trata de memorizar fechas o nombres.
  - b) *Ingeniosas*: se realiza a través de la utilización de claves para facilitar la memorización, este proceso es conocido como nemotécnica.
  - c) *Lógicas*: este tipo de asociación se apoya en la memoria lógica y en las relaciones del pensamiento; se hace posible mediante la comprensión del significado de lo que habrá de memorizarse. El coeficiente intelectual se relaciona con este tipo de asociación. Un alumno que es capaz de recordar y transpolar sus conocimientos a otra área del aprendizaje de manera que le sean útiles, se le considera como inteligente.
3. Reconocimiento: es puramente mental, por lo que su perfeccionamiento se logra por medio de sistemas de ideas bien organizadas. La repetición de asociaciones permiten que se fijen de manera firme, convirtiendo los tipos aislados de asociaciones en sistemas lógicos del pensamiento.

No es posible el proceso de aprender sin la intervención de la memoria, ya que ésta se considera indispensable en la adquisición de destrezas, de mayor número de información que permitan mejores raciocinios y, por tanto, de conocimientos.

Durante la niñez se adquieren las habilidades fundamentales que permiten el desarrollo y la utilización de las facultades cognitivas para recordar de manera congruente. Esto es, entre más se ejercite la memoria mejor será su desarrollo en etapas posteriores a la infancia, lo cual no quiere decir

que el niño debe recordar gran cantidad de hechos, ya que la utilización de la memoria técnica es muy difícil para ellos, por lo tanto, es más lenta, pero una vez adquirida será muy difícil que se le olvide lo memorizado.

“La educación de la memoria consiste en dirigir las facultades naturales del hombre, y no en crear potencias nuevas”<sup>9</sup>.

La memoria es considerada como una de las facultades naturales de los seres vivos, tanto en animales como en los seres humanos, aunque de manera más perfecta, ya que en estos últimos se cuenta además con la facultad de integrar nuevas experiencias a las ya poseídas y progresar en el aprendizaje. Es por ello que no consiste en crear potencias nuevas, si no de actualizar las propias y, entre más pronto sea esta actualización, será más fácil la adquisición de nuevos conocimientos.

Es necesario considerar que la memoria se va dando de manera gradual, entre más experiencias y más se ejercite será más fácil memorizar. Sin embargo, jamás podrá ser igual la capacidad de memorizar de un niño que la de un adulto, ya que éste por las experiencias vividas ya posee la capacidad de realizar mayor número de asociaciones en menor tiempo y con menor dificultad.

El propósito que se persigue al educar la memoria es reforzarla y desarrollarla para que pueda ser instrumento eficaz en la adquisición de conocimientos y actuar en consecuencia. De aquí que la educación de la memoria deba acostumar al niño a ejercerla por medio de conexiones racionales, las cuales no será posible que realice de manera individual, pero si al niño se le ayuda a encontrar una relación lógica entre causa y efecto, la entenderá y cuando se le presente un acontecimiento en que se aplique ese conocimiento que se le ayudó a adquirir, probablemente lo aplicará haciendo uso de su memoria siempre y cuando haya sido comprendido.

---

<sup>9</sup> *Íbid.* P. 104.

### 1.3.3 OPERACIONES CONCRETAS

El modo de aprender del niño se inclina siempre partiendo de lo concreto, es decir, a través de sus sentidos puede captar formulando conceptos, juicios sencillos y pequeños experimentos, distinguiendo así la diferencia entre un objeto u otro y su utilidad.

Hasta aproximadamente los tres años, el periodo sensorio-motriz (sensibilidad y movimiento) representa para el niño lo más importante, sobre todo, el saberse capaz de sentir y dominar su cuerpo en movimientos simples. Posteriormente, en la edad preescolar, predomina en el niño el pensamiento de las operaciones concretas, las cuales se refieren a que, sin dejar de dar importancia al conocimiento partiendo de lo concreto, el niño adquiere una capacidad de conocimiento intuitivo: capta de manera inmediata y sin especulaciones previas.

Al hacer referencia a las operaciones concretas, se hace alusión precisamente a este modo de conocer, el cual es preferido por el niño debido a la etapa de madurez en la que se encuentra su pensamiento, ya que no es capaz de realizar operaciones formales (o de tipo abstracto). Su conocimiento del mundo y del entorno se queda en un nivel sensible, imaginativo, particular y concreto, pero nunca formalmente conceptual.

Piaget ha basado sus estudios en la psicología del niño y en sus estudios realizados ha descubierto que el niño aprehende intuitivamente todo lo que del mundo le rodea, centrándose en un nivel de percepción de contenidos concretos y de pequeñas áreas de dominio de la realidad. Por eso, su pensamiento es concreto, preoperativo, prelógico y de intuición inmediata<sup>10</sup>.

Como consecuencia del pensamiento intuitivo, en el pensamiento del niño en edad preescolar, surge una serie de características que demuestran los límites de sus procesos mentales y de su personalidad basada en el egocentrismo (característica de la personalidad que le impulsa a referir todo

---

<sup>10</sup> Cfr. PIAGET, J., "Psicología del Niño", Pp. 9-13.

a sí mismo). Entre los procesos más utilizados son: *el animismo*: en el cual el niño atribuye vida a los objetos inertes; *el antropofornismo*: *el cual consiste en atribuir a las cosas, plantas y animales características propiamente humanas, como el habla, el pensar, etc.*; *el sincretismo*: en el cual se tiende a unir cosas que evidentemente no tienen ninguna relación entre sí; entre otros.

Las características antes mencionadas son fruto del pensamiento egocéntrico. En el niño preescolar es completamente natural el egocentrismo y el excluir la objetividad en todo lo que quede fuera de su dominio, pero en las etapas posteriores, actitudes de este tipo dejan de ser naturales y convirtiéndose en egoísmo.

Lo anterior explica la importancia y la influencia que ejercen tanto la multiplicidad de sensaciones - que generan las percepciones -, como la utilización de la memoria y la imaginación como herramientas o instrumentos para la utilización del pensamiento en la formulación de conceptos y juicios que para el niño tienen lógica, aunque para el adulto no. Las operaciones concretas se convertirán en un proceso de construcción dentro de la mente del niño, el cual le permitirá una expansión del conocimiento del mundo exterior, y por tanto, el niño podrá formar su estructura mental de tal manera que a mayor estímulos y conocimiento del exterior, mayor conocimiento de éste y mayor número de conexiones mentales que forjen su estructura.

#### **1.4 DESARROLLO FÍSICO-MOTOR Y APRENDIZAJE COGNITIVO**

El niño de preescolar (de dos a seis años de edad) se encuentra siempre en busca de actividad, es muy inquieto; por eso, de ahí la importancia de orientarlo hacia actividades que fortalezcan su coordinación motriz y permitan la maduración psicomotriz en el desarrollo neuromuscular y en el dominio de sus propios movimientos. Tanto el desarrollo mental como el físico y el motor son particularmente rápidos y de gran importancia, ya que el niño, a ese nivel, elabora el conjunto de las

estructuras cognoscitivas que le servirán como punto de partida en sus construcciones perceptivas e intelectuales posteriores<sup>11</sup>.

Las actividades físico–motoras de los niños en edad preescolar establecen las bases para el desarrollo cognoscitivo y social futuro. Las capacidades motrices que aprenden los niños incluyen, primero, tanto labores elementales como más complejas, por ejemplo, en la edad de dos y tres años, casi todos los niños son capaces de caminar, correr y manipular objetos, pero aún tienen una coordinación limitada; a los cuatro y cinco años, la coordinación motora ha registrado un avance considerable y puede emplearse en juegos y labores complejas. Cualquiera que sea la actividad, el aprendizaje dependerá de la disposición, la motivación, la actividad, la atención y la retroalimentación.

Los niños deben haber alcanzado el estado de disposición antes de que puedan aprender cualquier nueva actividad; una vez que han alcanzado ese estado, aprenden rápido y con poco esfuerzo.

Mientras tanto, la motivación se hace posible a través de actividades que resulten atractivas para el niño. Un ambiente óptimo es el que da la oportunidad al niño de practicar sus capacidades motoras. Así, tanto la motivación como la disposición ayudarán a propiciar la atención, de tal forma, los niños aprenderán a concentrarse en lo que hacen.

La retroalimentación que reciben los niños de la propia actividad físico–motora es un factor importante en el proceso de aprendizaje, ya que consiste en una manera de evaluar, que permitirá posteriormente, corregir lo que se está llevando a cabo equivocadamente o, por el contrario, reafirmará aquella actividad que se realiza de manera correcta.

Para precisar un poco más lo anterior, a continuación se presenta una tabla de las actividades que señalan el desarrollo y la evolución del niño en edad preescolar.

---

<sup>11</sup> BENIERS, E. *Op. Cit.* P. 35.

**Tabla 1: Desarrollo y evolución en las actividades motoras del niño de preescolar**

<b>3 años</b>	<b>4 años</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sabe frenar al correr.</li> <li><input type="checkbox"/> Anda en triciclo.</li> <li><input type="checkbox"/> Salta 30 cm. con los pies juntos.</li> <li><input type="checkbox"/> Rompe juguetes investigando como funcionan.</li> <li><input type="checkbox"/> Sabe vestirse y desvestirse.</li> <li><input type="checkbox"/> Es capaz de trabajar ratos prolongados quieto.</li> <li><input type="checkbox"/> Controla esfínteres por la noche.</li> <li><input type="checkbox"/> Acepta órdenes.</li> <li><input type="checkbox"/> Sostiene una conversación.</li> <li><input type="checkbox"/> Puede bañarse solo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Gran actividad: salta, corre, etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Inventa juguetes.</li> <li><input type="checkbox"/> Usa palabras nuevas.</li> <li><input type="checkbox"/> Brinca en un pie.</li> <li><input type="checkbox"/> Puede dibujar.</li> <li><input type="checkbox"/> Tiene miedos y temores.</li> <li><input type="checkbox"/> No tiene dificultad con fonemas.</li> <li><input type="checkbox"/> Reconoce colores primarios.</li> <li><input type="checkbox"/> Sabe utilizar nociones espaciales: atrás, adelante; arriba, abajo; cerca, lejos.</li> </ul>
<b>5 años</b>	<b>6 años</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Tiene orientación espacial, puede ir a diferentes lugares sin perderse.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprende a andar en bicicleta y patines.</li> <li><input type="checkbox"/> Se empieza a definir su lateridad.</li> <li><input type="checkbox"/> Distingue sabores.</li> <li><input type="checkbox"/> Distingue realidad con fantasía.</li> <li><input type="checkbox"/> Adquiere características propias con las cuales empieza a definir su carácter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aparecen rudimentos de expresión gráfica y constructiva.</li> <li><input type="checkbox"/> El trabajo del niño se manifiesta con el juego intenso.</li> <li><input type="checkbox"/> Puede botar la pelota.</li> <li><input type="checkbox"/> Mantiene el equilibrio.</li> <li><input type="checkbox"/> Distingue entre derecha- izquierda.</li> <li><input type="checkbox"/> Puede recortar e iluminar.</li> <li><input type="checkbox"/> Juega con el lenguaje.</li> <li><input type="checkbox"/> Selecciona lo que desea saber.</li> </ul>



A través de las actividades motoras, el niño tomará conciencia de su propio cuerpo, organizará su esquema corporal y su ubicación en el espacio; tendrá control sobre diversas actividades que exigen coordinaciones globales como subir, bajar, brincar, andar en triciclo, correr, etc. Seguirá ciertos ritmos, manejará con mayor o menor precisión algunas herramientas.

En el nivel de las coordinaciones finas, una acertada estimulación se traducirá en una independencia progresiva de los grupos musculares y en el control adecuado de algunos movimientos, los cuales permitirán al niño el desarrollo de habilidades de precisión y rapidez en aquella actividad motriz que tenga como meta. Ejemplos de esto son las representaciones gráficas de orientación, direccionalidad y aprovechamiento adecuado del espacio que le facilitarán más tarde el dominio de la lecto-escritura.

## **1.5 DESARROLLO SOCIAL**

El ser humano es el único ser que necesita de los demás para sobrevivir, esto es primordialmente en los primeros años de su vida, ya que, a diferencia de los demás seres, es el más inofensivo y necesitado de atenciones y cuidados. Por tanto, el hombre por naturaleza es un ser social, por lo que es propio del ser humano vivir en sociedad.

El desarrollo social comienza desde el momento en el que el bebé establece contacto con su madre o con su progenitor, ya sea a través de una mirada, de palabras o de caricias.

La socialización del individuo crece conforme tiene contacto con el mundo exterior y con la demás gente, ya sea de su misma o diferente edad.

En el jardín de niños se le da la oportunidad al niño de que conviva con las demás personas, que descubra nuevas relaciones interpersonales, que se abra, que aprenda a dar y a recibir afecto, a

respetar el trabajo de los demás, que se proyecte con naturalidad hasta convertirse en miembro del grupo al que pertenece.

De este modo aprenderá a aceptar sencillas normas de convivencia social al conocer y compartir algunos aspectos de su medio: escuela, familia, amistades, patriotismo, etc.

El niño interpreta sus experiencias mediante la interacción con gente más experimentada: padres, maestros, niños mayores, etc. En el transcurso de la interacción diaria, los adultos transmiten a los niños las reglas y expectativas de su cultura particular.

En la etapa preescolar, los niños adquieren nuevos hábitos, sus interacciones sociales son cada vez más amplias y de mayor ambiente social. El jardín de niños representa para el niño un nuevo enlace social, mientras en el hogar la madre es la figura principal de la socialización y educación.

La gama de conducta es variable: tímidos, extrovertidos, nerviosos, etc. Por eso, el niño necesita afianzar su propio yo: su identidad requiere de afirmación, de aceptación social y de afecto, y al obtenerlos se modificará su comportamiento favorablemente.

A la edad de los tres años en adelante, ya tiene capacidad de participar en actividades complejas y cooperativas, además, ha tenido mayor número de experiencias en las que las respuestas sociales extrovertidas han sido recompensables.

De los dos a los cinco años forma sus primeras amistades que son generalmente de su mismo sexo.

La forma más rudimentaria y esencial de conducta social en la vida del niño de preescolar es el juego. A través de éste, el niño aprende los momentos y circunstancias en que tiene que retraerse de

ciertas conductas prohibidas y, a su vez, a esperar el momento clave establecido por las normas de urbanidad para satisfacer alguna necesidad, en este caso, lúdica.

Sin embargo, a pesar de que el juego es ya parte fundamental en la vida del niño preescolar, su presencia es tan común que se podría olvidar y descuidar con facilidad el potencial educativo que éste permite, sobre todo al hablar específicamente de esta etapa.

Por eso, una vez referidas las bases fisiológicas del aprendizaje y su relación con el desarrollo cognoscitivo, físico-motor y social del niño de preescolar, se considerará en el siguiente capítulo al juego como factor ampliamente educativo en ese desarrollo integral del niño.

**CAPÍTULO II**  
**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO FACTOR EDUCATIVO**

En el capítulo anterior se puntualizó que las experiencias concretas proporcionan al cerebro la materia prima para desarrollar el pensamiento. A continuación se explicará una de las maneras más simples y naturales del ser humano a través de la cual el niño, especialmente en la segunda infancia, puede adquirir estos estímulos o experiencias: El Juego. "El niño Jugando elabora sus propias estructuras mentales"<sup>12</sup>.

Durante la Infancia "**Jugar es aprender**", y esto es fácil entenderlo cuando se toma como base las normas y criterios que durante el desarrollo del capítulo se irán explicando.

## 2.1 DEFINICIÓN DEL JUEGO

Etimológicamente, lúdica proviene del latín *Ludus* que significa juego. El juego es la actividad humana, libre y espontánea que tiene su fin en sí misma, el cual es el placer en la canalización de energías sin la intención directa de obtener un provecho. El juego es una de las manifestaciones vitales primarias del ser humano.

