



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

unidad  
**SEAD**  
011

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



✓  
EL JUEGO PEDAGOGICO DENTRO DE  
LA EDUCACION PRIMARIA.

08873  
MA. DE LA LUZ ARAIZA ESPARZA

INVESTIGACION DOCUMENTAL PARA OPTAR POR EL  
TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA.

AGUASCALIENTES, AGS.

1982



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Aguascalientes, Ags, a 26 de Marzo de 19 83

C. Profr. (a) Ma. de la Luz Araiza Esparza  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa Investigación Documental  
titulado El Juego Pedagógico dentro de la Educación Primaria  
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 diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



*Noemí E. Serna Chávez*  
Profra. Noemí E. Serna Chávez.

S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
UNIDAD SEAD  
AGUASCALIENTES

A MI MADRE:

Que me ofrendó sus lágrimas al escuchar mis primeras voces, al dejar en su regazo mis -  
cuitas, y al regocijar su amante corazón al verme superar día a día en esta noble profesión.

A MI PADRE +

Con el más profundo cariño, respeto y veneración, dedico este trabajo a quien debo lo que soy, por cimentar con sus sacrificios -  
sin límite mi profesión.

A MIS QUERIDOS HERMANOS.

A LOS MAESTROS Y A LA NIÑEZ MEXICANA:

A los primeros, esperando pueda servirles de consulta en los momentos en que deseen tener a la mano una síntesis de la importancia del juego en la educación del niño.

A los niños ya que considero que no son cisternas por llenar, sino personalidad a desarrollar.

## INDICE

	PAG.
DEDICATORIA.	
PROLOGO.	1
CAPITULO I - Evolución por la que ha pasado el juego.	4
CAPITULO II - Teorías respecto al juego.	9
CAPITULO III - Influencias del juego en el desarrollo armónico del niño.	16
CAPITULO IV - Fases del juego por las que pasan los niños preescolares.	21
CAPITULO V - Fases del interés del juego de los niños de seis a doce años.	27
CAPITULO VI - Clasificación de los juegos.	41
CAPITULO VII - Neurosis tratada por medio del juego.	48
CAPITULO VIII - Sugerencias a los maestros para los juegos dirigidos.	57
CONCLUSIONES.	59
BIBLIOGRAFIA.	62
GLOSARIO.	
INDICE DE AUTORES.	
ANEXO DE JUEGOS.	
GRAFICAS.	

## PROLOGO

20  
19  
Mi primer propósito al haber llegado a la meta de mis estudios es - el de seguir siendo útil a la sociedad y a mi patria por medio del ejercicio de mi profesión. En este campo he tenido la oportunidad de tratar a muchos niños y he llegado a la conclusión que uno de los factores decisivos en su educación es en un sentido amplio, es el juego en general.

19  
19  
A esta actividad debe dársele la importancia que merece pues aún no se le ha concedido, debiéndose no al desconocimiento de las características del juego; algunas veces es debido a la falta de preparación pedagógica, a maestros despreocupados ya que no ignoramos su importancia, o a cierta indiferencia que hacia el juego heredamos de la escuela antigua o verbalista; agregando aún más la imposibilidad de nuestro gobierno de reformar todos los centros educativos en centros con campos o extensiones para jugar, además dotarlos de materiales requeridos para el amplio aprovechamiento de esa fuerte inclinación que el niño tiene hacia el juego ya sea deportivo o a juegos adaptados a la pedagogía.

19  
El juego es indispensable en la vida del niño y aunque unas escuelas no cuentan con campos amplios para jugar y materiales adecuados, los maestros tenemos que ingeniarlos para que los niños no se queden sin jugar.

Veo también que el juego en la escuela primaria es de vital importancia sabiendo emplearlo como medio o material pedagógico y con la -

ayuda de la realidad nos demostrará que el niño aprende con mayor -  
facilidad, menos tiempo y sin cansarlo.


20/21 { Con este trabajo no aspiro a hacer un tratado nuevo en este campo -  
ni siquiera a compararlo con los muchos que ya existen, solamente -  
quiero llegar a sentar las bases que me sean útiles no sólo a mi si  
no también para mis compañeros que conozcan estas nuevas técnicas -  
de juego las sepan aprovechar en el futuro desempeño de su labor -  
dentro del campo de la educación, además nos permitan conducir a -  
los alumnos en la forma más provechosa hacia la meta luminosa que  
cristalice nuestros deseos de hacer buenos mexicanos. La esperanza  
y la fe que abrigo de salir avante en esta prueba es sintetizando -  
mis esfuerzos hacia la superación, ojalá llegue al término de mis -  
aspiraciones, logrando con ello mejorar mi trabajo con el que espe-  
ro no sólomente superarme yo misma sino el de engrandecer a mi pa-  
tria, aportando mi grano de arena para forjar la estructura escolar  
que representa los pilares en los que descansa la educación.

20/21 No escatimaré esfuerzos para lograr la realización de mis anhelos,  
pues siempre llevaré como lema esta frase tantas veces pronunciada  
"Los niños son primero" (ONU Año Internacional del Niño), es pues -  
necesario que todos los maestros estemos convencidos que el juego -  
"es para el pequeño lo que el agua es para el pez" como lo dice Cla  
parede (en su obra Psicología de los infantes y Pedagogía experimen  
tal Niestle 1946-1947) y, siendo parte tan importante en su existen-  
cia quisiera hacer observar la importancia que lleva en sí dicha ac-  
tividad en la educación del niño, pues no debemos olvidar que los -  
hombres alegres, optimistas y sin perjuicios de hoy, fueron los ni-

ños de ayer que forjaron su personalidad al lado de maestros que quizá con el mismo sentimiento que me embarga a mi en estos momentos, - dedicaron todo su esfuerzo y todo su cariño a esta noble causa. Ojalá el logro de mis aspiraciones tenga una pronta verificación en la aceptación de este sencillo trabajo, por lo que pido al H. Jurado su benevolencia para juzgarlo, comprendo que hay en él muchas deficiencias, pero juzgo que lo más importante es tener el propósito de continuar preparándonos y esforzándonos, teniendo presente que la cultura está siempre sujeta a un constante cambio, a un proceso de desarrollo continuo cada día. Someto pues a su consideración este trabajo que dada su preparación y amplia experiencia están capacitados para apreciarla.

## CAPITULO I

### EVOLUCION POR LA QUE HA PASADO EL JUEGO

El juego en la escuela ha pasado por tres etapas que son: Enemiga - del Juego, Tolerante del Juego, Amiga del Juego. 

