

hay fuerzas sociales; que ellas son el producto, aunque a menudo inintencionado, de acciones y propósitos humanos, y que las artes de la paz y las catástrofes de la guerra son obras del hombre. Este reconocimiento se halla ahora ampliamente difundido y ha producido un profundo cambio en la sociedad. Una parte considerable de la Humanidad ha alcanzado un punto desde el cual observa a la sociedad misma y considera conscientemente sus problemas como cuestiones que deben ser decididas por la acción y el pensamiento» (3).

El planteamiento del humanismo en términos científicos puede aspirar a nuevos resultados en la educación, más acordes con las exigencias contemporáneas. Una cultura válida para nuestro tiempo supone ante todo un *conocimiento objetivo* del mismo; a saber, la comprensión en grandes líneas del *funcionamiento* de la sociedad. Lo que desde un punto de vista pedagógico implica

(3) SOLOMON E. ASCH: *Social Psychology*. Prentice-Hall, 6.ª ed., 1961.

la inserción del alumno en un universo que no puede por más tiempo seguir aceptándose como enigmático.

La educación tradicional ha venido desarrollando unos valores de pura adhesión emocional. En este sentido nos atreveríamos a calificarla como sustancialmente «prejuiciosa». No nos sería muy difícil demostrar la validez de esta afirmación con un experimento a escala nacional. Insistimos en el empeño de no aportar meramente tema de polémica, sino puntos de vista para un problema vivo. Intentamos que el joven alumno sobre quien recae la aplicación de un sistema no se convierta a la hora de su inserción en el engranaje social en un sujeto polarizado, con una fuerte carga de prejuicios. Que cuando quiera tener ideas y experiencias de la realidad no se encuentre tan mediatizado por sus propios esquemas que le impidan el acercamiento a la misma. Que sobre todo pueda liberarse de toda tendencia discriminativa propia de sus adhesiones emocionales.

## Educación Preescolar

AURORA MEDINA

### LA CURVA DE PREDOMINIO EN LA ACTIVIDAD LUDICA

El juego es uno de los capítulos más sugestivos de la primera y segunda infancia. También tiene importancia en los años sucesivos, pero al hallarse interrumpido por el trabajo escolar, en muchos casos sobrecargado, pierde el aspecto predominante que tiene en el párvulo, en el que su única actividad es el juego o el pseudo trabajo, cuando, hacia los cuatro años, intenta ayudar a los mayores en sus faenas.

La actividad lúdica infantil ha tenido desde finales del siglo XIX, en que Groos publicó un estudio sobre los juegos de los animales, y tres años más tarde otro sobre los juegos humanos, una amplísima bibliografía, con estudios sobre su etiología y variadas interpretaciones finalistas.

Modernamente, al estudiar los problemas de desarrollo infantil psicobiológico de modo científico experimental, han hecho una revisión completa de los trabajos anteriores y han llegado a conclusiones muy interesantes para la formación total del individuo.

Interesa destacar tres nombres, que habiendo enfocado la actividad lúdica del niño pequeño

desde ángulos muy diversos, tienen, no obstante, fecundos puntos de contacto.

JEAN CHATEAU (1), profesor de la Universidad de Letras de Burdeos, ha estudiado ampliamente el juego en el niño mediante una observación sistemática intensa a través de medios tan diversos como son la ciudad y el campo.

No estudia los juegos de modo exhaustivo, puesto que deja aspectos tan interesantes como la jerarquía en el grupo, la diversificación de juegos en los sexos, el problema de las «bandas», tan de actualidad en América; pero es tan profundo su conocimiento del niño y trata con tanto sistema y dominio el juego en los primeros años infantiles, que puede prestar un servicio inapreciable a la dirección lúdica de nuestra educación preescolar.

Sobre todo, y éste es su gran descubrimiento, introduce el *factor moral* en el juego infantil, lo que proporciona una luz inapreciable para estudiar en sentido correcto la contribución del juego en la formación de la personalidad.