Desde antes del alumbramiento, el niño empieza a descubrir que puede moverse y es cuando practica su habilidad aún dentro del seno materno; puede parecer que es un impulso, sin embargo, es el niño quien decide ejercer su capacidad de movimiento aún de manera espontánea y por el simple disfrute que la actualización de esta potencia le produce.

Se podría afirmar que desde ahí el niño está jugando porque realiza una acción de manera espontánea, sin ningún otro fin que el de la satisfacción que le produce el movimiento, empieza a desahogar sus energías de la única manera que le es posible, además del llanto.

El niño domina cada vez de mejor manera sus movimientos hasta ser capaz de adquirir la destreza, paulatinamente, es decir aún a lo largo de su vida, durante su desarrollo.

---

<sup>12</sup> "Enciclopedia de la Educación Preescolar", P. 67.

Sobre la función del juego, es notoria en el ser humano una descarga de exceso de energía (Spencer), un regreso ancestral (Stanley Hall), una Catarsis (Carr, Freud y Adler) o una preparación inconsciente para la vida futura (Claparède, Groos)<sup>13</sup>.

El juego es una actividad estructurada que constituye ya sea el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, o ya en la reproducción ficticia de una situación vivida. Jugar constituye la expresión y el grado más alto de desenvolvimiento del niño durante cada etapa de crecimiento, es la manifestación que nace de la necesidad de expresar lo que existe en el interior de sí mismo, sentimientos, deseos, intereses, aptitudes, etc.

Por lo tanto, el juego es el conjunto de actividades lúdicas fundamentales en el desarrollo cognitivo del niño. De acuerdo con la teoría de Piaget<sup>14</sup>, el desarrollo cognoscitivo se basa en las acciones y en los pensamientos autodirigidos del niño, no en las acciones del maestro quien dirige la actividad. Por el contrario, Lev Vygotsky<sup>15</sup>, psicólogo ruso, afirma que el desarrollo de la inteligencia depende más de las personas a su alrededor; Vygotsky propone que la formación del niño tiene lugar mediante la interacción del niño con adultos y con niños mayores, quienes a su vez juegan el papel de guías proporcionando información y apoyo necesarios para el crecimiento intelectual.

Vygotsky reconoce el punto medio entre lo que el niño puede hacer solo y aquello en lo que el niño necesita la ayuda de alguien más para resolver un problema o adquirir un conocimiento. A este punto medio le llama *zona del desarrollo proximal*, es decir, la considera como el área en donde la instrucción puede darse, ya que en ella, es posible el aprendizaje verdadero.

Si bien es cierto, el niño ante alguna experiencia nueva (situación u objeto) adquiere una actitud científica natural, la cual se denomina comúnmente como curiosidad.

---

<sup>13</sup> Cfr. "Vocabulario de la Pedagogía", P. 227.

<sup>14</sup> PIAGET, J. "La Psicología de la Inteligencia", P. 123.

<sup>15</sup> VYGOTSKY, Lev. "Pensamiento y Lenguaje", P. 57.

Es la curiosidad – además de su necesidad física que ya se ha mencionado - la que lleva al pequeño a construir y a entender al mundo por sí solo, sin embargo, los educadores<sup>\*</sup> tienen el deber de dirigir sus actividades de manera que tengan un sentido útil para el niño.

Esto no quiere decir que se le tiene que hacer todo al niño, ya que por su edad no es capaz de comprender la trascendencia de sus actos, por el contrario, un educando tiene que permitir que el niño realice por sí solo aquello que de verdad puede hacer sin la ayuda de nadie, aún cuando no lo haga a la perfección en sus comienzos; a esto se le llama principio de subsidiariedad.

Este principio educativo es el que marca la importancia de la ayuda y guía de los educadores en las actividades del preescolar, al igual que el principio de solidaridad: ayudar al niño a realizar sus acciones otorgándoles las herramientas (cognoscitivas, físicas y morales) necesarias, con el deber de corregirles (con sentido positivo) cuando se equivoquen, indicándoles lo que han hecho bien y lo que pueden mejorar.

Tanto el principio de solidaridad como el de subsidiariedad son los que, por su naturaleza, rigen el quehacer educativo, y aún más durante el juego, ya que es éste la forma más común del niño de explayarse y de mostrar conductas que seguramente presentará a lo largo de la vida tales como: fastidio, extroversión, introversión, entusiasmo, sociabilidad, individualidad, etc. Así, precisamente en estas conductas es donde la presencia del educador debe encontrar un sentido de aprendizaje que permita al niño canalizar sus conductas negativas y aumentar las positivas, las cuales a través de actividades lúdicas resultan mayormente motivantes para el niño de preescolar.

---

<sup>\*</sup> Reconociendo como educadores, a aquellas personas que tienen como fin el perfeccionamiento de las potencias, de quién tienen a su cargo, ya sea de manera formal o directa como es en el caso de los padres (primeros responsables de la educación de los hijos) y de los maestros; o de manera informal o indirecta quienes de alguna manera representan un ejemplo de vida para el niño como pueden ser los comunicadores de cualquier medio masivo de comunicación o amigos de los padres o hermanos.

El saber utilizar estos dos principios en los momentos adecuados, determina el grado de profundidad en el aprendizaje alcanzado, es por eso que, aunque no con la utilización de estos dos términos, tanto Piaget como Vygotsky se han interesado en su estudio.

Dejar al niño hacer lo que puede hacer por sí mismo - como Piaget defiende -, tiene un trasfondo de subsidiariedad; y ayudarlo, guiarle o apoyarle en aquellas situaciones que por su estructura mental no es capaz de realizar por sí solo, aunque irá desarrollando más adelante de manera gradual criterios de solidaridad, como Vygotsky propone.

El educador debe procurar crear un ambiente favorable para el proceso de enseñanza-aprendizaje; esto es dar al infante la oportunidad de equivocarse para recapacitar y que por él mismo encuentre la mejor manera de realizar lo que no ha hecho del todo bien.

De este modo el niño de preescolar ejercerá su capacidad de desarrollar todas sus potencialidades de manera intencional y formar su personalidad.

### **2.1.1 IMPORTANCIA Y VENTAJAS DEL JUEGO**

Frederich Fröebel fue el primer psicólogo en estudiar y reconocer la importancia del juego, al cual considera como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia y como la libre expresión de lo que es el alma infantil<sup>16</sup>. Fröebel fue el iniciador del aspecto formal en la educación del preescolar, de ahí que, en todos los jardines de niños, el principal objetivo es iniciar el proceso de formación conforme al crecimiento del niño.

Por lo tanto, la educación debe ser flexible, esto es, que se adapte a las necesidades e intereses del niño de la segunda infancia, ya que, de no ser así, traerá consecuencias mayores como la desadaptación ya sea en el ámbito escolar, familiar o personal. Esto no es nuevo, desde la antigüedad

---

<sup>16</sup> *Cfr.* FRÖEBEL, GER, Tomo IV. P. 36.



Platón reconocía que la educación habría de ser como un juego para el niño, al dirigir sus deseos hacia el fin que alcanzará en la vida adulta<sup>17</sup>.

El juego alcanza pues, un sentido trascendental, ya que el niño a través del simple ejercicio de sus funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, reproduce de manera ficticia situaciones vividas o situaciones que desearía vivir en el futuro, actividades que posiblemente demuestran las características específicas de cada niño, características que irán formando su personalidad y sus actitudes ante las diferentes actividades a realizar en su vida: el estudio, el trabajo, etc.

El juego es un auxiliar y un instrumento oportuno en la educación. Es auxiliar, porque a través de las actividades lúdicas el niño aprende a utilizar su imaginación y creatividad, le obligan a pensar y a expresarse hacia los demás, para inculcar así también las relaciones sociales.

Se considera un instrumento, porque es el medio por el cual el niño expresa ese conocimiento o pensamiento que ha construido por sí solo o con la ayuda de otra persona.

Los juegos que ejemplifican la creatividad y las interacciones sociales deseables pueden ser estimulados proporcionando a los niños materiales, lugares y oportunidades para practicarlos.

Estos, además, permiten el desarrollo de las habilidades físicas y uso del lenguaje, la música y la expresión personal que son base de la educación. Por lo que es un factor determinante de la personalidad, la estabilidad emocional, el desarrollo social, la creatividad y la formación intelectual.

El juego tiene gran importancia para el desarrollo cognitivo y moral. El estadio sensorio-motor del desarrollo, constituido en mayor parte por actividades lúdicas, es un periodo durante el cual se adquieren cogniciones importantes, tales como la permanencia de los objetos, el concepto de causa y

---

<sup>17</sup> Cfr. CUELLAR, Hortensia. "La Educación en la Edad Preescolar" P. 145.

efecto y la conciencia de las relaciones espaciotemporales. Por añadidura, los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, ya que éste inicia de forma placentera el contacto con la realidad e introduce en el mundo de las relaciones sociales para ofrecer al niño la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad que se le presenta día a día.

Jugar para el niño es distraerse, investigar, evolucionar, integrarse, desarrollarse; siendo la manera en que se descubre a sí mismo, es reconocido por los demás, y aprende a conocer y dominar el mundo; es también para él la forma natural de mitigar angustias, tensiones y situaciones vividas con desagrado y dolor (catarsis).

“Para el niño, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe de ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo”<sup>18</sup>.

Por otra parte, el juego ejerce una función diagnóstica: el niño enfermo juega, curioseas y siente en menor grado el impulso o deseo de mantenerse en actividad.

El Dr. Alfonso Bernal<sup>19</sup> asegura que impedirle al niño la actividad de jugar es quizá el error más grave, porque habitúa a los niños a ser inactivos, perezosos de cuerpo y de mente, los hace parcialmente inútiles en vez de todo lo útil que pudieran ser.

El juego presenta amplias posibilidades educativas para todos los niños, sea cual sea el grado de normalidad.

---

<sup>18</sup> WOLFGANG, CH. *Como Ayudar a los Preescolares Pasivos y Agresivos Mediante el Juego*, P. 35.

<sup>19</sup> BERNAL, A. *Del Riesgo. Errores en la Crianza de los Niños*, P. 53.

Favorece el desarrollo de la motricidad y de la percepción sensorial, el desarrollo de las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos y normas de comportamiento y la adquisición de habilidades. Permite que el niño exprese sus sentimientos.

La afición del juego se basa en cuatro períodos sensitivos primarios:<sup>20</sup>

- Afán de imitar
- Ansia de repetir
- Constante actividad
- Satisfacción de aprender

Los niños aprenden jugando; el aprendizaje para ellos es un juego, es decir, un sistema de hacer cosas. Es esencial que el niño sepa jugar y, a través del juego, desarrollar los hábitos positivos que más tarde se convertirán en hábitos operativos buenos: Virtudes.

Es importante que los padres enseñen a jugar a sus hijos; es útil apoyarse en los instintos guía de saber imitar y repetir. Se recomienda jugar repetidas veces con ellos y buscarles la compañía de otros niños que sepan jugar para que aprendan de ellos.

El juego es un incentivo en sí mismo, para el niño, ya que a través de éste siente satisfacción al descubrir que puede realizar varias actividades, le entusiasma aprender cosas nuevas que no le fastidiará repetir. Sin embargo, no basta sólo la motivación del niño, también es importante enseñarle a:

- Utilizar juguetes didácticos.
- Manejar plastilina formando objetos.
- Hacer dibujos, pintar.

---

<sup>20</sup> *Cfr.* Collin, G. Op.Cit. P. 166.

- Ayudar en los quehaceres de la casa.
- Ordenar su cuarto.
- Vestirse.
- Ayudar a su hermano menor o a los otros niños de menor edad.
- Saber jugar con juguetes de construcción: rompecabezas, tente, etc.

El trabajo profesional del niño es: aprender a jugar, lo cual le enseñará a aprender a aprender, objetivo esencial de la educación. A través del juego, al niño se le brinda la oportunidad de:

- Elegir la actividad que quiera realizar.
- Responsabilizarles a jugar con el juego o juguete que él mismo elija, sin cambiar al poco tiempo.
- Saber terminar los juegos: ordenar los juguetes o el área de juego después de terminar la actividad.
- Saber perder y saber ganar.
- Aprender a jugar solos o con otros niños.
- Aprender a ayudar a los demás.
- Enseñarles a cuidar sus cosas, mantener un orden y sobre todo enseñarlos a compartir.
- Formar hábitos motores e intelectuales, de los cuales algunos se convierten en virtudes.

Las actividades lúdicas al presentarse de manera natural y espontánea en el niño le permiten prepararse para saber estudiar cuando esté en la escuela y, además, evita el aburrimiento, la indiferencia y la pereza para cuando sea mayor.

Cuando un niño presenta problemas de obediencia dentro del aula escolar, el peor error que se puede cometer es no dejarlo salir a jugar, ya que el desorden que provoca seguramente es por un exceso de energía que no ha podido descargar, la cual generalmente es provocada por el poco tiempo que se le dedica al juego. Al no permitir jugar al niño, se provoca que siga acumulando energía que seguirá descargando en el salón de clases. Por el contrario, al niño hay que dejarle jugar, así como en su plan del día dedicarle suficientes horas de juego.

El juego es un determinante en el comportamiento del niño, ayuda a descubrir disfunciones o problemas que se reflejan en esta actividad, por ejemplo:<sup>21</sup>

- \* Un niño que no juega, es un niño triste. Si se observa que el niño no desea jugar, es necesario investigar las razones de su manera de actuar. Lo más probable es que necesite amor, cariño, para reafirmar su personalidad y empezar a socializar su conducta.
- Un niño que jugando lo quiere todo para él necesita un toque de atención por parte de la madre, el padre o el educador. Si desde pequeño se acostumbra a no compartir, de mayor puede llegar a convertirse en un ser egoísta.
- El niño que destroza, por sistema, los juguetes y que en el parque pasa la mitad del tiempo pegándose golpes, rompiéndose la ropa o haciéndose raspones o heridas, es un niño al que, seguramente, le falta afecto y atención; su manera de llamar la atención es no cuidar de sí mismo para que, por lo menos, pueda despertar un sentimiento de compasión o lástima.
- El niño que, por el contrario, acaba la jornada igual de limpio, es señal de que en su casa son muy escrupulosos. De adulto, probablemente, será inaguantable. A los niños hay que permitirles que se ensucien para que aprovechen de mejor modo todas las experiencias a través de sus sentidos.

---

<sup>21</sup> Cfr BRAVO, M. "La Educación Temprana de 3 a 7 años", P. 78.

- El juego tiene valor formativo en diversos planos, entre ellos el psicológico, donde la creatividad es la característica fundamental. En el juego el niño se siente libre para actuar, elige el tema de juego, el personaje que va a representar y busca los medios necesarios para realizar las acciones pertinentes.

El niño cuando juega es alegre, feliz, y esta felicidad contribuye a fomentar su dimensión creativa.

## 2.2 TIPOS DE JUEGO

El niño en esta etapa desarrolla diversos tipos de juegos, entre los que podemos mencionar:

- Juego motor: gracias a éste se madura tanto la psicomotricidad fina como la gruesa, y se desarrolla tanto un lenguaje corporal como verbal. Consiste, por ejemplo, en abrir y cerrar una puerta, o patear o aventar un balón.
- Juego simbólico: por medio de éste el niño va expresando su forma de ver la realidad y el cómo va integrándose dentro de un mundo manejado por adultos. Una de sus principales manifestaciones es la de imitar a los adultos.
- Juego reglado: estos desarrollan en el niño el espíritu de competencia: comienza a manejar los conceptos de ganar o perder. Así, comienza a integrarse a un mundo donde las reglas rigen no sólo los juegos sino la vida misma.
- Juego constructivo: es aquel que le permite desarrollarse y demostrar sus capacidades. Desarrolla tanto su motricidad, su imaginación, así como su conocimiento de la forma, lo que le permite construir lo que su imaginación le sugiere.