#### 1. Enemiga del Juego.

① Durante la primera etapa que comprende hasta fines del siglo pasado, me refiero a la escuela libresca según (Larroyo)<sup>1</sup>, en esta etapa se excluyó el juego como si este fuera una corrupción o desatino; en esta época los métodos de la escuela fueron totalmente opuestos a los de la enseñanza moderna ya que educar en aquellos tiempos era vaciar conocimientos sin tener en cuenta el desarrollo de la personalidad del niño, en su enseñanza era cruel y despiadada llegando en su intransigencia a decir: " La letra con sangre entra" (cita Jiménez y Coria)<sup>2</sup>. En las escuelas antiguas no se apreciaba el menor vestigio de juego, por lo que sus aulas eran silenciosas y tristes, no rompiéndose jamás el silencio por la risa cristalina de los niños sino por el llanto amargo de ellos. Dentro de las limitaciones del concepto errado del educando y de la falta de interpretación del pe-

---

1 V. Francisco Larroyo H. C. de la Educación en México, Ed. Porrúa S. A. México Ed. Aumentada P. 397.

2 V. Profr. L. Jiménez y Coria. T. de la E. de la Lengua Nacional, Fernández Ed. S. A. México, p. 22-26.



2 - dagogo, es fácil comprender por qué la iniciación de un niño en la escuela era un verdadero problema para los padres y aún para el Estado, teniendo que poner una persona llamada "el escolar" (Jiménez y Coria)<sup>1</sup>, tan temida por los niños dado que este los llevaba a la fuerza a la escuela. Esta etapa se ha llamado con justa razón, enemiga del juego y del niño puesto que su enseñanza no estaba dentro de los intereses infantiles, ya que el niño es entusiasta, alegre, expansivo, etc., sin embargo en nuestros días no sería difícil encontrar maestros que no han querido desechiar estos métodos de enseñanza aunque los vean impropios y hasta peligrosos, debido tal vez a que no quieren comprender que al niño no se le educa con el látigo sino con amor y buen ejemplo.

## 2. Tolerante del Juego.

2 - De esta época rígida entra a una segunda etapa de indiferencia; (Escuela verbalista o clásica 1928-1940) (Francisco Larroyo)<sup>2</sup> que ni acepta el juego, ni lo rechaza, pero tampoco se opone a que los niños jueguen aceptándolo como una actividad inútil o como mera diversión pero sin ninguna cualidad como medio educativo; abriendo en el horario de clases un pequeño paréntesis de 15 a 20 minutos llamado recreo. Pero estos centros de trabajo seguían presentando una austera fisonomía encontrando a los niños cruzados de brazos escuchando y repitién

---

1 Profr. L. Jiménez y Coria. Ibid.

2 V. Francisco Larroyo. H. C. de la Educación en México, Edit. Porrúa, S. A. México, Ed. Aumentada.

do solamente lo que el maestro trataba inútilmente de enseñar, no aceptando por ningún motivo el juego pedagógico; nombrando desorden o indisciplina cualquier manifestación de entusiasmo de los pequeños, sin embargo, estos planteles habían dado un paso adelante -- aproximándolo de esta manera a la etapa feliz en donde el gran Froebel descubrió el verdadero papel que desempeña el juego en la educación.

3. Amiga del juego.

Las definidas observaciones y experimentaciones de psicólogos y pedagogos han tomado el juego como el elemento más valioso con que cuenta la educación, un material indispensable en la escuela primaria (Escuela actual desde 1945 hasta nuestros días), dado que las características de la escuela nueva son: vitalización, actividad, espontaneidad, libertad y comunidad, puesto que el fin actual de la escuela es preparar al hombre para la vida, dentro de la misma vida.

Sin embargo a pesar de todo los estudios que nos brinda la Paidología, existen muchas escuelas que no han cambiado todavía, encontrando en sus aulas la misma fisonomía de la escuela antigua no tolerando jamás el desorden e indisciplina que según ellos ocasionan los juegos pedagógicos. Estos centros educativos no han observado las risueñas perspectivas que nos brinda la enseñanza moderna que cambia la escuela en un centro de porvenir alegre y prometedor ya que educar jugando nos da resultados no sólo desde el punto de instrucción si no también de la educación. Sobre todo en los dos primeros ciclos, pudiendo obtener de ellas todo su objetivo y fin que es instruir y educar; el primero nos hace transmitir el conocimiento y el segundo

desarrollarlos armónicamente.

Para que la instrucción quede mejor comprendida y grabada podríamos utilizar el juego para obtener mejores resultados, puesto que haremos comprender a los niños de una manera sencilla y dentro de sus intereses lúdicos.

① En las repeticiones, en las aplicaciones, así como en la formación de hábitos para el cultivo de las facultades, podremos usar el juego, como nos dice: Pellitteri<sup>1</sup> "que dentro de los instintos, el único que se asemeja al trabajo es el instinto del juego" y "que ese instinto lúdico o instinto de jugar no sólo es de los animales sino que es propio también del ser humano".

2  
— Creo pues, que el juego es una actividad en la que se utiliza la iniciativa particular, dado que se ejerce a comodidad de cada uno, promoviendo la actividad en los niños, los llevaremos a la formación de hábitos útiles y estos hábitos los va a adquirir cuando el está tranquilo y relajado o sea una manifestación de "tal cual es", "disfruta del trabajo cuando el trabajo se convierte en juego" (G. Pellitteri)<sup>2</sup>.

El juego es pues, en la Escuela Primaria, de vital importancia e indispensable sabiéndolo usar como medio pedagógico, porque el niño -

---

1 G. Pellitteri. Psi. de la Personalidad. Edit. Bruquera, S. A. Barcelona 1972.

2 G. Pellitteri Id.

comprende mejor y por tanto habrá mejor aprovechamiento en la enseñanza, si basamos el aprendizaje en sus intereses lúdicos.

31

1. Abarca los puntos 1, 2, 3.
2. El tema se maneja como interpretación
3. Es tratado en forma lógica y a que la investigación es directa y aplicada
7. Cada uno de los capítulos tiene la limitación al estudio de cada tema por lo tanto abarca los aspectos que deben ser.
8. Es correcto hoy
9. - Es claro. -  
Marco conceptual.
11. - Hoy en día.
12. - En el capítulo V se puede ver perfectamente la fundamentación
13. - Si hay diferencia entre hipótesis e hipótesis. - ya q' los temas abarcan el interés o lo propuesto.
14. En cada alternativa de la realidad
15. - En el cap. VII se nota que no hay consistencia en las variables; pues se pierden conceptos entre variables
16. - Los conceptos no están bien definidos. Los ejemplos: En la pag. #48... Toda una verdad...

## CAPITULO II

### TEORIAS ACERCA DEL JUEGO.

"Madre educadora no desperdicias ningún instante en hacer felices a los niños"

F. Froebel.

La palabra juego según su etimología proviene del verbo latino (iocus) que significa acción de jugar, o entretenimiento.

10 ¿Es el juego una necesidad física? ¿Es sólo un desgaste de energía?  
¿Es una preparación para la vida? — 12

El juego no es sólo una necesidad física, ni desgaste de energía, - es la actividad específica del niño, lo realiza con gran deleite en contrando placer en su ejecución. He dicho que en nuestros días no se le da toda la importancia que tiene en la educación.