(1) JEAN CHATEAU: *Le jeu de l'enfant après trois ans sa nature, sa discipline*. París, 1955. 526 págs. Vrin. *Le Réel et l'Imaginaire dans le jeu de l'Enfant*. Ensayo sobre la génesis de la imaginación. 2.ª ed. 304 págs. Vrin. 1955.

Un fabricante de juguetes, HILARY PAGE (2), escribe para los padres y educadores. Es la opinión de un proyectista consciente y responsable que quiere hacer juguetes que tengan un sentido formativo.

Hombre inteligente y dinámico, que ha dedicado su vida entera—tiene ahora sesenta años—a observar a la infancia en sus juegos, a ver las preferencias de sus juguetes y a realizar los proyectos. Recibe cartas del mundo entero en las que madres, ayas y educadores le cuentan sus observaciones, que le sirven para hacer los diseños de futuros juguetes de acuerdo con los intereses comunes de la infancia.

El aconseja a los padres qué juguetes convienen a sus hijos, cuáles le interesan más y con cuáles se forman mejor.

También es valiosa la opinión de una mujer, CARLOTA BÜHLER (3), investigadora vienesa. Aunque su libro *Infancia y juventud* no está dedicado especialmente a los juegos, como hace un estudio muy detenido y científico de los niños, tiene capítulos de gran contenido sobre la actividad lúdica de la primera y segunda infancia.

Las investigaciones sobre diversos estudios experimentales llevadas a cabo en distintos países llegan a conclusiones de valor didáctico y formativo.

Para dar a conocer el fundamento científico del juego en la edad preescolar estudiaremos sucesivamente el interés del niño en el juego, la adecuación del juego y el juguete, las curvas de predominio y el factor moral en el juego.

#### a) EL INTERES DEL NIÑO EN EL JUEGO

Si observamos detenidamente los juegos infantiles en las distintas edades puede con facilidad advertirse que existe un especial interés por una clase de juegos en cada edad. A estos juegos se dedican los niños con preferencia aun en los de diversos países y tanto más cuanto el niño es más pequeño. El juego de muñecas, el trasladar arena en cubos, el chapotear en el agua, los juegos de arrastrar tan típicos, los de carga y descarga, de encaje de piezas y más adelante los juegos sociales están indicando en la repetición de los mismos el interés infantil.

Por otra parte, este tipo de juego predominante suministra por sí solo elementos precisos al desarrollo evolutivo en cada edad. Son los ejercicios que convienen al niño para la posesión del mundo exterior, para la afirmación de su propio mundo interno y para la afirmación de su personalidad.

La misma naturaleza contribuye con el interés a la discriminación de aquellos juegos que le con-

vienen más. Y son los adultos los que en muchos casos ultrajan este interés fresco y fecundo del niño, haciendo estéril su imaginación o desviando su natural trayectoria.

Los padres inexpertos o excesivamente solícitos suelen comprar a sus hijos juguetes vistosos o muy complicados—generalmente mecánicos, porque a ellos les gustan más y les ilusionan—, y luego se lamentan del poco caso que el niño le hace o tal vez de que lo ha hecho trizas. Es que ese juguete no era adecuado a esa edad, y hasta puede ser perjudicial si el niño mismo no se defiende de él por el olvido o la ruptura.

Muchos biólogos y psicólogos han advertido que un juego que no es adecuado puede conducir a la frustración, y en el mejor de los casos no comporta su acción educativa. Nada puede ser más perjudicial al desarrollo humano que el constante refrenar de actividades y deseos.

Por otra parte, el juego en el pequeño es su pan y su sal, es absolutamente indispensable para formar su personalidad, es fuente y cauce de posesión y de expresión, es el mejor educador del niño, es como una máquina perfecta que hace por sí solo algo que nadie puede hacer por él. Pero a condición de que este juego sea adecuado.