Piaget considera al juego como fundamental en el desarrollo cognitivo del niño y hace la siguiente clasificación fundada en la estructura que caracterizan al juego:<sup>22</sup>

- Juegos de ejercicio: se hace cualquier cosa por gusto, no requieren de alguna técnica en especial, se pone en acción a un conjunto de conductas variadas, se da de manera natural y forma parte de la adaptación actual. Por ejemplo: cuando el preescolar dibuja, lo hace por el simple gusto de dibujar, no por la necesidad de poner en práctica su psicomotricidad fina o gruesa.
  
- Juego simbólico: añade al ejercicio un nuevo elemento estructural, el símbolo (representación de un objeto ausente) y la ficción o fantasía. Es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado que dan como resultado una representación ficticia. El simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación. Por ejemplo: las niñas juegan con su muñeca imaginando que son sus hijas y que tienen que alimentarlas y cuidarlas tal y como lo vieron y lo vivieron en su casa.
  
- Juego con reglas ya tradicionales: transmitidas de generación en generación y que presuponen las relaciones sociales o interindividuales. La regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta.

Por lo mismo que el juego simbólico frecuentemente incluye un conjunto de elementos sensorio-motores, el juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos de ejercicio y símbolo. Pero además, agrega un elemento nuevo: la regla, tan diferente del símbolo como puede serlo éste en el simple ejercicio y que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas.

“Así pues, si se consideran las tres grandes clases de juegos, (...) entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las diversas formas sucesivas (sensorio-motora, representativa y reflexiva) de la inteligencia, es evidente que los juegos de

---

<sup>22</sup> PIAGET, J. “La Formación del Símbolo en el Niño”, P. 153.

construcción - o creación- no definen un nivel entre los otros, sino que ocupan una posición situada a medio camino, (...) entre el juego y el trabajo inteligente, o entre el juego y la imitación<sup>23</sup>.

Los juegos de construcción constituyen pues, la transición entre los tres, y ésta es la capacidad para captar estímulos y transformarlos en expresiones o ideas con nuevos significados. El medio más natural para desarrollar la creatividad es el juego.

A través del juego el niño intenta situarse por encima de su nivel de comportamiento habitual, el cual corresponde al desarrollo potencial. En esta situación el niño se encuentra relajado y sin ataduras, condiciones favorables para que se produzca la creatividad.

### **2.3 EL JUEGO EN EL AMBIENTE FAMILIAR**

En la familia se conjunta el mayor número de estímulos educativos para la formación de la personalidad. La familia es el primer contacto al exterior.

Los padres tienen el deber de poner los medios para que los dones, con que se ha querido obsequiar a la humanidad (sentidos, memoria, observación, fantasía, imaginación, voluntad, ingenio, tenacidad, orden), sean aprovechados. El cuerpo humano es una máquina perfecta, que no funciona por casualidad, está esperando que se le prepare, se le active y se le ejercite, el niño puede hacerlo jugando ordenadamente.

Siempre se ha pensado que la principal escuela de los hijos es el hogar, lo cual es cierto, ya que el lugar en donde se tienen los primeros contactos con otros objetos, otras personas, etc., es precisamente ahí. Por tal motivo, aún antes del nacimiento el niño debe sentirse querido, respetado,

---

<sup>23</sup> *ibid.* P. 158.



además de rodearlo de un ambiente adecuado para su formación. En casa el niño puede aprender oficios, técnicas, profesiones, manualidades, etc., y esto puede ser motivante a través del juego.

En la familia hay dos factores que apartan al niño de la educación a través del juego: el desconocimiento de éste como herramienta educativa, y la complejidad de la vida actual de los matrimonios, que no da demasiado tiempo para pensar en jugar con los hijos.

Otro motivo importante por el que hay que desarrollar el juego en la familia es que el niño siente la participación adulta en su vida, y como consecuencia, tiene la sensación de que el juego tiene mayor valor y que cuenta con la aprobación adulta, además, se distrae con menor facilidad y persevera en sus juegos más tiempo. Todo esto incrementa la destreza social y cognoscitiva del niño.

Algunas implicaciones pedagógicas del juego en la familia son:<sup>24</sup>

- Los padres pueden valerse del juego para ayudar a sus hijos a que aprendan divirtiéndose.
- Al hacerlo, es importante la participación de toda la familia, porque además de aprender y divertirse se fomenta la unión familiar.
- Los padres deben estar pendientes de los juegos de sus hijos y de ser posible dirigirlos hacia un aprendizaje, pero sin que el niño note su manipulación, de lo contrario se perdería el objetivo.
- El juego debe ser libre, sencillo, para que fomente la creatividad.

La disposición de los padres frente al juego, es una condición indispensable para que los niños obtengan el máximo beneficio del juego. Interesarse en el juego significa que se comprende la importancia de tal actividad, los niños que juegan requieren comprensión; por una parte entender que

---

<sup>24</sup> *Cfr.* PAPALIA, D. "Desarrollo Humano" P. 89.

ésta no es una actividad que no necesariamente produce resultados inmediatos, pero que no por esto es inútil ni el tiempo dedicado a ella perdido. El niño lo realiza por placer, por diversión, porque es su manera, una bella forma de expresión y contacto con el mundo.

En este sentido los padres deben ser compañeros de juego, expresar su deseo de jugar cuando decida acompañar al niño en una actividad lúdica; inculcar a los niños un placer más integral que el de la simple contemplación e infundirle el coraje necesario para vencer dificultades, educar la imaginación y el impulso intelectual. Los adultos pueden representarle una inmensa colaboración en lo que se refiere al desarrollo del lenguaje y a la posibilidad de hacerle comprender que los juegos tienen reglas, ayudarle a distinguir entre lo real y lo que es producto de su imaginación. En conclusión, la capacidad del niño para jugar, se verá en aumento cuando los padres demuestran una actitud comprensiva, cooperativa y abierta.

El papel de los padres, es pues, entender que sus hijos utilizan el juego como un mecanismo para canalizar sus emociones, para lo cual es preciso aprender a percibir estas manifestaciones permitiendo que el niño las haga libremente.

## **2.4 EL JUEGO EN EL JARDÍN DE NIÑOS**

Al jardín de niños se le conoce también como kinder, parbulario, preprimaria o preescolar.

Es la preparación previa para la primaria en donde se aprenden las primeras bases para la educación general o global, donde empiezan a desarrollarse habilidades sensoriales, motoras, de atención, memoria, imaginación, creatividad, percepción física, psíquica y cognitiva.

Es el lugar donde se empiezan a adquirir las primeras experiencias en contacto con la realidad, descubriendo el mundo exterior que lo rodea y que ya es no solamente el familiar.

El juego es el medio más eficaz y generalizado en la consecución de las finalidades del jardín de niños. Las consecuencias educativas del juego se consideran en tres dimensiones:<sup>25</sup>

- \* Intelectual: actúa como un vehículo de transición entre el pensamiento y la formación de conceptos.
- \* Afectiva: es un factor de motivación, ya que a través de los juegos el niño manifiesta su modo de sentirse afectado interiormente por el ambiente externo, es decir, expresa sus sentimientos y emociones, además de desarrollar otro aspecto de su personalidad.
- \* Social: introduce al niño en la vida comunitaria.

Las capacidades del niño en esta etapa son muy amplias, por lo que es necesario utilizar el contexto de juego del niño, así como las actividades que más prefiera para introducir los contenidos.

En lo que se refiere a memoria, también sería importante que el profesor utilizara actividades como la narración, el cuento, etc., para ir introduciendo estrategias de codificación y recuerdo. Lo mismo puede decirse de la atención. El profesor, a través de las actividades citadas, puede ir favoreciendo que la recepción de información suponga la puesta en marcha de estrategias de búsqueda y selección de información que permitan una codificación más adecuada y, por tanto, un recuerdo más eficaz.

En el preescolar se enseñan las habilidades de representación, a este aspecto contribuyen el dibujo, la imagen mental, la imitación y el juego simbólico.

---

<sup>25</sup> *Ibid.* P. 92.

## 2.5 JUGUETES

Los juguetes tiene como misión principal estimular y sostener el juego, creando motivos de entretenimiento que motivan al niño a ejercitar un conjunto de facultades, entre las que destaca la imaginación.

Los juguetes pueden llegar a ser un elemento principal en la educación del tiempo libre del niño, puesto que le ayudan a desarrollar muchos aspectos en él innatos y a gustar de otros para los que quizá fuese más reacio. El niño ya de por sí, posee fantasía y es creativo, pero el instrumento que le ofrece el juguete es un medio para la relación social del niño; su utilización en común le ayuda a integrarse en la sociedad y a relacionarse con los demás.

Es importante seleccionar los juguetes de acuerdo a la edad de los niños.

Los niños de entre los tres y siete años de edad siguen gustando de los juguetes de construcción, pero su mayor distracción consiste en desbaratarlos: aquello que han construido ellos mismos u otros. Esto le permite comprobar que domina las cosas.

El mismo incentivo halla en juguetes del tipo de los rompecabezas, que además constatan su destreza.

Los niños de la segunda infancia suelen interesarse también por todo lo que en alguna manera pueda imitar al mundo que les rodea, por eso les entusiasman tanto los disfraces de personajes diferentes y, por lo mismo, si no los poseen, los fabrican con ropa vieja y con imaginación.

El juguete es un bien si reúne una serie de factores, pero en determinados momentos puede constituir un estorbo, concretamente cuando interfiere en la vida escolar del niño por una mala distribución del tiempo libre.

La irritación y el nerviosismo que manifiestan muchos niños es el producto de no llenar esa necesidad que es el juego. La única medida curativa es, precisamente, la de proporcionarles los momentos necesarios para su expansión.

Existen algunos criterios a considerar en la elección de juguetes:

- Los juguetes deben ser adecuados a la edad de cada niño.
- Se debe evitar regalar juguetes sin motivo alguno, ya que el niño que recibe a diario juguetes llegará un momento en que estos le lleguen a estorbar y le dejen de ser motivantes y divertidos.
- No se le debe comprar todo lo que se le antoje, para que deje de dar "lata".
- Si no se le va a permitir jugar con un juguete por que costó demasiado, es mejor no hacer el gasto, ya que el niño tiende a destruir los juguetes para descubrir cómo funcionan. Es mejor comprar juguetes baratos que el niño pueda hacer y deshacer como quiera para que le sean útiles y satisfaga su afán de conocer, que tenerlos guardados, de manera que cuando pase el tiempo estos juguetes ya no sirvan para nada.
- Dejar que el niño elija los juguetes, pero aconsejarle algunos que se consideren útiles de acuerdo a su edad, como son aquellos que requieren de imaginación, creatividad y construcción. Ya que el niño haya elegido, no dejar que haga berrinches porque quiere todos los juguetes, hay que explicarles la importancia de elegir uno, lo cual necesariamente indica desechar las otras posibilidades.
- Hay que ayudarles y aconsejarles pero no decidir por ellos, en lo que ellos puedan hacerlo.

- No hacer escándalo porque rompa un juguete, es mejor ayudarlo a reconstruirlo y explicarle que los juguetes para que sigan funcionando es necesario cuidarlos, que existen unos juguetes que puede deshacer y otros que no. El niño normalmente no rompe los juguetes por malicia, sino por curiosidad.
- La plastilina, el agua y la arena, las bicicletas y los triciclos les gustan y son altamente recomendables para descargar su vitalidad en juegos creativos o que favorezcan el ejercicio corporal del niño. También existen juguetes universales, como son la pelota, la muñeca y los cochecitos.
- Es importante, también, acondicionar un área de juego considerando los siguientes aspectos:
  - Debe ser un lugar amplio, iluminado y con buena ventilación.
  - Puede haber muebles pequeños como son: mesas, sillas, un tocador con espejo, un espejo de cuerpo entero, plastilinas, un pizarrón, un lazo, donde puedan colgarse los disfraces y/o la ropa con la que pueda crear disfraces, etc. Se recomienda que los muebles no sean de metal, de preferencia de plástico resistente y de colores vivos y alegres.
  - Colocar materiales con los que el niño pueda crear cosas o personajes, por ejemplo: cajas de cartón vacías, botones, listones, botellas de plástico, cajas de medicinas, cereales, jabones, etc. tijeras de punta ancha, lápices de colores, hojas de papel, conchas, periódicos, palillos de madera, pulseras, guantes, gafas de sol, teléfonos, libretas, cintas, pelucas, etc.
  - Debe existir un lugar especial en donde guardar todas las cosas, ya sea, un juguetero, un baúl o una cómoda.

- Para hacer el ambiente más estimulante, convendría tener un tocacintas para poder escuchar música o instrumentos musicales que el niño pueda tocar, para que el niño alegre, pueda cantar y bailar.
- Es recomendable tener cosas que no puedan ser peligrosas: vidrios, objetos punzo cortantes, contactos de electricidad descubiertos, juguetes demasiado pequeños, trastes de vidrio, etc.
- Cuando se empieza a recolectar las cosas que puedan servir para jugar, es sorprendente lo mucho que se encuentra y lo poco que cuesta, ya que las cosas más baratas, o incluso aquello que no cuesta nada, es lo más valioso para jugar y, sobre todo, más entretenido y, por tanto, más educativo.

El juego presenta amplias posibilidades educativas para todos los niños, sea cual sea el grado de normalidad. Favorece el desarrollo de la motricidad y de la percepción sensorial, el desarrollo de las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos, habilidades y normas de comportamiento. Además, permite que el niño exprese sus sentimientos.

Hoy existe el gran peligro de que los niños se conviertan en seres más pasivos que activos; se están convirtiendo en seres receptores de imágenes, más que en actores de su propia vida.

Son inagotables consumidores de la televisión, espectadores pasivos de los acontecimientos culturales, deportivos, etc. Se están robotizando con una computadora adelante. Están perdiendo el don de pensar y sus reflejos van disminuyendo.

Los niños tienen ansias de aprender y sus posibilidades de recepción son enormes. Tienen en su interior una serie de virtudes, que si no ayudamos a aflorar, difícilmente se les podrá admirar.

Conscientes del peligro actual; durante el siguiente capítulo se abordarán las potencialidades humanas y culturales por las que el niño puede hacer efectivo su aprendizaje y contrarrestar aquellos factores que lo distraen de esta tarea. Por supuesto, tomando en cuenta que la principal herramienta para activar estas potencias es el juego.



**CAPÍTULO III**  
**FORMACIÓN DE HÁBITOS A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

En el capítulo anterior se habló de la importancia del juego como factor educativo en el niño en la etapa de preescolar, ya que a través de éste el niño experimenta una serie de estímulos significativos que le permiten adquirir un aprendizaje, mismo que en principio es guiado, pero que, más adelante y como consecuencia de repetir un estímulo, el niño hará suyo y será capaz de construir por sí mismo aprendizajes mucho más complejos, primeramente en el juego, después en el estudio y, más adelante, en sus actividades profesionales y laborales.

El presente capítulo hace referencia precisamente a esa adquisición del aprendizaje que se ha obtenido después de hacer presente estímulos positivos en el niño a través del juego, o dicho de otra forma, de la formación de un HÁBITO.

El término hábito se deriva de la palabra latina "habere"<sup>26</sup> que significa tener o adquirir algo que anteriormente no se había poseído.

Toda persona humana, dada su naturaleza espiritual, cuenta con la disposición permanente para ser o para actuar. Toda actuación implica necesariamente, una modificación de la conducta, misma que puede ser negativa o positiva, depende del objetivo de quien la realiza. La modificación positiva implicará, pues un perfeccionamiento de la propia naturaleza que, poco a poco, se constituirá en una forma de ser del sujeto que actúa.

Esto significa que el hábito es una adquisición individual que se obtiene mediante un aprendizaje, es decir, primeramente se da el aprendizaje y conforme se vaya reforzando y, repitiendo la acción, se formará un modo de ser específico.

En general, toda repetición constante de actos acaba originando un hábito, aunque para ello se requiere, también, que el organismo o las potencias correspondientes del individuo: - fisiológicas y

---

<sup>26</sup> *Cfr.* LAENG, M. "Vocabulario de Pedagogía", P. 206

psicológicas - estén preparadas para recibirlos, es decir, requiere de una disposición del sujeto a formarse.