Su discusión a través de los años ha originado diversas Teorías que han sido expuestas por psicólogos y pedagogos para explicar científicamente este instinto humano que anoto a continuación:

- a) Teoría de la Energía Superflua
- b) Teoría del Entretenimiento
- c) Teoría del Atavismo
- d) Teoría del Ejercicio Preparatorio
- e) Teoría el juego como estimulante del crecimiento
- f) Teoría del ejercicio complementario o de la compensación
- g) Teoría catártica o purgativa.

6 < Teoría de la Energía Superflua.-Schiller, autor de esta teoría nos enseña que el niño posee un exceso de vida, esto se debe a que no se ocupa en actividades serias, su energía aumenta al no consumir su fuerza; y desde luego el organismo la descarga como es posible, en brinco, carreras, movimientos, etc., los movimientos así producidos sin ninguna utilidad inmediata constituyen el juego. Esta Teoría fue rebatida por Spender, diciendo que es inexacta, porque los niños juegan aún cuando están cansados y por lo mismo no tienen energía superflua.

6 Teoría del Entrettenimiento.-Esta teoría la más antigua y de autor desconocido nos enseña que el juego es un recreo que sirve para el reposo del organismo y descanso del espíritu fatigado. No ha sido aceptada, pues todos están de acuerdo que es insuficiente, los niños juegan cuando despiertan, hora en que están perfectamente descansados y esto se observa a cualquier hora del día o de la noche si se le da la oportunidad de que juegue a pesar de no haber tenido ninguna ocupación de la cual sintiera deseos de descansar. Por lo tanto es equívoca.

6 Teoría del Atavismo.-Según esta teoría los juegos son rudimientos de actividades de las generaciones pasadas, que han persistido en el niño. "Dice que el juego es un ejercicio necesario para la desaparición de todas las funciones rutimentarias que se han hecho inútiles, ejercitándolas en el niño". El autor es Stanly Holl pero no concuerda con los hechos conocidos, ya que no es verdad que un ejercicio tan constante como el juego, pueda tener como consecuencia de bilitar y no reforzar las actividades que son su objeto inmediato.

Holl modificó en parte su teoría en el sentido de que el ejercicio de una función rudimentaria por medio del juego, no tiene por objeto hacerla desaparecer debilitándola sino permitirle ejercer de una manera pasajera un influjo sobre el desarrollo de otras funciones que se refuerzan.

6 Teoría del ejercicio Preparatorio.-Se acepta como la mejor pero complementada por otras. Fue formulada por Karl Gross, quien comprendió que el problema del juego se resolvería estudiándolo desde el punto de vista biológico, muy abandonado por los psicólogos, que buscan una relación con la actividad mental, porque el observador que se coloca en él se ve estimulado a considerar las diversas actividades, no ya sólo del niño y del adulto, sino en toda la serie animal y a investigar cuál es el determinismo inmediato de estas actividades, sino cuál es su significación funcional.

Parece que su objetivo principal consiste en ejercitarse para la vida, pues las actividades lúdicas de las distintas clases de animales, podemos comprobar que los juegos de cada especie desarrollan los mismos que los animales adultos.

Por ejemplo, el gatito caza cuanto se mueve delante de él como lo hacen los gatos grandes al cazar ratones; el potrillo se ensaya a dar coces, etc. Nunca en una especie se ven juegos que ejerciten instintos de otra.

Así la tarea del juego es preparar al niño para la vida y la cumple de una manera práctica, ejercitando los instintos y complementando con nuevas experiencias que formarán al individuo cada día más útil.

Al nacer la mayor parte de los instintos heredados aún no están desarrollados totalmente tanto en el niño como en los animales superiores y para que puedan funcionar con plenitud y cumplir su misión, - el juego los ejercita y es así como vemos que a las niñas les gusta arrullar a sus muñecas, preparándose de esta manera para más tarde ser futuras madres de familia; a los niños les gusta jugar a construir casitas, otros a curar enfermos que en un futuro no muy lejano llegan a ser ingenieros o médicos respectivamente.

Habrán algunas personas que digan, mi hijo de niño le gustaba jugar mucho al trenecito, y no fue maquinista, ni siquiera ferrocarrilero, otra dirá que a su niña le gustaba a la escuelita y nunca fue maestra; esto no precisamente viene a refutar esta teoría, el hecho de no ver realizados sus ideales, se debe en muchos casos a diferentes factores que intervienen en su vida.

Adler, en su teoría nos acerca a la realidad de lo que es el juego cuando afirma: "Que el niño se siente un insignificante en la vida queriendo manifestar su poder, que no se le toma en cuenta y que - eso le conduce al juego donde es todo un soberano y donde su fantasía y actividad no tiene obstáculo". Esto lo veremos muy claro cuando observamos a los niños jugando a ser el papel de papá; o de general frente a sus soldados, produciendo de esta manera la pseudo-satisfacción de sentir su autoridad sobre los demás.

Antes que Gross, ya Froebel hizo del juego la base de su sistema de educación.

El juego como estimulante del Crecimiento.-Carr que es el autor de -



esta teoría dice que el juego procura al organismo el estímulo necesario para su crecimiento y desarrollo de los órganos influyendo la herencia y el medio ambiente en este desarrollo.

En el momento del nacimiento los centros nerviosos se hallan lejos de haber adquirido su estructura definitiva, el cerebro sobre todo, no se encuentra en condiciones de funcionar todavía; muchas fibras nerviosas de este órgano no han adquirido aún su vaina de mielina - cuando no la poseen, esta no puede funcionar.

El estímulo de esas fibras es uno de los factores que les ayuda adquirir esa vaina de mielina y por lo tanto, sus funciones.

El juego espontáneo será un estímulo importante en el desarrollo del sistema nervioso. Así también la actividad del músculo es un factor del desarrollo, el juego de los miembros favorece el crecimiento muscular.

Teoría del Ejercicio complementario de la Compensación.-El juego conserva otra función. Según Carr que es la de refrescar los hábitos recientemente adquiridos. Juega el niño a la escolita repitiendo las lecciones recibidas, forma equipos deportivos, recluta compañeros, - etc. como en la escuela. Esta función del juego se reconoce también en los adultos; los artistas, cantantes, hacen juego de sus gamas y gorjeos fuera de sus estudios. En este caso el juego es una post-ejercicio y claramente se ve la diferencia con la teoría de Gross la cual es un pre-ejercicio.

Debo hacer notar que los entretenimientos no deben verse como juego,

ya que estos guiados por una disciplina, la cual quita libertad; en este caso sólo se trata de un simple ejercicio de repetición que - consiste en hacer cada vez más flexible un pliegue ya contraído por los centros nerviosos, por lo mismo no se toma nunca como juego. Es tos ejercicios se convierten en juego cuando son libres y acompañados por ejercicios de la ficción de la lucha o competencia que cons tituye el carácter lúdico y no el entretenimiento en sí.

Sin embargo hay una objeción que contradice esta teoría diciendo - que el juego sería un acto mecánico y de ejercitación y por lo mismo no es aceptable.