El niño tiene que jugar. El juego no es trivial—dice FRÖEBEL—, sino algo muy serio y de profundo significado. El juego es indispensable al niño. Por eso todos comprenden la terrible tragedia de unos padres cuyo niño no juega.

#### b) JUGUETE Y JUEGO ADECUADOS

Por tanto, el problema está en saber qué clase de juego es el adecuado a cada edad y qué juguete interesa al niño.

Aunque el problema parece difícil así planteado, hay que advertir que existe un maravilloso alado del padre y del maestro en esta labor discriminativa, a lo menos en su primer estadio, antes de que el gusto prístino e instintivo de sus primeros impulsos hayan sido estragado con el refinamiento de una supercivilización comercial.

El niño se ocupa en aquellos juegos que le interesan. El interés del niño es el primer factor que debe tenerse en cuenta y el que da—si elementos extraños no le han adulterado—esta adecuación.

El padre puede regalar juguetes costosos a su hijo de dos o tres años, pero él encuentra mayor placer en arrastrar la caja de cartón y en transportar en ella todos los botes y cajas vacías que ha hallado en la cocina.

Pero no sólo mayor placer, sino también mayor beneficio, porque su imaginación—tan necesitada de un correcto cultivo—se desarrolla y fortalece, se ocupa y encauza, añadiendo cualidades al esquema elemental del objeto, que crea en su fantasía con los simples elementos del juguete que tiene entre manos. La caja puede ser sucesiva-

(2) HILARY PAGE: *El juego en la primera infancia*. Espasa Calpe. Madrid, 1954. 223 págs.

(3) CARLOTA BÜHLER: *Infancia y Juventud*. Espasa Calpe. Madrid, 1946. BÜHLER Y HETZER: *Tests para la primera infancia*. Labor. Madrid-Barcelona.



Los intereses del párvulo son	Dan lugar a funciones	Juegos	Juguetes
Receptivos — visuales — auditivos	Receptivas	— Escuchar cuentos, canciones, música — Ver estampas — Interpretar historietas	Libros de imágenes Libros de cuentos Discos Diapositivas

Quizá conviene explicar algunos de los juguetes que aquí se incluyen, porque no tienen correspondencia fácil en el mercado y son, sin embargo, de un alto valor educativo.

Los aros en forma de anillo plástico coloreado de unos seis centímetros de diámetro, de composición ligera, irrompible y sin sabor.

Las cuentas de plástico de PAX-PLAX (4) ensartadas.

El tornillo de madera es un tornillo de unos 30 centímetros donde se atornillan cubos de madera en colores con un orificio semejante a una tuerca. Se parece a los antiguos bastidores de bordar.

El trepador son barras de hierro o tubos metálicos soldados en forma de andamio donde los niños puedan subir. También puede hacerse con sogas, maromas entrelazadas en forma de red o simplemente como escalera fija.

La muñeca que puede vestirse y desnudarse.

Esta es la panorámica general y coincidencias de los intereses del niño, sus funciones, los juegos y los juguetes, estimados de menor a mayor edad del pequeño dentro de cada grupo, si bien las funciones y, por tanto, los juegos interfieren las distintas edades sin que pueda establecerse una línea límite divisoria para una determinada actividad lúdica.