No es posible la educación si no se cuenta con la intencionalidad de quién la recibe. Cada individuo forma sus propios hábitos, con sus propias experiencias.

El que el aprendizaje se refuerce, requiere de la guía de una persona capaz de percibir con claridad el objetivo que se desea alcanzar, en este caso: un hábito; sobre todo, en las primeras etapas de la vida. La ayuda del educador es indispensable, primero, en la adquisición de un aprendizaje y, posteriormente, en la consecución de un hábito.

En el capítulo anterior se discutió sobre la necesidad de proporcionar al niño la ayuda para que sea posible el cambio positivo en él, ya sea otorgándole las herramientas necesarias que no sea capaz de obtener por sí mismo y propiciando un ambiente adecuado. Por lo que a pesar de ser una adquisición individual (el aprendizaje), no es posible sin la ayuda inicial de un guía u orientador.

El hábito es, pues, una reacción aprendida que supone la tendencia a repetir y reproducir ciertas acciones bajo las mismas, o similares circunstancias.

La tendencia común en los seres humanos es adquirir modos fijos de reacción ante situaciones determinadas, mismos que determinan el temperamento y, más tarde, el carácter o personalidad.

El juego, el cual tiene su fundamento en los sentidos externos e internos, da al niño la oportunidad de formar o deformar su carácter, ya que proporciona todo tipo de experiencias que son susceptibles de desarrollar hábitos y que, además, se encuentra sujeto a leyes que le permitirán al niño adquirir una postura ética, para fomentar así no solo hábitos buenos o malos, sino también valores.

El aprender a percibir, a imaginar, a recordar, a actuar en la misma forma - en situaciones semejantes - constituye la formación de hábitos; incluso, cosas tan sencillas o que forman parte de la vida común de cualquier sujeto como el andar, leer, escribir, también son hábitos adquiridos. Así, todo el conocimiento que acumula un hombre, los modos de pensamiento, de actuar, de comunicarse etc., están integrados como disposiciones en su yo.

“Cada acto volitivo que ejerce, sea bueno o malo, queda registrado en las células de su cerebro dejando *huella* no solo en su cerebro, sino también en su alma de manera que mientras más repite una acción es más intensa y progresiva su inclinación a repetir ese acto”<sup>27</sup>.

El hábito empieza con la primera acción, de manera simultánea con el aprendizaje, cuando se ha logrado modificar una conducta y se convierte en un cambio más o menos permanente que crece con la repetición de actos voluntarios y con el ejercicio de éstos en definitiva.

Todas las funciones, tanto orgánicas como psicológicas, se modifican y perfeccionan mediante el ejercicio.

### 3.1 BASES DEL HÁBITO

El ser humano se encuentra estructurado corporal y espiritualmente, de tal manera, que le es natural adquirir modos de ser únicos e irrepetibles; esto depende de la forma en que se asimilan las experiencias vividas y se construyen los aprendizajes. Tal estructura es:

a) Física: La base física del hábito radica en el mecanismo del sistema nervioso. Conforme se reciben estímulos, el sistema nervioso va adquiriendo cierta plasticidad que se moldea según las acciones desempeñadas. Esto es posible gracias a la excitabilidad y conductividad que se origina por

---

<sup>27</sup> FINGERMAN. *Op.Cit.* P. 42.

una conexión entre el órgano sensible que recibe el estímulo (nariz, boca, oído, etc.) y el sistema nervioso central. A esta conexión se le conoce como sinapsis.

Cada conexión sináptica deja una impresión en el sistema nervioso mientras es más plástico. En el niño, cada acto deja o aumenta la impresión de acuerdo a la intensidad de la actividad que realiza, así como la frecuencia, los intereses, la aplicación de la voluntad y el grado de satisfacción y éxito consiguientes.

Si se considera que el niño en edad preescolar pasa más del 50% del día en actividades lúdicas, es fácil pensar que la mayoría de las impresiones que se quedan grabadas en el sistema nervioso son adquiridas por este medio natural que, además, le permite un sano desarrollo de sus facultades físicas y psicológicas.

Así, el sistema nervioso se adapta a las formas en que se ejercita cada vez que realiza un determinado número de conexiones sinápticas - unidad física que posibilita el hábito.

El hombre no sólo tiene hábitos sensorio-motores sino que, también, los posee mentales, de memoria, de juicio práctico, de representación sensible, de percepción y de reacciones emotivas. Sería un error el decir que las actividades sensorio-motoras no tienen efecto en las actividades cognitivas o viceversa, sería como negar la naturaleza material y espiritual del hombre.

Esta unidad material-espiritual exige uniformidades de la actividad mental y de la corporal; el hombre se encuentra inclinado a desarrollar habilidades del pensamiento como lo son el pensar, reflexionar, analizar, en circunstancias similares o iguales a otras producidas en el pasado.

"Así el intelecto, que es la facultad del pensamiento, encuentra más sencillo pensar siguiendo líneas que son recorridas naturalmente por las imágenes y éstas siguen las tendencias que han sido impresas sobre el sistema nervioso"<sup>28</sup>.

b) Psicológica: Psicológicamente, hábito significa la facilidad adquirida de los procesos conscientes, la cual se convierte en tendencia al ser ejercitada, es decir, en el individuo se transforma en un modo de obrar mecánico según sus costumbres<sup>29</sup>.

"La base psicológica del hábito radica en la ley de asociación por contigüidad, que afirma que cualquier grupo de estados mentales producidos juntos o en sucesión tiende a ser reproducido simultáneamente o en el orden original, es decir, se recuerdan mutuamente"<sup>30</sup>.

### 3.2 PROCESO DE FORMACIÓN DE HÁBITOS

La formación de hábitos requiere de un proceso sistemático que consiste en el conseguir una serie de transformaciones y de cambios internos a través del ejercicio de acciones determinadas en distintas, pero similares circunstancias.

Se llega a esta etapa por una serie de experiencias y ensayos que no son sólo meras repeticiones, sino una serie de continuas y progresivas transformaciones.

Estos progresos son rápidos al principio, luego cada vez más lentos, hasta alcanzar un equilibrio, es decir, cuando se ha obtenido el aprendizaje.

---

<sup>28</sup> Recopilación conferencia "*Desarrollo Integral y Aprendizaje*". Impartida por la Lic. Ma. Teresa Aldrete de Ramos en Monterrey, marzo de 1994.

<sup>29</sup> *Cfr. Diccionario Rioduero*. P. 115.

<sup>30</sup> KELLY, A. *Op Cit.*, P.173.

Es necesario encontrar el equilibrio, pues de lo contrario podría formarse un defecto. Se debe recordar que cualquier exageración o ausencia de algo es considerada como una anomalía por ejemplo: es diferente ser valiente a ser temerario o cobarde.

Los hábitos no se adquieren fácilmente, requieren de un proceso que va de lo simple a lo complicado siguiendo el orden que a continuación se explica<sup>31</sup>:

1. Los hábitos sensorio-motores: son los que dependen de los sentidos externos.
2. Los hábitos de la organización primaria de la percepción: son los que dependen de los sentidos internos formales: sentido común e imaginación.
3. Los hábitos de la organización secundaria de la percepción: son los que dependen de los sentidos internos intencionales: memoria y cogitativa.

Por eso, se puede decir que mientras más se asciende de lo sensible a lo espiritual, las facultades van siendo menos susceptibles de hábitos, por tanto, la vida propiamente espiritual requiere siempre de un renovado esfuerzo, pues no arraiga lo mismo que un hábito motor.

Generalmente, los hábitos que se desean formar se adquieren de manera libre y consciente, sin embargo, la libertad es una facultad propia de los seres humanos que se ejerce paulatinamente conforme crece y madura la persona. Por tanto, no se puede dejar al niño que decida en aquellas situaciones que implican un riesgo, necesitan la ayuda del educador para saber manejarla y ejercerla con responsabilidad, pero siempre de acuerdo a su edad.

---

<sup>31</sup> *Cfr.* ALDRETE, Ma. Teresa. *Op. Cit.*

El niño en edad preescolar no cuenta con la suficiente capacidad para decidir qué hábitos desea formar, simplemente los forma conforme se presenta la situación y, el que los adquiera de manera eficaz, siempre dependerá del esfuerzo que el educador realice para que así sea.

El educador, primeramente, debe de conocer la psicología, gustos intereses, aptitudes y actitudes del niño preescolar, esto le permitirá tomar una postura empática y encontrar la manera más óptima de, según el nivel de cognición del niño o de su forma de pensamiento, hacerle entender que hacer las cosas de una manera siempre es mejor que hacerla de otra.

Las actividades lúdicas permiten arraigar en la conducta del niño ese sentido de satisfacción que da el hacer las cosas de la mejor forma a través de las actividades que realiza con frecuencia. Así, será facilitada la inducción al aprendizaje para, posteriormente, adquirir el hábito.

Como se mencionó anteriormente, es requisito indispensable que el niño conozca las ventajas y desventajas de realizar una actividad con responsabilidad (misma que será graduada de acuerdo a su edad), y no tanto de la espontaneidad inconsistente que se presenta al hacer las cosas al azar, sin pensar en el beneficio que representa una acción que, ordenada, va dirigida a conseguir un objetivo bueno de perfeccionamiento.

La principal tarea del educador es enseñar al niño a obtener un aprendizaje en cada acción que realiza, por muy pequeña o sencilla que esta parezca, induciéndolo así, a no ir en contra de su propia naturaleza, dañándola o corrompiéndola con la formación de vicios (repetición de actos malos), por el contrario, hacer al niño capaz de formarse un sentido de responsabilidad y de optimismo ante la vida.

El infante adquirirá la virtud cuando sepa hacer lo que se propone, cuando haya aprendido. Nunca se llega a una estabilización absoluta, asimismo el hábito puede llegar a inhibirse. Más adelante se explicará con mayor profundidad esta probabilidad.



A lo largo de la vida, los actos que se realizan habitualmente presentan modificaciones en algunos detalles, pues la repetición constante produce pequeños cambios de forma.

Cada actividad representa una modificación del propio ser, o mejor dicho de la forma de ser, por lo que, aún tratándose de actividades, similares implican una respuesta diferente a la primera, ya sea mejorada o no, pues ya se adquirió una experiencia que ha quedado impresa en el cerebro, por lo que la forma de responder a la misma acción necesariamente varía. Se debe considerar que también puede ser al contrario, pues siempre se desprende algo por falta de ejercicio.

La repetición no fija el acto tal cual, sino que produce una base orgánica de asociaciones, de lo contrario, no habría progreso y cada acto repetido sería nuevo.

Así, los hábitos buenos y ordenados son base de crecimiento y desarrollo y se forman por medio de la repetición uniforme y frecuente, de lo contrario, lo aprendido se perdería por falta de ejercicio, aunque no del todo, implicaría provocar o aprovechar situaciones similares que permitan ejercer la acción cuantas veces sea necesario para adquirir el hábito.

La formación de hábitos de autodominio es trabajo fundamental en la educación de los primeros años de vida. Las omisiones en este sentido impiden la maduración adecuada de las regiones del cerebro que controlan la vida reactiva. Así, cada región del cerebro madura y se organiza con la práctica de los hábitos naturales que, en definitiva, no son otra cosa que **virtudes**.

### **3.3 LEYES DE FORMACIÓN DE HÁBITOS**

El desarrollo de hábitos juega un papel muy importante en la vida humana cotidiana, de ahí la necesidad de formar buenos hábitos: físicos, mentales y morales de una manera real, eficiente y económica.

William James señala al respecto, unas leyes:<sup>32</sup>

- No permitir excepciones hasta que el nuevo hábito esté firmemente arraigado en la propia vida.
- Continuidad, pues es un gran medio para hacer que el sistema nervioso actúe en forma ordenada.
- Aprovechar la primera oportunidad posible de actuar en cada resolución que se haga, en cada impulso emocional que se experimente, en dirección de los hábitos que se pretende adquirir.
- Mantener el esfuerzo vivo con un poco de ejercicio voluntario cada día. El hombre que se impone diariamente hábitos de atención concentrada, volición enérgica y autodomínio en cosas pequeñas, pero necesarias, sólo así se mantendrá en pie, con fortaleza para hacer frente a una prueba grande.
- Para la adquisición de un nuevo hábito o para el abandono de uno antiguo hay que lanzarse con una iniciativa tan vigorosa y decidida como sea posible.
- Acumular todas las circunstancias posibles que refuercen los motivos correctos (ponerse en condiciones que fomenten la nueva dirección).

De esta manera, el impulso de la tentación por abandonarse no se presentará tan fácil y pronto, pero sí requiere de un gran número de actividades dirigidas hacia el propósito que se desea alcanzar, o mejor dicho, encaminadas al hábito que se desea sea adquirido.

---

<sup>32</sup> WILLIAM, James. "Talks to Teachers". P. 75-76.

### 3.4 INFLUENCIA DE LA EDAD EN LA FORMACIÓN DE HÁBITOS

“Los primeros años de vida son críticos en la estructuración de hábitos, porque constituye la época más plástica de la vida”<sup>33</sup>.

La plasticidad del sistema nervioso no es igual en todas las edades. A medida que aumenta la edad, el hombre es más dependiente de los hábitos que adquirió en los primeros años de vida.

Por tanto, es necesario que mientras más pequeña sea la persona, tenga la oportunidad de ejecutar actos que dejen impresiones tales en el sistema nervioso como para que las tendencias resultantes se dirijan bien.

La niñez, especialmente entre los tres y doce años, es la mejor época para la formación de hábitos motores asociativos y de percepción. “Es el periodo de la construcción de los procesos básicos del aprendizaje y deben ser automáticos para ser útiles, por la plasticidad del cerebro”<sup>34</sup>.

Los hábitos motores, del equilibrio, los engramas básicos del lenguaje -su articulación gramatical, fonética y semántica- la lectura, la escritura y los procesos fundamentales de aritmética, así como los hábitos de asociación y pronunciación en idiomas, los hábitos de autodominio, etc., constituyen la base sobre la que se desarrollaron los hábitos posteriores.

El educador debe conocer cuál es la primacía en la adquisición de hábitos, pues unos deben adquirirse antes que otros. Por eso, es muy importante la planeación y organización de la enseñanza, a partir de una metodología más adecuada al estilo del pensamiento y de la edad del niño.

---

<sup>33</sup> KELLY, A. *Op Cit.*, P. 177

<sup>34</sup> *Idem.*

El ejercicio "es la práctica constante, uniforme y exacta de la actividad que ha de ser adquirida"<sup>35</sup>. Es el medio preciso para lograr la eficacia y para afianzar un hábito. Conforme éste se arraiga más en la conducta, proporciona mayor rapidez y exactitud al practicarlo.

### 3.4.1 PERIODOS SENSITIVOS

Los períodos sensitivos son lapsos en los que el individuo tiende intuitivamente a realizar una determinada acción, no necesariamente voluntaria. Estos períodos existen específicamente en los animales y en el ser humano.

Las células cerebrales se acomodan a una determinada acción que dan por aprendida de una manera natural, sin embargo, cuando se aprende algo fuera del periodo, las células cerebrales se encuentran con cierta rigidez que dificulta su adaptación.

A diferencia de los animales, las personas son capaces de dominar sus periodos sensitivos y de desarrollarlos. Lo que caracteriza a las personas es la aptitud o capacidad individual para una determinada área.

El perfil de inteligencia de una persona depende esencialmente del aprovechamiento de sus instintos guía durante los periodos sensitivos correspondientes.

El niño es libre y puede querer o no querer cooperar, por lo que es importante que el educador dé a conocer y ayude a practicar valores objetivamente importantes a través del ejemplo y la ayuda directa del aprendizaje.

---

<sup>35</sup> *Ibidem*, p.178.

Es en la formación de la voluntad donde los educadores pueden ayudar a sus hijos a que logren ser personas libres y responsables. En estas últimas, es la voluntad la única que tiene la opción a anular o modificar los periodos sensitivos.