Teoría Catártica o Purgativa.-Conforme a esta teoría, al llegar a - este mundo determinado número de instintos todavía vivos y que ordi nariamente son nocivos en el estado actual de nuestra civilización. El autor que es Carr, asigna una acción purgativa o catártica al jue go diciendo que nos quita de tiempo en tiempo de estas tendencias - nocivas y antisociales. El autor no cree que el juego suprima estas tendencias sino las canaliza.

Gross acepta la intervención que procede de la teoría catártica mostrando que un proceso purgativo es indispensable para el ejercicio - lúdico del instinto de lucha y para todo instinto de tendencias violentas.

Los concursos por ejemplo, no colocan a los adversarios unos contra otros, como nota Gross, sino que les hace luchar paralelamente, satisfaciendo las condiciones de una lucha viva sin poner de una manera directa e inmediata a los adversarios en pelea, unos con otros.

El juego existe mientras la lucha sea inofensiva y no destruya la camaradería en la lucha por un momento. Si el juego fuese acompañado por catarsis de instinto de lucha suscitaría conflictos verdaderos, expondría al niño a serios riesgos y en lugar de prepararlo para la vida le alcanzaría la destrucción.

Esta teoría es mala entre niños porque en ellos aún no se desarrollan las tendencias sociales, así pues, sólomente se acepta para adolescentes y adultos.

Pedagógicamente hablando, la naturaleza del juego es tender al perfeccionamiento inconsciente del ser y del desarrollo completo de las disposiciones infantiles congénitas. Por el juego el niño alcanza sus primeros éxitos en la vida, pues le hace realizar experiencias y adquirir habilidades sin darse cuenta, por tal razón al ingresar a la escuela lleva conocimientos, muchos de ellos adquiridos por sus propios impulsos lúdicos, desarrollados en la vida cotidiana.

El maestro por medio de estas teorías debe estudiar a fondo al juego como medio educativo para usarlo con éxito en su magna labor, ya que la educación del niño sería lamentable que en lugar de despertar interés por el aprendizaje, por medio del juego, se provocara el desorden e indisciplina por su impreparación o desconocimiento (además ayudado por su experiencia podrá actuar según el medio en que actúe para proporcionar al niño una educación adecuada) de dicho método.

### CAPITULO III

#### INFLUENCIAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO ARMONICO DEL NIÑO.

"Educar es tomar al niño tal como es para hacerlo tal como debe ser"

Dr. Dávalos.

10 La influencia del juego en el niño es decisiva para su desarrollo:  
Físico, Higiénico, Social, Moral e Intelectual. 12

FISICO. Así como el aire, el agua y el sol son elementos indispensa  
bles para el buen desarrollo de la planta, veremos ahora los elemen  
tos que lleven a un feliz desarrollo al pequeño ser que nace a la -  
vida con todas las perspectivas de un buen desarrollo.

La planta crece preciosa en el campo debido a que tiene todo lo ne-  
cesario para vivir; el niño para desarrollarse sano necesita del mo  
vimiento continuo, como lo vemos en los niños pequeños que juegan -  
con sus manecitas; el ejercicio dirigido, como los juegos rítmicos  
ya que el desarrollo físico del niño debe de tener para nosotros el  
máximo de nuestros esfuerzos no escatimando nada para lograr en él  
un cuerpo sano, fuerte y robusto que es como un cofre perfecto y -  
hermoso que guarda una joya.

A todos los niños sanos les gusta jugar, sin embargo, podemos ver -  
que no todos los niños juegan y los que no lo hacen es que están en  
fermos. Observando un patio de recreo, vi con tristeza que algunos  
niños se retiraban a lugares apartados rehusando jugar con sus com-  
pañeros, noté al momento la diferencia en su desarrollo aunque eran

niños de la misma edad, mientras que los que jugaban presentaban un aspecto feliz, los otros en cambio eran poco desarrollados, tenían un marcado desaliento y una apatía por todo lo que les rodeaba, las causas de ello en muchos casos, es falta de alimentación adecuada - que produce cierto decaimiento en su organismo, o porque en su casa los regañan porque ensucian la ropa o la rompen; además de estos casos se podría enumerar otros muchos factores por el cual el niño no juega.

HIGIENICO.-Para beneficiar la salud y la higiene de los niños no hay arma más poderosa que el juego al aire libre ya que es el mejor aliado del sol, agua y aire, elementos necesarios para la vida y que los brinda la naturaleza, no debiendo desperdiciarlos; por eso es que los paseos por el campo, el juego de futbol, beisbol, natación y otros, hacen de los que los practican niños sanos y robustos, evitándoles enfermedades que los acechan a cada paso.

MORAL.-Desde el punto de vista moral, el juego es una influencia inmejorable porque cuando juega el niño desaloja de su mente las malas ideas, ahuyentando de él las intenciones o acciones indeseables, no dejando infiltrar nada que perjudique su mente infantil. Pero aquel que no juega trama en su cerebro una gran red de pensamientos e ideas crueles, es así como le vemos empuñar la resortera para herir no sólo al pájaro indefenso sino muchas veces también a sus semejantes. Cuán to mal se hacen estos niños ya que llegan a alterar su sistema ner-

valioso.

El juego contribuye a la formación y educación de su carácter por medio de él el niño aprende a construir, idear, descubrir y vencer; - por ejemplo, un niño que jugaba en la arena construía un castillo al llegar al último piso se le derrumbó, el niño se quedó quieto, observó con pena la destrucción de su obra pero después pausadamente sin preocuparse de que se le observa trae unas tablitas (iniciativa propia) levantando con ayuda de ellas el mismo castillo, llegando de esta manera a consumir su obra; se sienta frente a ella y la contempla satisfecho. Por medio del juego vence sus primeras dificultades que se le han presentado. El fracaso no ha hecho mella en él, no se desanima, piensa, ¿cómo lo haré? Surge de su mente la respuesta sabia y creadora, construirlo de nuevo.

Además de adquirir una experiencia por medio del juego va fortaleciendo y educando su carácter. En cambio el niño que no juega, que no construye, como en el caso anterior, no fracasa pero tampoco está preparado para resolver los problemas que se le presenten, y por tal motivo al iniciar algún trabajo, (un mapa, modelado o dibujo, etc.) si al primer intento no lo logra se desanima no volviéndola hacer jamás. Es que estos niños como no juegan, no saben vencer, desde luego no están formando ni educando su carácter.

INFLUENCIA DEL VALOR SOCIAL DEL JUEGO.-De la influencia del valor social del juego, únicamente diré que no hay medio más valioso, útil y de fácil práctica que ayude al desenvolvimiento social del pequeño, encaminándolo a la cooperación y disciplina preparándole para más tarde ser el hombre sereno y optimista plétórico de energías sin mie

do para enfrentarse al vivir, dispuesto a vencer o fracasar, y si fracasa resurgir de las cenizas para con nuevas experiencias vencer el obstáculo que le impide llegar a realizar su triunfo. Ya que la sociedad no necesita niños sabios o más bien, antes que sabios necesita niños sanos y fuertes con habilidades creadoras, niños que sepan ser hombres que den honor a su familia y sobre todo a la patria. En cambio el niño que no juega, que no vive su niñez, que no se divierte, que no se recrea, triste se le presentará el porvenir, será el hombre sin energías, el taciturno y el incomprendido e inconforme, un fanático; el hombre débil sin arma para la lucha sin fuerzas para vencer. ¿Qué será el porvenir de nuestra patria en tales manos? Por eso es que como maestros tenemos el deber de enseñar a jugar a nuestros niños: "El Niño es juego y el juego es para el Niño".