c) LAS CURVAS DE PREDOMINIO EN EL JUEGO

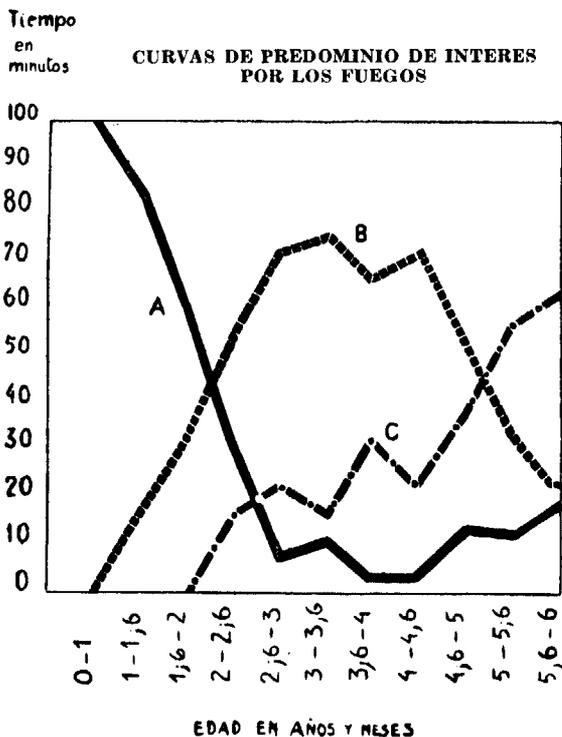
Pero aún podemos ver con más claridad el predominio de los juegos en una edad determinada si analizamos las siguientes curvas de juego respecto a tres manifestaciones típicas de la actividad lúdica:

A) *Juegos funcionales*.—Este tipo de juego característico del niño pequeño le afirma en el mundo con la actividad simplemente. Advirtiendo que es causa de algo y estableciendo la distinción entre el yo y las cosas, tiene una curiosidad de los efectos de la acción y sobre todo de los efectos nuevos, y una alegría, más moral que sensorial, al sentirse causa de algo.

Son juegos funcionales: el chapotear en el agua, romper papel, trasladar agua o arena de un cubo a otro, hacer rodar un aro o una pelota.

B) *Juegos de ficción y receptivos*.—El niño siente avidez por todo lo que le rodea, quisiera to-

mar posesión del mundo exterior e interiorizarlo. Es un gran observador, un gran receptivo, y la naturaleza ha puesto en él facilidad de capta-



A ——— B - - - - - C - · - · - ·  
 Juegos funcionales      Juegos de ficción y receptivos      Juegos de construcción

ción de actitudes; pero no basta captar la acción, es indispensable posesionarse de ella, y para eso el niño tiene que hacer y rehacer lo que ha visto: unas veces, del modo que lo ha visto; otras, combinando elementos de una y otra forma para realizar su propia fantasía. De ahí los juegos de ficción.

El dar de comer a las muñecas, acariciarlas, imitar a mamá, a papá, ser el médico, o el lobo, o el perro, o el león, hacer de soldado o de caballero montado en un palo.

C) *Juegos de construcción*.—Este aspecto lúdico es extraordinariamente interesante. Nos da un índice más elevado de la madurez evolutiva del niño y requiere en él una finalidad, un proyecto más o menos diferenciado y definido al comienzo, pero que más tarde culmina en la realización de la obra.

(4) Citado por Page, ob cit., pág. 23. Es material plástico moldeado por compresión.

La obra requiere tres etapas: una intención previa (un proyecto), una realización y una terminación. Las tres fases son muy interesantes, y a los dos o tres años del niño son incipientes, para irse fortaleciendo y culminar hacia los seis o siete años de modo perfecto.

El niño dice: «Voy a hacer una casa», y prepara sus elementos para realizarla, la realiza y la termina. El ver su obra terminada le proporciona el optimismo del éxito, que es escalón de ascenso para una segunda obra más perfecta.

Por eso es tan importante proponer a los niños en sus ejercicios preescolares trabajos breves que pueda ver terminados y le permite sentir el placer del éxito.

El gráfico incluido más arriba nos permite observar la trayectoria de los tres tipos de juego descritos.

El juego funcional comienza muy pronto, hacia los ocho meses, y casi es el único que el niño realiza en su plenitud. Desciende rápidamente hasta los dos años y media a tres, para mantenerse en un simple y discreto nivel que le permite seguir afianzando sus adquisiciones.