El aprendizaje queda reflejado en hábitos que, más tarde, si tienden al bien y son queridos por la voluntad, se convertirán en virtudes. Por ejemplo: la sinceridad, la cual se comienza a vivir entre los tres y los nueve años. Los niños tienen un concepto claro de justicia, por eso, es debido lograr que la sinceridad sea un hábito, ya que después se convertirá en virtud mediante el ejercicio que puede darse en las actividades lúdicas y el ejemplo. Los niños falsean la verdad por mera fantasía y, esto, no debe considerarse como una mentira, sin embargo, resulta conveniente que ellos vayan diferenciando el campo de lo real y lo imaginario.

Otra de las principales virtudes que puede llegar a adquirirse por medio de las actividades lúdicas es la laboriosidad, la cual se produce en tres ámbitos:

1. Inicialmente por el juego. Entre los cuatro y siete años, los educadores enseñan fomentando la interacción de los niños con otros, con el fin de que puedan enseñarse entre ellos y por sí mismos, sin embargo, esto se debe dar con ciertas características: con orden, sin egoísmo, saber ceder, ayudar y no romper sus juguetes.
2. En el estudio. Su motivación principal resulta de las anomalías que producen en el niño un afán de aprender y la tendencia a la curiosidad, la cual se satisface, en un inicio, a través del juego.
3. Posteriormente, en el trabajo, que se convierte en una alternativa de estudio en vacaciones y en el cual se debe aclarar que se descansa al dejar de hacer cada actividad e iniciar otra. Se acostumbra desde la infancia.

El periodo sensitivo del hombre se vive con la misma intensidad entre el primer y el tercer año. El niño sabe que cada cosa debe tener su sitio y lo aplica en las cosas y en su persona. Se debe tener presente que en esas edades la capacidad de imitar constituye el instinto guía y el ansia de repetir las cosas es un periodo sensitivo. Imita lo que ve, ya sea en orden o en desorden.

### 3.5 LA TAREA EDUCATIVA EN LA FORMACIÓN DE HÁBITOS

“Aprender satisfactoriamente es seleccionar inteligentemente los actos que se han de formar”<sup>36</sup>.

Si aprender consiste en seleccionar de manera inteligente los actos que habrán de formarse, entonces enseñar es todavía más importante, porque debe inducir a la persona a que desee formar esos actos que le ayudarán a ser mejor, primero con ayuda para que, posteriormente, pueda realizarlos por sí mismo.

Es importante, pues, la figura del educador, no tanto como el que proporciona conocimientos, aunque si es necesario es menos importante que la educación con el ejemplo. Si se desea enseñar a adquirir hábitos, se debe tener la experiencia para saber cómo transmitir a los demás de manera eficaz y eficiente esta obtención.

Para educar se requiere de una guía que represente un ejemplo para que el educando advierta congruencia y tenga un modelo en quién apoyarse, y sobre todo en los primeros años de vida cuando el niño aprende de manera natural, a través de la imitación, a decir sus primeras palabras, a caminar, etc. Le será fácil aprender cuando tiene un modelo a seguir, pero debe tratarse de un modelo que le sea agradable.

Siempre hay una forma de hacer mejor las cosas y esto debe convertirse en habitual.

---

<sup>36</sup> *Ibidem*, p.179.

La educación, entonces, debe conseguir ese esfuerzo persistente y duradero de mejora definida y firme. Educar, por tanto, es dar oportunidades de mejora constante hasta lograr que el bien obrar y el bien pensar arraiguen en la vida de la persona.

### **3.5.1 EFECTOS DEL HÁBITO**

El hábito no tiene su objetivo en sí mismo, es decir, el adquirir el hábito como virtud no es la finalidad última, consiste en un perfeccionamiento interno que se exterioriza y facilita la adquisición de otros aprendizajes o transformaciones cada vez más positivas en el ser. El hábito es producto de un esfuerzo personal y, además, produce tales efectos:

1. Cuando un acto bueno cualquiera se repite frecuentemente, cada vez es mayor su crecimiento personal, su PERFECCIÓN.
2. En lo que respecta al tiempo, el hábito hace que los actos se efectúen con mayor rapidez, otorgando así, una "economía" del tiempo.
3. Los actos frecuentemente repetidos requieren menos atención, se hacen menos conscientes.
4. Una vez adquirido el hábito, el esfuerzo será menor al llevarlo a cabo, por tanto, da una mayor facilidad para reaccionar en forma particular a una situación dada.
5. Los hábitos buenos dan pie a que se obre bien.

### 3.6 FORMACIÓN DE HÁBITOS INTELECTUALES

El desarrollar con mayor plenitud la inteligencia, da al preescolar un arma fundamental para tener buen rendimiento académico posterior, pero sobre todo, para vivir más humanamente, ya que lo que hace diferente al hombre de otras criaturas es su capacidad de pensar y querer. De ahí que “más importante que la información que se da al alumno es la capacitación para que sepa encontrar y utilizar la información que necesita ante los problemas que surgen a lo largo de su vida”<sup>37</sup>.

El educador debe buscar, además de la aptitud para el estudio, la continua ejercitación de las diferentes habilidades mentales, para que se vayan arraigando en el alumno y se consoliden en hábitos. Esto lo puede reforzar a través del juego, enseñando al niño a preguntar, a exponer con claridad y precisión sus ideas, a escuchar atentamente a los demás, a saber justificar con razones sus puntos de vista, a saber sintetizar lo aprendido, a concluir, a informar adecuadamente algún problema planteado, etc.

Por tanto, no es misión del educador enseñarlo todo, sino dar las herramientas, estimular el trabajo personal posterior del alumno y, sobre todo, preparar a la inteligencia y disponerla para asimilar de una manera mejor los futuros conocimientos.

Concluyendo, las tareas principales del educador en la formación de la inteligencia son:

- Enseñar a pensar.
- Orientar en la búsqueda de la verdad.
- Ayudar a desarrollar habilidades y destrezas posteriores para el estudio, a través de una formación en la curiosidad sana.

---

<sup>37</sup> CASTILLO, Gerardo. “La Metodología del Estudio en los Centros Educativos”. P. 17.



- Crear situaciones de aprendizaje que favorezcan la formación de buenos hábitos intelectuales.
- Suscitar motivos para aprender y fomentar el desarrollo de actitudes y disposiciones adecuadas hacia el estudio.

Para esto, es necesario ejercitar y desarrollar una serie de operaciones, aptitudes y habilidades intelectuales que lleven al estudiante a manejarse en el terreno de lo abstracto con precisión, profundidad y agilidad. Estos ámbitos intelectuales se desarrollan desde la edad inicial a través de actividades tan simples y cotidianas en su vida como lo es: *el juego*.

### 3.7 INHIBICIÓN DE UN HÁBITO

Los modos de inhibir un hábito pueden ser:

- a) Negativamente: abstenerse de ejercerlo, lo cual implica un gran esfuerzo de la voluntad y de la atención.

Cuanto más arraigada se encuentra la voluntad de resistir es más efectiva, según la fuerza del hábito y la cantidad de esfuerzo que se gasta.

El hábito mientras más arraigado esté, requiere más persistencia y estado de alerta para su eliminación mediante el desuso.

El hábito se va debilitando al suprimir su ejercicio, pero es necesario no permitir excepciones.

Para desarrollar un hábito correctivo, o para reemplazar el que se desea eliminar, la atención debe centrarse con fuerza en el nuevo hábito y no en el que se pretende eliminar, es decir, si se desea

desaparecer un **vicio** (hábito operativo malo), habrá que buscar la forma en que la persona adquiera un hábito nuevo que reemplace a éste.

El hábito nuevo habrá de practicarse con diligencia, determinación y debe, además, repetirse disciplinadamente.

b) Positivamente: es mejor que la reformación de hábitos malos. Mientras que los primeros son un medio de estabilidad, madurez y perfección, los hábitos malos son producto de una inestabilidad y del fracaso; eliminarlos y sustituirlos representa un esfuerzo multiplicado en comparación con el esfuerzo por implantar uno nuevo y adecuado para la edad y el grado de maduración del individuo.

Toda tarea educativa tiene como finalidad hacer que la persona se comporte como lo que es: un ser racional, capaz de ser mejor a través de la correcta utilización de su libertad; esto no se logra sólo en un periodo de la vida, sino durante toda la existencia. La naturaleza del ser siempre será perfectible.

Por tanto, el saber educar consiste en adecuar las situaciones cotidianas en aprendizajes que ayuden a ese perfeccionamiento, mismo que debe adquirirse conforme se madura, la intensidad dependerá de la edad.

Con el fin de encausar esta actividad natural del niño hacia ese perfeccionamiento personal, en el capítulo siguiente se propondrán algunas actividades lúdicas que facilitan la adquisición de hábitos tanto sensorio-motores como cognitivos.

**CAPÍTULO IV**  
**PROGRAMA DE JUEGOS POR OBJETIVOS**  
**PARA LA FORMACIÓN DE HÁBITOS**

## 4.1 PRESENTACIÓN

El juego es un instrumento oportuno de la educación, es importante para determinar la personalidad, la estabilidad emocional, el desarrollo social, la creatividad y la formación intelectual.

Asimismo, el juego proporciona a los más chicos las primeras experiencias sobre las ideas de justicia, ley, cooperación, equidad y falsedad, entre otras.

El aprendizaje, por medio del juego, adquiere una impresión total en la medida en que se vive y no simplemente se escucha y se ve, como tradicionalmente sucede en las aulas de preescolar.

El juego es una necesidad permanente en la vida del hombre, tenga la edad que tenga. Por tanto, es una herramienta valiosa en la educación y da la oportunidad al educador de contar con una poderosa arma de formación, siempre y cuando domine esta técnica de manera adecuada.

Este programa de actividades lúdicas pretende ayudar al educador a estimular a los niños en edad preescolar para que ejerciten sus potencialidades, adquiriendo así, modos de ser que le ayuden a ser cada vez mejor persona. Dicho en otras palabras, ayudar al niño a construir su personalidad de manera sana, a través del juego.

## 4.2 INTRODUCCIÓN

Desde tiempos muy remotos, la recreación ha jugado un papel importante en la vida del ser humano. Ya en la cultura romana se practicaban los juegos físicos e intelectuales; aquí en México, se conoce que entre las primeras culturas, se realizaban los llamados juegos de pelota, como una forma de agradar a los dioses.

Así, día con día, el hombre ha prestado una especial atención al aspecto recreativo, porque se le aprecia como parte de su formación, para contribuir así al bienestar físico, intelectual y social del individuo.

Este trabajo se aboca a los niños, quienes pasan la mayor parte de su tiempo jugando, siendo así el juego su principal medio de adquisición de experiencias y, por tanto, de aprendizajes significativos.

El programa se enfoca de manera intencional hacia el aspecto de formación de hábitos, porque se le considera como un elemento fundamental en la vida del individuo y, por ende, para el desarrollo de la comunidad.

En este sentido, el objeto principal de dicho programa es la presentación de una serie de juegos que permitan al educador planear, ejecutar y supervisar las actividades lúdicas, para lograr así, la formación de hábitos (virtudes) en niños de la edad preescolar.

### 4.3 PLANEACIÓN

Es necesario hablar de la importancia que tiene una planeación eficaz del juego para cumplir y alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos con las actividades recreativas.

Algunos puntos a considerar antes de realizar la planeación son:

1. Desarrollar un plan de trabajo para cada juego, definiendo el objetivo que se desea alcanzar a corto (pequeños retos que demuestren que se está siguiendo la metodología correcta) y a largo plazo (hábito a formar).
2. Disponer de todos los elementos necesarios para facilitar las actividades.
3. Seleccionar y enseñar únicamente lo más esencial de cada juego, para ponerlo en práctica.
4. Durante el curso del juego, hacer ver el número de correcciones necesarias en los errores y jugadas.
5. Es esencialmente importante la empatía, explicar al niño las reglas del juego, los beneficios y lo que se desea obtener con las actitudes que debe tomar. Esto debe de hacerse al nivel del niño, de tal manera que lo entienda, lo vea como bueno y, por tanto, sea atractivo para cumplir ese reto.
6. Se debe anticipar al niño sobre las dificultades que se le pueden presentar durante la realización, se debe, además, demostrar su solución.
7. Considerar que conseguir un "estado de virtud" no es una tarea sencilla, requiere de un cúmulo de actividades semejantes que permitan al niño asimilar e interiorizar el aprendizaje.

8. No se debe obligar al niño a realizar actividades en las que no presenta ningún tipo de interés. Si no se consiguen los retos a corto plazo será muy difícil alcanzar el hábito, por tanto, lo mejor sería cambiar de estímulos hasta que se logre la intencionalidad por parte del educando.

#### 4.4 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Existen muchas clasificaciones de juegos y cada una de ellas tiene su propio sentido aplicativo, de acuerdo a la intención de su autor.

Desde luego, el valor de clasificar los juegos, estriba en el hecho de constituir una eficaz ayuda para la organización planificada de programas recreativos de acuerdo a las circunstancias, edades, movimientos, niveles, etc.

Así pues, de hecho las clasificaciones de juegos que existen, se encaminan al desarrollo de habilidades (motoras e intelectuales), con fines formativos principalmente; de esta manera, el juego se adapta al objetivo que se persigue.

En este aspecto, se mencionará una clasificación desde el punto de vista psicológico y, otra, desde el punto de vista de la educación física, las cuales no se excluyen una a la otra, sino que se complementan.

##### a) Punto de vista psicológico

La profesora Juana Mazón<sup>38</sup>, clasifica los juegos en dos grupos:

*Primer grupo:* Juego como experimento:

---

<sup>38</sup> MAZÓN Alonso, Juana. "La Recreación en la Escuela Primaria". Pp. 13-14.

- Juegos que hacen funcionar el aparato sensorial. Son aquellos con los que el niño ejercita sus sentidos: el olfato, la vista, el gusto, el tacto y el oído a través de sensaciones como los olores, los colores, los sabores, texturas, temperaturas y sonidos, respectivamente.
- Juegos con los que se ejercita el aparato motor. Son los que ponen en movimiento los órganos del cuerpo: balbuceo, arrullo, trepar, correr, saltar, gatear, nadar, etc. Además, juegos en que se mueven objetos extraños, por ejemplo: andar en triciclo, brincar cuerda, botar la pelota. Juegos destructivos como desgarrar, romper, desarmar; y los juegos constructivos como formar un rompecabezas, edificar torres de cubos, etc.

*Segundo grupo:*

- Juegos de lucha corporal o mental.
- Juegos de amor, por ejemplo, jugar a la mamá y al papá, el baile, etc.
- Juegos de imitación; jugar con muñecas en que, además de la imitación es muy probable que intervenga el instinto maternal femenino.

Juan C. Cutrera<sup>39</sup>, emite su opinión al respecto, clasificando a los juegos en 10 rubros a saber:

- Juegos gimnásticos o fisiológicos; contienen acciones físicas que obligan a una activación determinada de contenido casi siempre gimnástico, o a veces sólo de exigencia cardiovascular.
- Juegos de habilidad; aquí aparece la ejercitación de destrezas especiales, como, por ejemplo, sencillas formas de puntería, construcciones, juegos predeportivos, etc.

---

<sup>39</sup> CUTRERA, Juan Carlos. "Técnicas de Recreación". *Apud.* VARELA, Alva y MAYA, Margarita "Más Juegos". Pp. 11-19.



- Juegos de ejercitación de la voluntad: estos juegos pretenden ejercitar la voluntad para que supere lo instintivo, en la pronunciación de ciertas palabras habituales, en la risa, etc.
- Juegos de ejercitación sensorial: mediante éstos, se ejercitan los sentidos del oído, el olfato, el gusto, el tacto, la vista, la memoria, la observación, etc.
- Juegos de representación mímica: tienden a poner a los participantes en la situación de reaccionar en función de mimos que, al simular una acción o gestos que no le son habituales, están dando un lugar a una parte muy valiosa de su expresividad.
- Juegos intelectuales o de ingenio: dos aspectos fundamentales entran en juego en este tipo de actividades: por un lado, la disposición de conocimientos intelectuales y, por el otro, agudizar el ingenio, a veces en lo que sería la solución de un complejo planteo, a veces sólo una determinada definición humorística.
- Juegos de chasco o de humor.
- Juegos de reacción y atención: ponen en práctica la velocidad psicomotriz ante determinados estímulos que obligan a una constante atención para no equivocarse.
- Juegos de iniciación expresiva artística: se basa en determinadas exigencias como el dibujo, la pintura, canto, modelado, etc., especialmente en formas colectivas.
- Juegos de azar: los sistemas de organización y adaptación que pueda dar el animador, harán de algunas formas de juegos de azar, actividades de positivo valor para el ejercicio de la expresividad.