INTELLECTUAL.-Con respecto al juego didáctico diré primero las condiciones de una buena lección deben ser: activas, amenas, e interesantes, puesto que el niño debe actuar y el maestro dirigirlo para aprovechar ese desbordamiento de energía evitándole que lo emplee en cosas contrarias al orden o al estudio.

Los maestros no debemos limitarnos solamente a vigilar si el trabajo se hace o no, sino estar en cada momento listo y oportuno a estimular al que lo necesite para lograr un buen resultado. Entonces nada mejor que el instrumento llamado juego, sabiéndolo utilizar sin abuso y oportunamente en todo problema en que se haga necesaria la repetición por ser necesaria en el aprendizaje, haciendo la enseñanza más práctica y activa y de una manera natural evitando así que los niños se fastidien y por lo tanto pierda el interés ya que no

atienden. Pero para todo esto debemos observar con detenimiento el material que se nos proporciona con abundancia abrumadora, seleccionarlo cuidadosamente, escoger el método apropiado ya que hemos de formar la personalidad íntegra del niño; no creyendo por eso que el juego didáctico es una varita de virtud, ni que el salón de clases sea un perpetuo patio de recreo sino que al utilizarlo tratamos de facilitar al niño el aprendizaje, podría nombrar un sinnúmero de casos en el que el niño por medio del juego aprende más fácilmente, pero sólo citaré uno ya que sería demasiado largo enumerar cada caso. (La lectura es la materia que más se dificulta en el pequeño de 7 años, debido a la abstracción de ella o a que muchas veces falta interés en el niño para leer), este ejemplo lo observé en las entrevistas realizadas. Me llevaron a observar los grupos tocándome ver como se impartía la clase de lectura, la maestra quería enseñar la "T" pero por más esfuerzos que hizo hasta por decirlo así y sin exagerar, quedó afónica sin que por ello las pequeñas captaran el conocimiento, llegó por fin el final, cuál fué? La maestra se enfadó comenzando a regañar a las niñas pero no por esto aquellas comprendieron.

Al día siguiente impartí la misma clase con materiales apropiados y juegos preparados; quisiera que hubieran visto el cambio, no sólo en el semblante de los niños, sino en cómo habían captado el nuevo conocimiento ya que el juego que había puesto se desarrollaba con bastante interés pidiendo las niñas entusiasmadas seguir jugando.

Es por eso que la Escuela que es la continuadora del hogar debe introducir el juego en ella, ya que el pequeño desde su primera infancia juega como lo expongo en el siguiente capítulo.



## FASES DEL JUEGO POR LA QUE PASAN LOS NIÑOS PRE-ESCOLAR

Las fases por las que pasan los niños pre-escolares, desde su nacimiento hasta el momento en que se presenta la hora de ingresar a la escuela primaria, ateniéndonos a las características que exponen algunos autores como: Claparede, Gesell y otros. 12

## Fase Primera

10 El niño juega ya a los pocos días de nacido, desarrollándose al mismo tiempo, tanto física como mentalmente; no como una abstracción va cía sino como un proceso vivo, aún cuando todavía a esta acción no se le llama propiamente juego sí podemos colocarlo bajo las fases del mismo.

El niño a las dieciseis semanas (según Arnoldo Gesell)<sup>1</sup> al oír el ruido del sonajero lo mira atentamente y su manecita está lista para asirlo ante el ruido sonoro o visual. En el variado juego vocal barbullas, claquea y ríe.<sup>2</sup>

Tal vez se está preparando por medio de la acción del juego para el habla articulada, o sea el lenguaje.

1 A. Gesell. Psicología Experimental. Edit. Paidós, Buenos Aires Ed. Castellana traducida por Telma Reca, p. 111.

2 Conceptos usados por A. Gesell. Ibid p. 113.

Barbulla. Entre dientes. Diccionario Ilustrado de las Lenguas Castellanas.

Claquea. Gritería o manoteo. Diccionario Ilustrado de las Lenguas Castellanas.

Aparte de otras funciones que el juego pueda desempeñar en esta edad además del ejercicio preparatorio, es un estímulo para su desarrollo físico; pongamos por ejemplo un juego motor, éste estimula la motricidad y en consecuencia el sistema nervioso.

10 Esto lo podríamos observar en un gatito pequeño, cómo salta y muerde el carrete; de esta manera jugando se prepara para hacer más tarde - un buen cazador de ratones, además satisfacer sus instintos que de otra manera tendría que inhibir, provocando en él desajustes emocionales que repercutirían en su vida futura.

#### Fase Segunda

El juego en el niño de un año es exclusivamente espontáneo y ensimismado<sup>1</sup> esa espontaneidad del niño es, su propio juego, porque sus juegos lo van ayudando a ordenar sus propias actividades, según su iniciativa y deseo, dado que él todavía no está sujeto a una norma rígida de actividades serias como la tenemos los adultos; sino que por medio de sus juegos el ensaya y madura los conocimientos adquiridos ensimismándolo de tal forma en su juego que si lo observamos podemos ver que puede pasar horas mordiendo un sonajero, pelota, trapitos, - etc., sin preocuparse de lo que pasa a su alrededor, es por lo que Gesell dice: "que el juego en esta edad es espontáneo ensimismado y egocéntrico".

#### Fase Tercera

A la edad de tres años el juego ya es imitativo a la vez que espon-

---

1 Vid. A. Gesell. op. cit. p. 130.

táneo<sup>1</sup> un ejemplo de ello lo tenemos cuando a un niño de esta edad se le cuenta un cuento en el que el lobo abre el hocico, el niño si lo observamos tiene su boquita abierta, si ve jugar a sus hermanos comienza a hacerlo él también. Al encontrar inesperadamente algún objeto llamativo, lo observa, lo coje y juega con el demostrándonos con esto la espontaneidad e imitación<sup>2</sup> propia de su edad.

#### Fase Cuarta

Entre la edad de cuatro a cinco se nota claramente el paso entre el hogar y la edad pre-escolar. El juego de los niños de cuatro años sigue siendo motriz y lúdico<sup>3</sup> pero a su vez es creador; porque al observar jugar a un niño de esta edad con sus cubos ya distingue como colocarlos en forma horizontal o vertical; crea sus juegos, cambia de juegos constantemente pero no le gusta repetirlos jamás; en cambio un niño de cinco años si le gusta repetir sus juegos en cualquier forma ya sea dramatizándolos o tumbando y volviendo a levantar las torres de cubos<sup>4</sup>, esto nos demuestra su actividad creadora propia de su edad.