El juego de ficción y receptivo, que comienza más o menos a la misma edad, va ascendiendo con rapidez hasta los dos años y medio a cuatro y medio, en que tiene su momento máximo, para descender luego rápidamente casi al nivel de la manipulación y mantenerse exclusivamente en el juego dramático de la escenificación de cuentos.

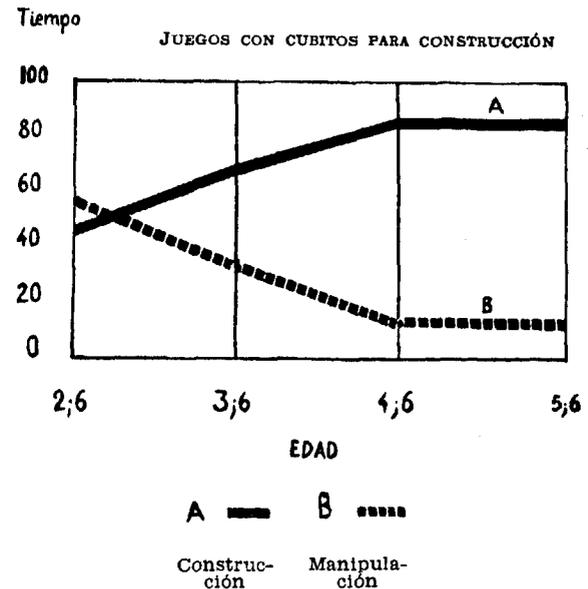
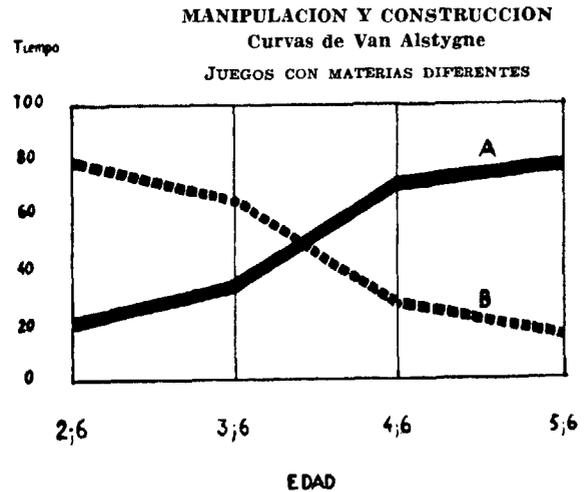
Por último, el interesante juego de la construcción aparece tímidamente a los dos años y asciende con lentitud, pero con seguridad, hasta los seis y siete años.

También es muy interesante observar la fisonomía de las curvas de VAN ALSTYNE, investigadora americana, que al estudiar los juegos en niños de dos a seis años con arcilla, distintas materias y cubitos para hacer construcciones, confirma la tesis del predominio de la manipulación en los primeros años, su rápido descenso y la trayectoria ascendente de la construcción, que confirma el dominio intelectual y físico, también ascendente, del pequeño escolar.

Si le diéramos a un niño de un año o año y medio elementos para construir, se inhibiría; si le proporcionáramos a uno de cinco años material para manipular, pronto él lo convertiría en una construcción.

Es lo que acontece a los pequeños jugadores con la arena de la playa. Para unos es excelente material manipulador; para otros, un futuro castillo o una cueva de ladrones.

El capítulo cuarto, que explicará el juego como creador de valores humanos, se estudiará ampliamente en un futuro artículo.



Adviértase la enorme trascendencia del juego de los párvulos y la absoluta necesidad de que padres y educadores de niños pequeños conozcan las tendencias e intereses infantiles para adecuar a ellas los juegos y juguetes, sin desviar a los niños de lo que ciertamente les forma, porque es su actividad adecuada. Cuiden con inteligente mimo estos primeros años de la vida del niño, porque son de gran valor. Ya es axiomático en los medios preescolares que en los siete primeros años infantiles se forma la futura personalidad.