## **4.5 OBJETIVOS**

### **4.5.1 OBJETIVO GENERAL**

Aportar los elementos teóricos y prácticos para la utilización del juego como una técnica útil en la iniciación de formación de virtudes en la edad preescolar, que pueda ser empleada por los educadores para desarrollar dichos hábitos, especialmente profesores y padres de familia.

### **4.5.2 OBJETIVO PARTICULAR**

\* Brindar la oportunidad a los niños de entre los cinco y seis años de autorrealizarse a través de una forma divertida y cotidiana.

\* Estimular las capacidades de adquisición de virtudes en los niños de edad preescolar.

\* Presentar una serie de actividades lúdicas que, bien conducidas, facilitarán los procesos de enseñanza - aprendizaje posteriores, a través de una motivación que fomente una predisposición anticipada al aprendizaje, tanto física como anímicamente.

\* El niño descubrirá en sus actividades cotidianas un aprendizaje, es decir, sabrá cómo aprovechar cada una de sus experiencias dando un sentido útil y significativo para su mejor adaptación al medio.

\* Otorgar actividades a través de las cuales el niño aprenderá a reflexionar y deducir, de manera lógica, las consecuencias de sus actos, tanto positivas como negativas.

## 4.6 PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS

A continuación, se presentan una serie de actividades lúdicas que facilitarán al educador la formación de hábitos de sus educandos. Dichas actividades se han dividido en: motoras e intelectuales, con el fin de que el educador aproveche la plasticidad cerebral del niño, tanto física como intelectualmente.

Los juegos físico - motores permiten el desarrollo de habilidades que facilitarán la adquisición del hábito que se quiere alcanzar a través de los juegos intelectuales. Existen algunos juegos que combinan ambos objetivos, es decir, tanto desarrollo de habilidades motoras, como desarrollo de habilidades intelectuales, los cuales provocan el aprendizaje y estimulan la posesión del hábito.

### 4.6.1 JUEGOS

#### 1. Juego: **El movimiento dice.**

- ❖ Hábito: Obediencia
- ❖ Objetivo específico: aprender a respetar las reglas que se establecen, ya sea en el grupo o de manera individual.
- ❖ Lugar de desarrollo: puede desarrollarse de manera independiente en un local amplio, o bien, puede llevarse a cabo en el jardín de niños o en la casa.
- ❖ Desarrollo:

El animador empieza a dar órdenes al grupo que éste debe cumplir. Toda orden antecedida de la expresión '*el movimiento dice*' debe ser cumplida.
- ❖ Reglas:
  - Las órdenes que no son antecedidas por la expresión '*el movimiento dice*', no serán cumplidas.

- ❖ Evaluación: el animador deberá hacer las observaciones convenientes, niño que no obedezca las instrucciones pierde y queda fuera del juego.

## 2. Juego: **Oído Alerta.**

- ❖ Hábito: escuchar con atención.
- ❖ Objetivo específico: desarrollar la capacidad sensorial, a fin de fomentar una adecuada comunicación.
- ❖ Recursos: un objeto que al caer produzca un ruido.
- ❖ Lugar de desarrollo: local amplio, con buena ventilación e iluminación.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Se colocan los jugadores formando una circunferencia, menos uno que se sitúa fuera, éste tendrá en las manos un objeto que al caer produzca un ligero ruido.
  - b) A la señal del silbato, el jugador que está fuera caminará o correrá, según él lo desee, alrededor de la circunferencia, los demás jugadores deben mirar al centro del círculo.
  - c) El que va por fuera, cuando quiera deja caer el objeto que lleva, con el mayor disimulo, detrás del jugador que le parezca más distraído, y sigue andando en la forma en que iba.
  - d) Cuando nota que aquel jugador se ha dado cuenta del objeto que tiene detrás, emprenden la carrera, pues, dejando el objeto en el suelo, ambos salen corriendo en direcciones contrarias. De los dos, el primero que logre llegar al lugar desocupado y levantar el objeto en alto, será el vencedor, quedándose por lo tanto en el lugar.
- ❖ Reglas:
  - Es prescindible levantar en alto el objeto, porque si el que llega primero lo recoge del suelo, pero se queda con las manos abajo, el que llega después puede quitárselo.

- Cuando un jugador pierde en dos veces consecutivas, debe ser cambiado por el animador, explicando que lo hace para evitarle cansancio. Si el animador no hace esta aclaración, el jugador y sus compañeros podrían pensar que se procede así porque aquel no sabe jugar, lo que tal vez daría lugar para que perdiese la confianza en sí mismo y la estimación que los demás tienen de él como jugador.

- ❖ Evaluación: el animador deberá hacer notar la importancia de estar alertas de lo que sucede alrededor, ya sean ruidos, voces, personas, etc.

### 3. Juego: **Aire, tierra, mar.**

- ❖ Hábito: pensamiento veloz.
- ❖ Objetivo específico: desarrollar la velocidad de reacción ante estímulos auditivos.
- ❖ Lugar de desarrollo: local amplio y bien ventilado.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Los jugadores rodean al animador para escuchar la explicación del desarrollo del juego y, después, se sientan al suelo formando un círculo, en cuyo centro se coloca el propio animador, quien, de pie, señalando con el dedo a un jugador, dice: 'tierra'.
  - b) El jugador señalado tiene que responder con un nombre de animal que viva en la tierra, como caballo, tigre, etc. Si se equivoca, pasa al centro y el maestro ocupa su lugar.
  - c) El señalado, después de responder con un nombre de animal que viva en la tierra, señala a su vez a otro y dice la misma u otra de las tres palabras que pueden utilizarse (aire, tierra, mar).

❖ Reglas:

- Al que cometa falta se le pide, como sanción, que cante, que baile, que imite, etc. Se considera como falta:

- Al que diga a otro la respuesta.
- Al que no diga la respuesta correcta.
- Al que no cumpla las órdenes.

Nota: Si se acaban las opciones de animales y comienzan a repetirse, puede continuarse el juego pidiéndoles que mencionen objetos ya sea de la tierra, el mar y el aire.

- ❖ Evaluación: el animador deberá estar atento de que no confundan las palabras y deberá hacer notar las equivocaciones, pidiendo que, antes de cumplir con la sanción, diga algún nombre de animal correcto.

#### 4. Juego: **Pequeño teatro.**

- ❖ Hábito: creatividad.

❖ Objetivo específico: Desarrollar la creatividad y ejercitar la imaginación, a fin de que aprendan a valorar el producto obtenido con su esfuerzo.

- ❖ Lugar de desarrollo: local amplio.

- ❖ Desarrollo:

a) El animador dice al oído de cada jugador lo que él debe dramatizar: un nadador, una pelota de basketbol, un ciclista, una persona pelando, una cebolla, un jugador de fútbol, etc.

b) Hecho esto, el grupo se sienta en semicírculo sin decir a nadie el papel que debe cumplir. Al darse la señal de inicio, el animador señala a un jugador, que debe dirigirse al centro de la rueda para representar en silencio lo que se le pidió dramatizar. Así, van pasando uno por uno,

los demás tratan de adivinar lo que está dramatizando. Al final, la victoria es de los tres mejores actores seleccionados por el grupo.

❖ Reglas:

- El encargado de dramatizar no deberá decir ni una sola palabra, sólo podrá hacer gestos y señas.

❖ Evaluación: es importante no decirle a los niños lo que tienen que hacer, así como recomendable sólo darles tips; es importante que el animador motive positivamente a los niños.

5. Juego: **Otros no lo ven igual.**

❖ Hábito: empatía.

❖ Objetivo específico: Sacar al niño de su sistema de referencia personal y egocéntrico, evitar el egoísmo.

❖ Lugar de desarrollo: lugar amplio con mobiliario y buena ventilación.

❖ Desarrollo:

a) Se pone a los niños (o se deja que ellos mismos se coloquen) en diferentes posiciones alrededor del salón de clases, de manera que puedan ver en diferentes direcciones: debajo de las mesas, detrás de las puertas, etc.

b) El animador pide a cada uno que observe a qué compañeros ven desde su posición estática y diga los nombres de los niños que puede ver desde ese respectivo lugar.

c) Se continúa el juego cambiando a los niños de lugar en el cuarto de juegos preguntándoles, nuevamente, a quién pueden ver desde su lugar (pueden mover los ojos, pero no la cabeza).

❖ Reglas:

- Los niños pueden moverse en cámara lenta alrededor del cuarto e individualmente preguntarles quién ve a quién. Ponerlos en posición y tirarles, de varias maneras, una pelota para interrogarlos sobre lo que ven y en qué ángulos.

❖ Evaluación: se pueden realizar las siguientes preguntas:

- ¿Pudiste ver a los mismos niños que tus compañeros?
- ¿Podías ver a algunos que tus compañeros no podían ver? ¿A quiénes? ¿Por qué?
- ¿Por qué crees que es importante observar a los demás compañeros?

## 6. Juego: ¿Qué falta aquí?

❖ Hábito: observación.

❖ Objetivo específico: ejercitar los sentidos a través de las actividades lúdicas de los integrantes del grupo.

❖ Lugar de desarrollo: lugar amplio.

❖ Desarrollo:

a) El animador sale del local con todos los jugadores menos uno; y se colocan de tal manera que los participantes no puedan mirar al interior del local.

b) El que se queda cierra la puerta y procede a esconder algunos de los objetos de los que hay habitualmente.

c) Hecho esto, avisa a los demás que ya pueden volver, y una vez todos en el local, se hace la pregunta: ¿*que falta aquí?* El que logre saber qué objeto falta, pasa a ocupar el lugar del que se quedó.



- ❖ Reglas:
  - Es necesario poner un límite de tiempo para la búsqueda del objeto oculto.
  
  - Nadie puede indicar lo que falta.
  
- ❖ Evaluación: las conductas observadas, si se encontró el objeto, y en caso de no ser así, el animador deberá indicarles cuál era el objeto, además de aclararles la importancia de observar lo que tienen a su alrededor.

## 7. Juego: **La pata coja.**

- ❖ Hábito: ejercicio de las habilidades motoras básicas.
- ❖ Objetivo específico: desarrollar habilidades motoras básicas que se necesitan en la edad temprana.
- ❖ Recursos: un gis.
- ❖ Lugar de desarrollo: un patio amplio donde se pueda escribir en el suelo.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Se pinta un camino en forma de espiral (se usa gis).
  
  - b) Cada uno de los jugadores comienza fuera del espiral e intenta saltar, usando un solo pie, dentro de cada cuadro, deteniéndose solamente al llegar al marcado como descanso.
  
  - c) El jugador se sale del espiral de la misma manera y podrá marcar con sus iniciales varios de los cuadros.
  
  - d) Los otros jugadores deben saltar solamente sobre los cuadros marcados con sus iniciales.
  
  - e) El juego continúa hasta que sea imposible recorrer el espiral.

❖ Reglas:

- Los niños pueden recorrer el espiral saltando siempre con ambos pies, lo que hace más fácil el juego para niños chicos.

- Cada vez que un niño recorra sin errores el espiral puede marcar un cuadro con sus iniciales o con un dibujo.

- Puede haber más de un jugador en el espiral y a la vez intentando pasarse uno al otro en uno o dos puntos en el juego.

- Se pueden introducir cambios en la velocidad del recorrido.

- En vez de saltar con un pie o con ambos, se puede pedir que hagan diferentes tareas como botar una pelota en un cuadro.

- ❖ Evaluación: el animador debe procurar que los niños no se caigan informándoles la manera correcta de brincar. Si los niños no pueden brincar en un pie, se deberá comenzar el juego con los dos pies, si aún el niño no puede brincar, deberán recomendárseles ejercicios sencillos de psicomotricidad.

## 8. Juego: **Fuego en la montaña.**

❖ Hábito: rapidez y agilidad en movimientos.

❖ Objetivo específico: evaluar las habilidades motoras de los niños.

❖ Lugar de desarrollo: patio amplio, con buena ventilación e iluminación.

❖ Desarrollo:

a) Utilizando un área exterior o interior, se pide a los niños que se acuesten de espalda en el suelo y que se levanten, tan rápidamente como puedan, al oír que otro niño (niño que será designado como el capitán, por el animador) grite '*Fuego en la montaña*'.

b) El mismo niño que grita, también gritará que hay fuego en los cerros, en los valles, ríos, etc., entre los cuales mencionara el correcto: *'fuego en las montañas'*.

❖ Regla:

- Los niños no podrán levantarse si se grita otra cosa que no sea *'fuego en las montañas'*, pues quedará descalificado.

- Tampoco deberán levantarse antes de que se termine de decir *'fuego en la montaña'*.

❖ Evaluación: por medio de este juego se pueden encontrar actitudes de rebeldía o problemas de coordinación, así como de escuchar instrucciones y obedecerlas. Además, es posible comprobar la velocidad en que realizan sus actividades.

#### 9. Juego: **Mi territorio.**

❖ Hábito: adaptabilidad creativa.

❖ Objetivo específico: observar la tendencia que tienen los niños a adaptar cualquier cosa para sus juegos.

❖ Recursos: palitos de madera de 15 cm. de largo, un palito largo de entre 60 y 90 cm. y gis.

❖ Lugar de desarrollo: patio amplio, donde pueda escribirse en el suelo.

❖ Desarrollo:

a) Para los palitos saltadores se necesita un cuadro pintado en el suelo de 30 x 30 cm. al que se le denomina *"Ciudad"*; además, cada jugador tendrá un palito de unos 15 cm. de largo y un palo largo de unos 60 a 90 cm.

b) Se trata de mover los palitos chicos a una distancia de 3 a 4.5 mts. pegándole lo menos posible y tratando de meterlos en el cuadro; se les golpea en una de sus puntas con un extremo del palo largo.

c) El participante que mete el palito en la "ciudad" mediante el menor número de golpes es el que gana.

❖ Reglas:

- Los niños pueden experimentar con palos cortos y palos largos y de grosor diferente, anotando los resultados según los niveles.

- Se les puede pedir a los niños que metan los palitos en la "ciudad" tan rápidamente como puedan (bajo estas circunstancias, es mejor que sólo sean cuatro niños moviéndose en cuatro direcciones diferentes, para evitar un posible daño con los palitos).

- Se puede hacer una competencia para ver quién puede lanzar más lejos su palito con una sola tirada.

- Un niño puede tratar de mover su palito chico, tal y como se describió en el juego, mientras un segundo niño intente detenerlo en el aire usando el palo largo y evitar, así, que entre en la "ciudad".

- Se puede dejar caer una pelota sobre los extremos del palito para así, impulsarlo hacia la "ciudad" en vez de moverlo con el palo largo.

❖ Evaluación: observar la capacidad de invención y creatividad mediante sus conductas.

#### 10. Juego: **Eso es hacer trampa.**

- ❖ Hábito: honestidad.
- ❖ Objetivo específico: aprender sobre la honestidad, el hacer trampas y los sentimientos y resultados que van en ambos tipos de comportamiento.
- ❖ Recursos: pelota, un gis, un pizarrón o pantalla grande y opaca.
- ❖ Lugar de desarrollo: en un patio amplio, con buena ventilación e iluminación.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Consiste en lanzar una pelota sobre un pizarrón o sobre una pantalla grande y opaca de un equipo a otro.
  - b) Se anota si se atrapa la pelota antes de que rebote (tres puntos), después de un rebote (dos puntos) y después de dos rebotes (un punto).
  - c) En cada caso, el equipo que la atrapa debe cantar su marcador inmediatamente después del tiro.
  - d) Cuando alguno de los dos equipos alcanza un marcador total de 20 puntos, gana.
  - e) Después de que se ha lanzado la pelota en una dirección se regresa de inmediato continuando con la anotación.
- ❖ Reglas:
  - No se permite ver los esfuerzos del equipo contrario.
  - Pueden usarse dos o más equipos con dos u ocho jugadores cada uno.