#### Fase Quinta

El juego en el niño pre-escolar tiene también sus problemas; éstos, el mismo niño debería irlos resolviendo para no formar en su mente

---

1 Vid. A. Gesell. op. cit. p. 113.

2 Vid. Rttubert. P. de los Infantes. p. 91.

3 María Montezori. El Niño. Edit. Diana, México. 1977.

4 A. Gesell. op. cit. p. 214.

frustraciones que es una de las principales fases de esta edad. La actividad fundamental del niño que es pre-escolar, es jugar ya que - sus planes íntimos emocionales están todavía inmaduros por los mimos y caricias que recibe de los padres, abuelos y demás familiares, - siendo las frustraciones una de las principales fases de esta edad - según las observaciones hechas también por Arnoldo Gesell,<sup>1</sup> el maestro tendrá que ayudarlo a que desaparezca ese egocentrismo por medio de juegos infantiles, para irlo capacitando a que juegue con otros - niños de su misma edad, llevándolo a su mundo de fantasía creado por su imaginación a la que Claparede llama "fabulosa imaginación",<sup>2</sup> ya que él le atribuye a los objetos con los que juega tal vitalidad mágica que les da vida de acuerdo a sus necesidades, deseos y emociones particulares.

Todo maestro que verdaderamente quiera intervenir en la educación de sus alumnos de primaria deberá tener un antecedente de estas fases - por las que pasan los niños pre-escolares para poder con ello cimentar las bases en donde podamos apoyar su futuro aprendizaje y educación; por lo que tenemos que hacer algunas observaciones de como juegan los niños en estas etapas de su vida, los materiales que yo podría sugerir son: cuna, moisés, corralito, etc., pero principalmente el jardín de niños o las guarderías, en donde veremos a los pequeños hacer sus primeras experiencias de convivencia con otros niños de su

---

1 A. Gesell. op. cit. p. 218.

2 E. Claparede. Psicología del Niño. Edit. Fernández, México 1971. p. 111.

edad pero con diferentes gustos, tendencias, educación, posición social, etc., en donde su "yo"<sup>1</sup> va a ser cambiado por un tu o por un nosotros, él entonces se dará cuenta que ya no sólo existe él, sino que toma parte de un grupo que con él tendrá que compartir todo, por que todo pertenece a todos y nada será de él exclusivamente, así empezará este pequeño ser a dar sus primeros pasos en su formación ambiental.<sup>2</sup>

A nosotros los maestros nos será de mucha utilidad estas observaciones porque nos ayudarán a apreciar como el niño va adquiriendo hábitos de formación por medio de juegos organizados que van disciplinando ese carácter indomable de querer poseerlo todo para él, también - por medio del juego empezará a socializarse y comprenderá que hay - que dar y ceder al otro lo que él tiene y aprenderá también a recibir. Formando así en el niño el valiosísimo hábito de honestidad y - compañerismo, para que en el futuro sea capaz de dar y recibir sin - avergonzarse de poseer principios morales y honestos.

El niño pre-escolar va dándose cuenta y empieza a distinguir lo que le gusta o lo que le desagrada, claro que solo en el sentido físico ya que por medio de sus experiencias anteriores adquirirá la madurez necesaria para convivir con los demás; también lo llevará a descubrir el placer que siente cuando corre, salta o se mueve a su antojo y en sayará y practicará aquello que él desea hacer y que no logra hacer-

---

1 C. Büller. Psicología de la Subjetividad. Edit. Diana, México - 1970, p. 126.

2 C. Büller. Vid. Todo gira alrededor del Yo reflejo de la subjetividad que no significa afirmación del Yo sino su descubrimiento.

lo bien, así es como decimos que el pequeño de cinco años se ha convertido "en el "temible", Claparede"<sup>1</sup> porque lo tiene maravillado to do el espacio y el saber que él puede dominarlo a su voluntad, por - eso lo vemos que corre, trepa, salta, brinca, en cuanto tiene oportu nidad de hacerlo para asegurarse de sus propias dimensiones y posibi lidades.

Mis observaciones me han dejado un caudal de mucha utilidad, al ver que el niño corre, salta, hace gestos que se le ocurren sin importar le si el adulto se ríe de él, hace el tren, monta a caballo, va en - una moto, dispara ametralladoras, es piloto de una nave espacial sin tener ni el tren, ni el caballo, ni la moto, ni la ametralladora, pe ro él se siente el más feliz de los mortales.

Todo esto nos servirá ya que Claparede nos dice que esta fase de la "fabulosa imaginación"<sup>2</sup> la posee el niño hasta los once años. El - maestro de primaria debe pues, tomar en cuenta el interés que el ni - ño pone en sus juegos, que vive plenamente cuando los realiza, por - lo que debe utilizarlos para la posterior educación dentro de la es - cuela primaria, basándonos en los intereses individuales de las di - versas edades de los niños que a continuación mencionaré en el capí tu lo siguiente, en donde hablaré de los intereses del juego de niños en edad escolar.

---

1 Op. cit. de E. Claparede. p. 14.

2 Op. cit. de E. Claparede. p. 24.

## CAPITULO V

### FASES DEL INTERES DEL JUEGO DE LOS NIÑOS DE SEIS A DOCE AÑOS

Los intereses del juego del niño en la edad escolar, son fases de su ma importancia y de estudios más amplios para el maestro; comprendidas desde que el niño pisa por primera vez una escuela, de la mano - de sus padres o maestros hasta que termina su enseñanza primaria. (12)

Al traspasar el umbral del sagrado recinto que es la escuela, el pequeño de seis años se enfrentará solo, fuera de la protección paterna, es el primer paso hacia su propia vida, es el primer eslabón que le conduce a través de una existencia feliz o desgraciada, noble o - ruin, según la educación que haya recibido dentro de aquella escuela, pero que será con seguridad lo que defina su incierto porvenir; es - por lo que el maestro de primaria debe saber lo que el sabio Dr. CLAPAREDE dijo con respecto al niño, "Que el niño es para jugar e imitar y solamente vive plenamente cuando juega"<sup>1</sup>. Entonces si los maestros de primaria queremos intervenir en la conducta de los educandos debemos utilizar el juego en la escuela para dirigir y encauzar sabiamente mediante una detenida observación sus aptitudes, juegos, inclinaciones hacia su verdadera vocación que le lleve primero a ser un niño feliz y más tarde un ser útil a la sociedad, un pilar fuerte en donde se apoye el futuro de nuestra Patria, porque el maestro que

---

1 Vid. E. Claparede. E. Psicología del Niño. p. 42.

cree que el niño es un plástico que puede ser moldeado a su antojo, está fuera de la realidad educativa y no capta la verdadera naturaleza de la mente infantil y pronto verá el producto de su error aunque éste lleve en sí terribles consecuencias para el pequeño<sup>1</sup>.