- ❖ Evaluación: los niños deberán confiar plenamente en los resultados que sus demás compañeros les digan, de lo contrario, se notará a través de reclamos, enojos y berrinches, probablemente injustificados. El animador debe hacer hincapié en la importancia de confiar en los demás para poder llevar el juego tranquilamente y hacerlo más divertido.

#### 11. Juego: **¿Quién tiene miedo?**

- ❖ Hábito: valentía.
- ❖ Objetivo específico: analizar algunos de los factores que pueden aumentar o disminuir el miedo y ver cuáles son los componentes de éste.
- ❖ Recursos: una escalera pequeña y cajas de madera.
- ❖ Lugar de desarrollo: deben realizarse con la precaución y atención debidas, sobre piso elástico o acolchonado y bajo la vigilancia del educador.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Subir por una pequeña escalera, que ellos mismos sostienen, y ver quién llega más alto antes de dejarse caer.
  
  - b) Entre el educador y los niños formar una montaña con cajas de madera, poniéndolas de mayor a menor (abajo las más grandes), y determinar quién puso más cajas y quién pudo llegar hasta la punta.
- ❖ Reglas:
  - Puede realizarse de manera grupal o individual. Si se realiza de manera grupal, todos los niños deberán participar.
  
  - No hay tiempo límite.
  
  - Cada niño debe esperar su turno.

- ❖ Evaluación: el educador puede observar las actitudes de los niños ante los retos que se le plantearon, con el fin de analizar si es posible ayudar al niño a través de esta actividad, a vencer el miedo.

## 12. Juego: **Escribe un cuento y actúalo.**

- ❖ Hábito: creatividad.
- ❖ Objetivo específico: introducir a los niños pequeños a los procesos creativos.
- ❖ Lugar de desarrollo: cualquier lugar, en donde los niños puedan desenvolverse.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Los niños, primero, deberán oír las indicaciones y, después, escuchar una lista de 5 ó 6 actividades como las siguientes:
    - Saltar una zanja.
    - Oír un sonido estrepitoso.
    - Huir de algo que les asuste.
    - Ver un animal.
    - Ser una forma de transporte (automóvil, tren, avión, etc.).
    - Tregar a un árbol.
  - b) A continuación, se les pide a los niños que, en grupos independientes, hagan un cuento incorporando en él tres o más de estas actividades; después, tienen que referir el cuento al resto del grupo, deteniendo el relato para actuar físicamente la acción que surja en él.
- ❖ Reglas:
  - Deberá haber niños que actúen como jueces, quienes deberán evaluar la calidad del esfuerzo de cada grupo.

- Contarán con 20 minutos para preparar su cuento y 10 para presentarlo a los demás niños.
- Cada grupo deberá esperar su turno.
- No deberán burlarse o hacer comentarios negativos, de lo contrario, quedarán descalificados.
- ❖ Evaluación: la puntuación más alta será para el grupo que incluya la mayoría de las actividades propuestas, o bien, para el que cuente la historia más interesante.

### 13. Juego: **Defender la silla.**

- ❖ Hábito: cooperación y compañerismo.
- ❖ Objetivo específico: conocer las capacidades físicas, así como la aceptación de las de los compañeros.
- ❖ Recursos: una pelota, gis y una silla.
- ❖ Lugar de desarrollo: patio amplio, con buena ventilación e iluminación.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Los participantes se disponen en rueda abierta teniendo, en el centro de la silla, un jugador al lado. Cada niño debe permanecer alejado de sus vecinos a 1.50 m. de ellos, más o menos, trazándose en el suelo con un gis la circunferencia correspondiente a la rueda para que ésta sea conservada.
  - b) La pelota se entrega a un componente de la rueda.
  - c) A la señal de inicio, los jugadores del círculo ponen la pelota en movimiento, procurando patearla hacia el encuentro de la silla; quien está en el centro trata de impedirlo devolviendo la pelota con los pies, sin volcar la silla.



d) El jugador que consigue tocarla cambia de lugar con el del centro, recomenzando el juego. El defensor de la silla que es tocado pierde su puesto, cambiando de lugar con un compañero de rueda al que él elija.

❖ Reglas:

- Los jugadores pueden tirar la pelota directamente sobre el blanco o hacer pases entre sí, con el propósito de hacer más difícil la defensa.

- No son válidos los tiros hechos por quien tiene los pies sobre la circunferencia o en el interior del círculo.

❖ Evaluación: es importante observar la conducta de los niños hacia el jugador que se encuentra en el centro de la circunferencia: si es de cooperación, si es con el afán de molestar o dañar al compañero, etc. Si las conductas son diferentes a las esperadas, el educador deberá detener el juego y explicar de nuevo cuál es el sentido del juego y cuál es la meta.

El educador podrá observar, además, las capacidades físicas de los niños, como pueden ser, de reacción, de movimientos veloces, de estrategias, así como su habilidad creativa para defender su lugar.

#### 14. Juego: **Rompecabezas sintáctico.**

❖ Hábito: pensamientos lógicos, coordinación de palabras.

❖ Objetivo específico: Desarrollar la conciencia sintáctica.

❖ Recursos: fotos o revistas, cartoncillos, pegamento y, en caso de requerirse, tijeras.

❖ Lugar de desarrollo: cualquier sitio donde el niño pueda trabajar.

❖ Desarrollo:

- a) A partir de un conjunto de fotos o recortes de revistas, donde estén representados personajes, actos, lugares y tiempos (noche, día, diferentes momentos del día) por separado, los niños pegarán las fotos en los cartoncillos y armarán oraciones para contestar las preguntas del educador (*¿quién?, ¿qué hizo?, ¿dónde?, ¿cuándo?*).
- b) Ya contestadas las preguntas, el niño tendrá que decir el resultado. Por ejemplo: *'el león se fue a bañar al río por el día'*.

❖ Reglas:

- El juego puede hacerse de manera individual o grupal. Si se realiza de manera grupal, cada niño deberá tener un turno y respetarlo.
- Será descalificado quien no tenga su lugar ordenado después de pegar los cartoncillos y podrá reintegrarse al juego, siempre y cuando limpie su lugar y hasta el final.

- ❖ Evaluación: es importante supervisar la coordinación lógica de los elementos utilizados por los niños, en caso de que el niño divague se le puede ayudar dándole pistas hasta que, por sí mismo, construya la oración.

15. Juego: **La familia va de paseo.**

- ❖ Hábito: cooperación.
- ❖ Objetivo específico: Fomentar el sentido de cooperación y conocimiento de sus capacidades físicas.
- ❖ Lugar de desarrollo: local amplio con buena ventilación e iluminación.
- ❖ Desarrollo:
  - a) Se divide al grupo en filas iguales o familias: un padre, una madre y los hijos.

b) El primer jugador de cada equipo (el padre) camina tan aprisa como puede hasta la meta designada y en torno a ella. Cuando vuelve al punto de partida, toma la mano de la madre y los dos dan la vuelta a la meta. Vuelven al punto de partida y se une a ellos uno de los hijos, dando la mano a la madre.

c) Los paseos en torno a la meta continúan hasta que la familia entera dé el último paseo. Gana el juego, la familia que termine primero.

❖ Reglas:

- Los equipos no deberán excederse de cinco personas ni contar con menos de tres.

- No deberá haber equipos con mayor número de participantes que otros.

- Todos empezarán el juego cuando lo indique el coordinador.

- No deberá quedarse un miembro de la familia sin correr.

❖ Evaluación: se pueden llevar a cabo las siguientes preguntas al finalizar el juego: *¿sería igual el juego si cada uno corriera por su cuenta?, ¿cuál sería la diferencia?, ¿qué se necesita para poder ganar?, ¿qué harían si alguno de ustedes se cayera?, ¿todos los miembros de la familia son iguales?, etc.*

## 16. Juego: El juguete elegido.

❖ Hábito: obediencia.

❖ Objetivo específico: conocer el esquema corporal y aprender a obedecer órdenes.

❖ Recursos: tarjetas con el dibujo de un juguete, ya sean fotografías o dibujos hechos por ellos mismos.

- ❖ Lugar de desarrollo: cualquier sitio.
  - ❖ Desarrollo:
    - a) Se reparten dos tarjetas por niño con el dibujo de un juguete: pelotas, soldaditos, muñecas, triciclos, patines, coches, etc.
  
    - b) Se da la orden: *'los niños que tengan bicicleta se tocan la cabeza'*, *'los niños que tengan el carro, levantan los brazos'*, etc.
  
    - c) Se pide al niño que describa las partes del cuerpo que se le indicaron. Si logra hacerlo correctamente se le entregarán más tarjetas. Al finalizar, quien obtenga más tarjetas será el triunfador.
  
- ❖ Reglas:
  - Los niños que se equivoquen perderán un turno.
  
  - Los demás niños deberán permanecer en silencio escuchando la explicación que el niño dé sobre la parte de su cuerpo, y no deberán dar pistas.
  
- ❖ Evaluación: la observación es el elemento principal en esta actividad, ya que, a través de ésta, pueden detectarse niños introvertidos, extrovertidos, lentos, rápidos, etc. La tarea del educador será, pues, motivar a todos los niños y fomentar la participación.

#### 17. Juego: **Trabalenguas.**

- ❖ Hábito: memorización.
- ❖ Objetivo específico: ejercitar la memoria y el desarrollo de la expresión verbal.
- ❖ Recursos: carteles con los trabalenguas escritos.
- ❖ Lugar de desarrollo: cualquier sitio.

❖ Desarrollo:

a) El coordinador mostrará al niño los trabalenguas escritos en los carteles.

b) Posteriormente, los dirá y pedirá al niño que lo sigan, al principio, parafraseando y, más tarde, de 'corridito'.

c) Ganará el niño que mejor recite el trabalenguas.

❖ Reglas:

- Pueden recitarse pequeños poemas en lugar de trabalenguas.

- Los trabalenguas no deberán ser de gran dificultad para el niño. Algunos pueden ser:

\* Me han dicho que he dicho un dicho  
y eso no le he dicho yo,  
porque si yo lo hubiera dicho  
estaría muy bien dicho,  
por haberlo dicho yo.

\* Como poco coco;  
poco coco como.  
Como poco coco como  
compro poco coco.

\* Erre con erre carreta.  
erre con erre carrito.  
erre con erre barril.  
erre con erre rodando,  
rodando las ruedas del ferrocarril.

- ❖ Evaluación: evitar que el niño se dé por vencido si no puede decir un trabalenguas, si así fuera, cambiárselo por otro más sencillo y, después, aumentar el grado de dificultad conforme vaya logrando pequeñas metas.

**Tabla 2: Programa de juegos por objetivos para la formación de hábitos**

<b>JUEGO</b>	<b>HÁBITO</b>	<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>
¿Qué falta aquí?	Observación	Ejercitar los sentidos a través de las actividades lúdicas de los integrantes del grupo.
Oído alerta	Escuchar con atención	Desarrollar la capacidad sensorial a fin de fomentar una adecuada comunicación.
Fuego en la montaña	Rapidez y agilidad en movimientos	Evaluar las habilidades motoras de los niños.
La pata coja	Ejercitar las habilidades motoras básicas	Desarrollar habilidades motoras básicas que se necesitan en la edad temprana.
Trabalenguas	Memorización	Ejercitar la memoria y el desarrollo de la expresión verbal.
Aire, tierra, mar.	Pensamiento veloz	Desarrollar la habilidad de reacción ante estímulos auditivos.
Rompecabezas sintáctico	Pensamiento lógico	Desarrollar la conciencia sintáctica.
La familia va de paseo	Cooperación	Fomentar el sentido de cooperación y conocimiento de sus capacidades físicas.
Escribe un cuento y actualo	Creatividad	Introducir a los niños pequeños a los procesos creativos.
Pequeño teatro	Creatividad	Desarrollar la creatividad y ejercitar la imaginación, a fin de que aprendan a valorar el producto obtenido con su esfuerzo.

JUEGO	HÁBITO	OBJETIVO ESPECÍFICO
Defender la silla	Cooperación y creatividad	Conocer las capacidades físicas, así como la aceptación de los compañeros.
Mi territorio	Adaptabilidad creativa	Observar la tendencia que tienen los niños a adaptar cualquier cosa para sus juegos.
El juguete elegido	Obediencia	Conocer el esquema corporal y aprender a obedecer órdenes.
El movimiento dice	Obediencia	Aprender a respetar las reglas que se establecen, ya sea en el grupo o de manera individual.
Otros no lo ven igual	Empatía	Desarrollar la igualdad y comprensión del niño con respecto a sus compañeros para evitar el egoísmo.
Eso es hacer trampa	Honestidad	Lograr que el niño sea sincero en todas sus actividades y en cualquier circunstancia.
¿Quién tiene miedo?	Valentía	Analizar algunos de los factores que pueden aumentar o disminuir el miedo.

#### 4.7 SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Algunas veces se afirma que: *"lo importante es el juego"*. Sin embargo, aún examinando por encima este programa, se puede notar que su objetivo no es hacer hincapié en el juego mismo, sino en las diferentes lecciones importantes que están contenidas en él.

También, será obvio para el lector perceptivo que el uso efectivo del material que contiene este programa dependerá de la sensibilidad y escolaridad del educador. No se pensó en que fuera un recetario de cocina, sino más bien un apoyo que contuviera una variedad de descripciones de

actividades que, manejadas correctamente y modificadas para convenir a alguna multitud de situaciones de enseñanza y aprendizaje, pudieran ser efectivas para ayudar a los niños a ser mejores personas.

Puede el educador, también, valerse de situaciones que se dan de manera natural dentro del juego para desarrollar otros tipos de hábitos, por ejemplo: el orden, los niños deberán dejar el lugar tal y como estaba antes de empezar a jugar y esperar su turno en los juegos grupales; la sinceridad y la justicia, es importante no romper las reglas y, en caso de que así sea, que sepa reconocer cuando hizo mal; la humildad, enseñar al niño que no siempre se gana y que lo mejor es reconocer los méritos de los demás; la cooperación, el juego como actividad social da pautas para que el niño aprenda la importancia de la cooperación para que puedan ganar todos (en este sentido podría evitarse el fomentar las competencias entre ellos) y así, formar nuevos amigos, con los que puede divertirse sanamente.

Los momentos chuscos propios de algunas actividades deberían tomarse en plan amigable y aprender a reírse de la inevitable diversión que éstos provocan, empero, es necesario evitar las burlas y comentarios pesados que puedan herir los sentimientos de los participantes.

Se deberán tener claros los objetivos de cada juego. El programa propone algunos objetivos, pero estos pueden variar según la capacidad creadora del educador y hasta de los mismos niños, lo que realmente importa es que, a través de ellos, se obtenga un aprendizaje que facilite la adquisición de hábitos positivos y, posteriormente, en algunos casos, de virtudes.

El educador debe **planear** correctamente y con tiempo, en primer lugar, cuál es el hábito que se desea formar para, después, decidir cuáles serán las actividades que se llevarán a cabo, así como los materiales que se irán a utilizar. Es importante que se tenga todo listo antes de iniciar cada actividad lúdica.



Si se observa en el momento de la **ejecución** que el juego no está resultando como se esperaba, entonces deberá buscarse la forma en que se logre lo que se planeó o, de lo contrario, cambiar de actividades oportunamente. Lo importante es formar no deformar.

Es necesario que se dé a conocer a los niños los aprendizajes que pueden llegar a obtener a través de cada actividad; introducir con una breve explicación del juego y el propósito y, una vez finalizadas, terminar con una **evaluación** que permita llegar a unas conclusiones, a una reflexión por parte de los niños. Esto les ayudará a encontrar un significado en todas las actividades que realicen, ahora en el juego, más tarde en su vida escolar, profesional, laboral, familiar y hasta social, aún si éstas no se dieron de la mejor manera.

La evaluación sirve, además, para planear nuevos métodos de adquisición de un hábito.

Se puede otorgar premios para reafirmar que se ha logrado el propósito, pero siempre y cuando estos no sean motivo de conflictos (por incumplimiento o por egoísmo) o desvíen la atención del verdadero propósito del juego, que no es precisamente el obtener premios o incentivos de tipo meramente material. Se debe evitar el crear la costumbre de hacer las cosas sólo con el fin de obtener un premio, esto podría formar un **vicio**. Total, el premio se encuentra en el juego mismo, en la diversión que éste produce, en la satisfacción que se desencadena con la convivencia y cooperación con los demás, en superar los propios retos, etc.

Es importante, pues, considerar las tres partes de realización de un programa para alcanzar la meta propuesta: planeación, ejecución y evaluación.

El propósito de este programa no es el que el niño considere que la vida es un juego y la tome como tal, lo que se pretende es que, a través de la actividad que más satisfacción le provoca al niño, la que realiza durante la mayor parte del día y en la que pone de manifiesto todas sus capacidades, habilidades e intereses, descubra lo bueno y lo malo de llevarlas a cabo para que de esta forma,

aprenda a modificar su conducta, de tal manera que le permita una mejor adaptación a su medio y, además, a ser un mejor ser.

Ésta es una de las principales razones por las que debe explicársele al niño las consecuencias de no realizar las actividades con entusiasmo y con buenas intenciones. El niño que no aprende a perder, en el futuro probablemente será una persona negativa que ante cada obstáculo en lugar de considerarlo como un reto, lo afrontará como un fracaso, mismo que le provocará frustración. Debe recordarse que las pequeñas acciones de todos los días, son las que van formando la personalidad de todo ser humano y, por tanto, al niño se le debe enseñar a aprovechar cada una de esas acciones.

En el juego, como en todas las actividades, existen reglas que no deben romperse, algunas de tipo social y otras de tipo personal o éticas, las cuales ayudan a adquirir un sentido de responsabilidad, misma que se va incrementando conforme el niño realiza más actividades y aprende a seguir estas reglas. Es por esto, que no se debe olvidar mencionar a los niños las consecuencias de no seguir las reglas, no como una amenaza, sino como una advertencia o un convencimiento de lo que, por el bien de todos y por el propio, debe cumplir.

El aprender a seguir las reglas establecidas, los sentidos de responsabilidad, de orden, de cooperación, de superación, el manejo de las emociones, etc., Son aprendizajes que se pueden adquirir a través del juego, lo más importante es que el educador sepa como manejarlos. Podrá canalizarlos si cuenta con las siguientes habilidades y actitudes que se desarrollan durante el proceso:

- *Planeación:* como ya se había mencionado, la educación no es cuestión de casualidad, requiere de la visión a futuro, de anticipar lo que se quiere formar y de los recursos que se necesitan para que pueda realizarse de manera eficaz, además de una organización individual y grupal.
  
- *Ejecución:* se requiere de optimismo que se transmita a los niños, de improvisación oportuna; en caso de que las expectativas no se estén alcanzando, de realizar las actividades tantas veces sea

necesario para formar el hábito, incluso, traspolándolas en otro tipo de actividades, y de que éstas no resulten fastidiosas o demasiado repetitivas, de saber manejar conflictos y ser firme ante lo que se proponga, no mentir a los niños con premios que no se van a cumplir.

- *Evaluación:* el educador deberá inducir al aprendizaje a través del cierre o evaluación, ya sea por medio de una pequeña puesta en común, una discusión o una reflexión que se concrete en unos propósitos futuros de mejora o en cambios positivos físicos o de actitud.

La versatilidad del lugar de desarrollo de los juegos dependerá del educador, puede aprender a utilizarlos aún en actividades que se realizan a diario en casa, como pueden ser: ordenar el dormitorio, levantar los trastes que se utilizan, ver la televisión, recoger los juguetes, etc.

La hora que se considera óptima para llevar a cabo las actividades lúdicas es de manera formal, después de las obligaciones propias del niño de preescolar, es decir, durante el recreo, después de clases, después de comer y de realizar las labores de la casa que le correspondan y antes del aseo personal; y, de manera informal, se pueden llevar a cabo durante todas estas actividades.

Al decir de manera informal, se refiere cuando no se especifica cuáles son los propósitos del juego y se varían algunos de los aspectos que lo componen, ya sea por que el objetivo lo tiene claro únicamente el educador o porque se dio de manera espontánea, como pueden ser: *"vamos a ver quién termina más rápido, quién lo hace mejor o cuánto han mejorado"*.

Este programa también pretende servir a que los educadores aprendan más acerca de los niños, acerca del aprendizaje y acerca de sí mismos.

## CONCLUSIÓN

El juego es una actividad común en todo ser humano, pero cuántas veces ha pasado desapercibido y ha sido considerado como una actividad más de las miles que se realizan durante toda la vida. Pero si se toma en cuenta que el niño adquiere el mayor número de sus experiencias a través de éste, entonces no queda otra opción más que procurar que éstos sean adecuados y que realmente aporten algo positivo a la personalidad del infante.

El propósito de este trabajo no ha sido más que el de encontrar un sentido diferente a las actividades lúdicas, un sentido que adquiera importancia de nivel humano y trascendental; esto es, a través de experiencias, el ser humano interioriza estas actividades, aprende y adquiere un modo de ser distinto, el cual puede ser negativo o positivo, pero siempre se produce un cambio.

Por tal razón, se ha expuesto las bases fisiológicas que le permiten al niño de edad preescolar adquirir hábitos, así como la formación de éstos a través del juego, de manera que adquieran un significado realmente relevante en su vida, el juego no sólo como diversión, sino también como aprendizaje.

Todas las experiencias significan pues, un aprendizaje o una modificación de la conducta, el que sea bueno o malo dependerá de la intención con que se realice, de los métodos utilizados y de las metas que se alcanzaron.

Sin embargo, no es posible llegar a la meta si estas no se han planteado, es así como surge este trabajo de investigación, para demostrar como a través de las actividades que se realizan a diario se pueden obtener beneficios valiosos y significativos para toda la vida y además de una manera divertida y sobre todo natural.

El programa de juegos por objetivos no es más que una selección de algunos juegos que bien pueden ayudar al niño a crecer, a madurar y adquirir esos hábitos que dada su edad no se le dificulta adquirir, lo cual es menos probable a mayor edad.

Existen millones de juegos, tantos, como la creatividad del niño le permita experimentar nuevas formas de diversión; es imposible pues, tomar todos los juegos, más esto no significa que los que aquí se presentan sean los mejores o los únicos; este programa es sólo una muestra de lo que se puede lograr, si se tiene una visión más allá del simple aquí y ahora no se trata únicamente de pasar el rato, sino de aprovecharlo. La infancia, como todas las etapas de la vida, solo se da una vez y lo que se aprenda en ésta, será inolvidable. Sería un error el negar que son los primeros años de existencia los que marcan la forma de ser de una persona.

Se pretende pues que no sólo vaya dirigido a padres o a educadores de preescolar, si bien ellos son los principales responsables de la educación, puede por su facilidad de manejo y por su sencillez en el lenguaje ser utilizado por todas aquellas personas que realmente están interesadas en el desarrollo natural y productivo del niño.

Dada la naturaleza del trabajo, puede llegarse a conclusiones tan lógicas a nivel teórico y práctico. No fue posible realizarlas de manera práctica, sin embargo, se encuentra documentada de tal manera que su fundamento no da pie a errores en la práctica siempre y cuando, se sigan los lineamientos generales que en éste se plantean.

Toda virtud es un hábito, más no todo hábito es una virtud. Es por ello que a pesar de que pudo profundizarse en el tema de las virtudes quedarían limitados los hábitos intelectuales, sensoriales, psicomotores, etc. Esto no quiere decir que no sea posible, por el contrario, es tan simple como los demás hábitos, si se aprovechan los periodos sensitivos de los niños, más este trabajo no termina aquí, puede seguirse ampliando tanto como el número de hábitos que una persona puede adquirir a lo largo de su vida, ya sea en la edad preescolar o en cualquier otra.

El éxito de la aplicación de este programa queda pues, a la disposición de la libre utilización de quién lo vaya a utilizar como instrumento educativo.

Es así como este trabajo llega a su fin en cuanto al objetivo propuesto al inicio de la investigación, ahora sólo queda ponerlo en práctica y darle uso en beneficio de aquellos quienes son la alegría de la vida y representan la esperanza de un mundo mejor: los niños.





## BIBLIOGRAFÍA

1. ABBAGNANO N., VISALBERGHI A. Historia de la Pedagogía, México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1984, 709 Pp.
2. ALDRETE, M.T. Para Educar Mejor, México, Ed. Minos, 1990, 145 Pp.
3. BATLLORI, J. Como Educar Jugando, México, Ed. Minos, 1994, 13 Pp.
4. BEE, H.L., MITCHELL, K.L. El Desarrollo de la Persona en Todas las Etapas de su Vida, 2ª. Edición, México, Ed. Harla, 1984, 647 Pp.
5. BENIERS, Elisabeth. El Lenguaje del Preescolar, 5ª. Edición, México, Ed. Trillas, 1995, 60 Pp.
6. BERNAL, A. Errores en la Crianza de los Niños, México, Ed. El caballito, 1971, 63 Pp.
7. BLUMENBERG, F.J., KURY, H. Diccionario de Psicología, Madrid, Ed. Rioduero, 1979, 279 Pp.
8. BRAVO, M. La Educación Temprana de 3 a 7 años, México, Ed. Minos, 1994, 33 Pp.
9. COLLIN, G. Compendio de Psicología Infantil, Argentina, Ed. Kapelusz, 1974, 129 P.
10. COROMINAS, F. Educar Hoy, 5ª. Edición, Madrid, Ed. Minos, 1989, 86 Pp.
11. CRAIG, G. Desarrollo Psicológico, 4ª. Edición, México, Ed. Prentice Hall, 1988, 682 Pp.
12. CRATTY, B.J. Juegos Escolares que Desarrollan la Conducta, México, Ed. Pax, 1979, 273 Pp.
13. CUELLAR, H. El Niño Como Persona, México, Ed. Minos, México, 1990, 215 Pp.
14. Diccionario Enciclopédico de Educación Preescolar, México, Ed. Pax, 1979, 273 Pp.
15. Enciclopedia de la Educación Preescolar, Madrid, Ed. Santillana, 1986.
16. JORDÁN, B. Tus Hijos de 1 a 3 años, Madrid, Ed. Palabra, 1991, 131 Pp.
17. LAENG, M. Vocabulario de Pedagogía, España, Ed. Herder, 1971, 305 Pp.
18. MONACO, F. C. Juego Centralizado en el Jardín de Infantes, Buenos Aires, Ed. Braga, 1992, 126 Pp.
19. MONTESSORI, M. El Niño, México, Ed. Diana, 1982, 193 Pp.
20. NOVEMBER, J. Experiencia de Juego con Preescolares, 2ª ed., Madrid, Ed. Morata, 1985, 158 Pp.
21. PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño, México, Fondo de Cultura Económica, 1984, 401 Pp.
22. PIAGET, J. Et. Al. Los Procesos de Adaptación, Argentina, Ed. Nueva Visión, 1977 Pp. 226.
23. PIAGET J. Psicología de la Inteligencia, Barcelona, ed. Grijalbo, Barcelona, 1980, Pp. 197
24. SARAFINO, E. Desarrollo del Niño y del Adolescente, México, Ed. Prentice Hall, 256 Pp.
25. SOLER, F. E. La Educación Sensorial en la Escuela Infantil, España, Ed. Rialp. España, 162 Pp.
26. VAREA J.L., DE ALBA J. El Tiempo Libre de los Hijos, México, Ed. Minos, 1987, 115 pp.
27. VARELA, A., MAYA, M. Más Juegos, 3ª. Edición, México, Ed. Acción Católica Mexicana, 1994, 88 Pp.
28. VILLE, C.A. Biología, 7ª. Edición, México, Ed. Mc Graw Hill, 1988, 875 Pp.

25. SOLER, F. E. La Educación Sensorial en la Escuela Infantil, Ed. Rialp. España, 162 Pp.
26. VAREA J.L., DE ALBA J. El Tiempo Libre de los Hijos, Ed. Minos, México, 1987, 115 Pp.
27. VARELA, A., MAYA, M. Más Juegos, 3ª. Edición, Ed. Acción Católica Mexicana, México, 1994, 88 Pp.
28. VILLE, C.A. Biología, 7ª. Edición, Ed. Mc Graw, Hill, México, 1988, 875 Pp.
29. VYGOTSKY, Lev. Pensamiento y Lenguaje, Ed. Paidós, España, 1995, 237 Pp.
30. WATSON, R. Psicología del Niño y del Adolescente, Ed. Limusa, México, 1991, 237 Pp.
31. WOLFANG, Ch. Cómo Ayudar a los Preescolares Pasivos y Agresivos Mediante el Juego, 5ª. Edición, Ed. Paidós educador, Barcelona, 1984, 43 Pp.
32. WOOLFOLK, Anita E. Psicología Educativa. 3ª. Edición, Ed. Prentice Hall, México, 1990, 649 Pp.

## GLOSARIO

*Aprendizaje*: proceso que produce cambios adaptativos en la conducta de un individuo como resultado de la experiencia.

*Asimilación*: ajuste de la información nueva a los esquemas existentes.

*Axón*: fibra nerviosa que conduce impulsos en dirección opuesta al cuerpo de la célula.

*Cinestecia*: sentido de la posición, sentido de la fuerza; aptitud para la percepción de posiciones y movimientos (especialmente de las partes del cuerpo).

*Conducta*: comportamiento; la totalidad de acciones y reacciones de un individuo.

*Dendrita*: fibra nerviosa, típicamente ramificada, que conduce un impulso nervioso hacia el cuerpo de la célula.

*Desarrollo cognoscitivo*: cambios graduales y ordenados por los que los procesos mentales se vuelven más complejos.

*Desarrollo físico*: cambios de la estructura y del funcionamiento del cuerpo que se presentan con el tiempo.

*Desarrollo personal*: cambios de la personalidad que tienen lugar durante el crecimiento.

*Desarrollo social*: cambios de la forma como nos relacionamos con los demás que se presentan con el tiempo.

*Egocentrismo*: suposición de que los demás perciben el mundo de la misma forma que uno.

*Ejercicio*: repetición de actos que conduce sencillamente a la maduración de una actividad a la que el sujeto tiene una predisposición innata.

*Empatía*: designa una postura de identificación y proyección de los estados de ánimo de un sujeto con los de otro sujeto.

*Engrama:* término aplicado al cambio que ocurre en el cerebro como consecuencia del aprendizaje, un trazo de la memoria.

*Estímulo:* dícese de un agente, acto o influencia que produce reacción funcional o

*Experimentación:* método de investigación en el que se manipulan las variables y se registran los efectos.

*Glándula:* cada uno de los órganos secretores de los humores.

*Maduración:* cambios genéticamente determinados, que ocurren en forma natural con el paso del tiempo.

*Neurona:* célula nerviosa con sus prolongaciones colaterales y terminal; unidad estructural del sistema nervioso central en el ser humano.

*Sinapsis:* unión entre el axón de una neurona y la dendrita de la siguiente.

*Teoría:* planteamiento integrado de principios y leyes que pretende explicar un fenómeno.

# STESIS ELECCIONADA

TESIS ECONOMICAS DE CALIDAD



ENRIQUE GLEZ. MARTINEZ N° 25 LOCAL 1

TELS. 614 83 90

TEL/FAX 614 01 34

MORELOS 565

TEL 614 38 34

SIEMPRE A SUS ORDENES