Al hacer una síntesis de las fases del juego en la edad pre-escolar, veremos que el niño desde las primeras semanas de nacido juega en el hogar y es por eso que es feliz en él, entonces a los maestros nos toca recurrir a este medio llamado juego para convertir la escuela en un segundo hogar o jardín de niños, haciéndole no sentir de esta manera el brusco cambio que hay del jardín de niños a la escuela, también solucionaremos aunque en parte, ya que todos los casos llevan excepción, el problema de los niños desadaptados, siempre incomprendidos. ¿Pero, cómo hacer de la escuela un hogar?

Introduciendo los intereses de los niños que en esta edad son el juego. (G. Stanley Hall. En su obra "La Educación del niño en la cultura moderna" p. 123).

Pero para introducir el juego en la escuela primaria es necesario conocer los intereses de cada edad, porque los juegos que a los niños les gustan están siempre en relación directa con sus intereses.

#### Seis Años

A la edad de seis años ha entrado a los intereses lúdicos y cosas concretas gracias a las funciones manuales de adquisición: Atención, me

---

1 A. Gesell. op. cit. p. 214 a 219.



moria, asociación e imaginación simple.<sup>1</sup>

A esta edad, ya no podríamos llamarle bebé o pequeñito, puesto que - está preparado para la vida sencilla del aula, los intereses del niño de seis años a diferencia del de cinco, son inquietos, ya que le agrada cambiar sus juegos y su fantasía es tal que a un simple montón de arena lo convierte en calles, lagos, lechos de ríos, pero lo más interesante cuando esto construye, habla, monologa o tal vez reflexiona.<sup>2</sup> De esta manera va tejiendo nuevos hilos en sus estructuras mentales. Quizá está preparándose para ser ingeniero ya que en - todo juego hay un elemento anticipado, y si el niño es por aptitud innata un ingeniero, puede ya estar rebelando su talento por medio - del juego.

Muy recomendable será también hacer más juegos organizados al aire - libre en el cual los niños puedan hacer un uso más animado y rítmico de sus músculos, sobre todo en esta edad en la que el niño quiere es tar en continuo movimiento porque su organismo así lo necesita para su crecimiento y fortalecimiento muscular,<sup>3</sup> entonces los juegos folklóricos de danza, música, pantomima, así como también juegos dramá- ticos nos ayudarán a favorecer las fuentes profundas de su personali- dad a la que no alcanza la enseñanza sedentaria y restringida de un aula cerrada, creo que estos juegos organizados serían de más utili-

---

1 G. Stanley Hall. op. cit. p. 32-35.

2 G. Stanley Hall. op. cit. p. 114.

3 Hubert René. T. de Pedagogía Gral. S.E.P. 1970.

dad que ese "caótico"<sup>1</sup> período de recreo sin vigilancia o supervisión, que sólo expone a los pequeños a accidentes o torturas sin objeto, - puesto que la mayoría de muestras escuelas no cuenta con amplios patios para realizar juegos propios para cada edad.

En esta etapa comienzan a diferenciarse los juegos en ambos sexos, - pues mientras al barón le gustan las carreras, los indios, las guerras o los juegos bruscos, a las niñas aunque a veces los siguen en esos - juegos, les gustan más las muñecas, la comidita, la escuelita; pero - sobre todo, vestirse con ropa de los adultos para imitar sus actitudes. (Como podemos ver los juegos de las niñas también deben sujetarse a sus intereses para que nos den resultados satisfactorios)<sup>2</sup>.

#### Siete años

A los siete años entra a una nueva etapa felizmente para padres y maestros, de reflexión y quietud, (Beca Telma. En su obra *El Desarrollo Motor*, p. 278).

En esta edad notamos en el niño largos períodos de paz, aunque de pronto tiene cambios bruscos volviéndolo a sus antiguos intereses lúdicos, pero predominando en él la quietud por largos ratos pudiéndolo ver u oír un cuento o relato de una clase.

Mas siempre tenemos que tener en cuenta la distinción entre juego y - trabajo puesto que estos dos conceptos deben fundirse y disolverse pa - ra formar un proyecto que sea educativo, reforzado por la presión del

---

1 M. Montessori. *El Niño*. Edit. Diana, México 1977, p. 92.

2 A. Gesell. op. cit. p. 312.

grupo escolar y por el maestro para poder lograr que los impulsos lúdicos del niño se vayan socializando<sup>1</sup>. En sus juegos, los que más -  
prefiere son aquellos en los que él sea el centro de interés ya que quiere tomar parte activa y no ser solamente espectador, no importándole la victoria o la derrota; a estos niños les gusta ocupar grandes extensiones para sus juegos, pues una madre me dijo una vez, mi hijo ocupa todo el jardín para jugar, todo lo recorta, al grado de no dejar revista entera, tiene pisos y puertas rayadas; por eso los niños de esta edad deben de tener mucha motricidad porque se sienten satisfechos de gozar las grandes extensiones y que sus juegos tengan mucho movimiento dada la característica lúdica de esta edad, así sus juegos preferidos son aquellos en los que el movimiento debe ser continuo, tales como: la cuerda, pelota, recortar, pintar, etc.

He aquí las observaciones que debemos hacer los maestros; que les gusta ocupar grandes extensiones en sus juegos, eso debemos utilizarlo en la escuela para hacer trabajos en el patio tomando como tema - por ejemplo: la granja, la ciudad, etc.

Le gusta recortar, que haga álbumes con motivos infantiles para su libro de lectura.

Le gusta rayar, que use adecuadamente sus crayolas.

Además de lo que he enumerado, con lo que les gusta jugar también - (todo el material económico posible), semillas, palitos, piedritas o los colorines (útiles en la aritmética), formar túneles en la tierra,

---

1 C. Buhler. op. cit. Capítulo 6o.

es decir, escarbar (útiles en las ciencias físicas y naturales).

El niño no juega por una necesidad exterior, sino movido por una necesidad interior, que lo lleva a ejercitarse a posteriores actividades serias encaminándolo hacia su propia madurez como lo dice ("Montessori María" en su obra *El Niño*) afirmándonos aún más cuando nos dice "Que el juego es el ejercicio natural que proporciona al niño - placer y le da el valioso poder de crecimiento en su forma más placentera y natural".

Los juegos favoritos en esta edad, debido a que se encuentra como los niños de seis años en los intereses lúdicos, cosas concretas un poco más desarrollados<sup>1</sup>, les gustan los juegos de observación, de construcción, de imitación de oficio del adulto, volar como las aves, recortar y pegar, formar rompecabezas sencillos, etc. Los juegos en esta edad son diferentes en algunos niños debido a que se comienza a notar en ellos las diferencias individuales que empiezan a influir en temperamento de cada niño, sería muy largo enumerar las utilidades de cada juego dentro de la escuela por lo que solo diré que los maestros tenemos un campo extenso para aprovecharlas.

En cuanto al cine y televisión<sup>2</sup> según mis observaciones, además de las de otros maestros es un medio pedagógico moderno bastante recomendable para esta edad, siempre que no se prolongue demasiado este medio didáctico y que el motivo de la película esté basado en temas in-

---

1 M. Montessori. op. cit. Capítulo 4o. p. 72.

2 Nota: La televisión desgraciadamente en ocasiones se extralimita en comerciales nada edificantes dada la inexactitud de los mismos.

fantiles apropiados a esta edad.

#### Ocho años

El niño de ocho años ha entrado a los intereses de escolaridad surgiendo en él los intereses intelectuales abstractos acompañados de juicio y raciocinio. A esta edad entra a una nueva etapa que es nuevamente expansiva ya que puede hacer la abstracción según lo afirma el Francés I L G en su obra P. Evolutiva. p. 303.

Las características de su conducta son: Velocidad, expansividad, y valoratidad<sup>1</sup> llegando a comprender lo que le sucede y porqué le sucede; a esta edad aborrece jugar solo, necesita la atención de los maestros o la compañía de sus amigos o compañeros, sus juegos son de mucha acción, le encanta coleccionar flores, hojas, animales, etc., organizar excursiones le fascina, siendo por lo que le gusta pertenecer a algún club, la bicicleta y la natación son sus deportes favoritos<sup>2</sup>.

Pero a medida que nuestra cultura se hace más tecnológica, la salud psicológica y el crecimiento de los niños necesita de una mejor protección, esta protección será la comprensión más correcta que podamos hacer de los intereses lúdicos, especialmente en esta edad en que el niño comienza a presentar angustias y temores ya que él ve el peligro de dejar atrás esa bellísima etapa de su niñez, porque el adulto lo empieza a presionar o a forzarlo por decirlo así introduciéndolo antes de tiempo a responsabilidades serias impropias a su edad.

---

1 T. Reca. op. cit. p. 215.

2 A. Gesell. Cfr. Capítulos 2 y 3 la misma obra.

Pienso que los maestros tenemos una muy grande responsabilidad para defender a estos pequeños seres de ser introducidos antes de tiempo a un mundo impropio y desconocido para esta tierna edad de ocho años.

Los maestros debemos de tener mayor fe en las formas sencillas de educar que sean menos complicadas y basadas en los intereses lúdicos, para mantener por más tiempo a los niños en contacto directo con su naturaleza y con sus intereses para no forzar su crecimiento sino de jarlo que madure y se desarrolle con el medio más valioso que tenemos que es el juego base de mucha importancia en la dinámica de su desarrollo, según (Hubert R. T. de Pedagogía General. P. 87. SEP).

No debemos caer en el error de que el niño de ocho años que juega es un perezoso que lo hace para evitar trabajar, estaríamos en el más grande de los errores, pues cuando juegan los niños ponen de manifiesto sus más agotadoras energías, se concentran con todo su ser y si es cierto que adquieren ciertas satisfacciones emocionales estas no podrán ser obtenidas con otra forma de actividades. El juego los absorbe profundamente y parece que es esencial para su crecimiento mental.<sup>1</sup>

Dejemos jugar intensamente a nuestros niños para darles la máxima de las oportunidades de llegar al éxito cuando ellos sean adultos.

Porque desgraciado será el niño que concurra a una escuela donde la misma atmósfera es tan contraria a la del hogar tan autoritaria que con seguridad llevaremos al niño a un caos emocional, debilitando en

---

1 Dr. P. Portabella Durán. La Personalidad. Edit. Bruguera, S. A. España 1972.

él el sentimiento de seguridad que el tiene en su hogar por las estrechas relaciones que tiene con sus padres y por las consideraciones que de ellos recibe, debemos pues nosotros, hacer más estrechas nuestras relaciones maestro-alumno, pero para ello tendremos que tomar en cuenta el factor primordial que es la consideración, vocablo que por sí solo nos lleva a su significado correcto que es el respeto a la dignidad de el individuo; sabemos que ser considerados es un arte porque tenemos que ser perceptivos e imaginarios que nos permita comprender o entender las actitudes de cada uno de nuestros alumnos, ya que tenemos el deber de conocerlos, identificarnos con ellos, tratar por todos los medios de proporcionarle esa seguridad que le ayude a desarrollar y a poseer actitudes demócratas muy útiles en la vida de su futuro, y para ello, contamos con un auténtico auxiliar didáctico llamado juego que nos facilitará precisamente la relación maestro-alumno, al haber esa comunicación será más fácil para el maestro penetrar en los sentimientos del niño en su forma de ser y en reconocer sus actitudes y poder adaptar una flexibilidad en un sentido de proporción en cada uno de ellos, sin que por ello se llegue a relajar la disciplina puesto que sabemos que las reglas del juego son siempre disciplinarias, pero no con esa disciplina absurda que rompe el binomio maestro alumno esa plena armonía en donde el niño sólo ve en su maestro al amigo, al compañero, al padre o a la madre porque en su mundo de juego se ensimisma de tal forma que se olvida quién es él, del tiempo, del espacio que le rodea, para él en el momento de jugar buscará a su amigo maestro que sabe más que él, buscará su orientación, su ayuda benévola que lo ayude a disciplinar a aquel tramposo que le quiere perjudicar es cuando el niño ve sus li

mitaciones y las acepta gustoso de que ahora cuenta con un juez que le garantice el triunfo o la derrota, pero que esta sea justa y honesta, por medio del juego también lo vamos habituando a una sana alegría fomentando en él, el sentido del humor, protegiéndole su salud mental, evitando que desde niño se habitúe a mecanizarse o a endurecerse emocionalmente, lo salvaguardaremos de las tensiones que él tiene que sufrir, sea por la convivencia con los demás o por presiones con sus mayores o por el hogar; sólo añadiré que hay que temer al hombre que no ha sabido ser niño o no se le ha dejado ser, del mismo modo resulta temible el que no ha dejado de serlo, el primero se ha visto perturbado y muy a menudo forzado en su evolución, el segundo ha sido reprimido con todos los riesgos que el psicoanálisis nos ha enseñado a descubrir esas represiones<sup>1</sup>.

El ser normal es aquel que se le ha dejado hacer un desarrollo normal dentro de sus intereses lúdicos que le ayudan a ir normalizando y desarrollando tanto sus facultades psíquicas como sus facultades emocionales, intelectuales y normativas<sup>2</sup> llevándolo a un equilibrio y a una adaptación perfecta que lo va a llevar a ser un hombre con más posibilidades de ser feliz y llegar al éxito en el mañana.

#### Nueve años

El niño de nueve años entra a nuevos intereses que son: los éticos - sociales;<sup>3</sup> van adquiriendo en esta edad un dominio de sí mismos, em-

---

1 M. Boorjade. Vid. Eficiente psiquiatra que estudia las individualidades del niño para su perfecto desarrollo. En su obra Psicología del Niño.

2 M. Boorjade. Vid. Capítulo 5o. en la misma obra.

3 R. Hubert. op. cit. p. 87.



pieza a alejarse de su hogar con cualquier pretexto, son bastantes - trabajadores, pero también juguetones agradándoles sobre todo los de portes como el Beisbol, el futbol, etc.

Los niños en esta edad son muy volubles porque así como los vemos ju gar hasta quedar agotados, si se les deja realizar un trabajo no lo dejan empezado aunque estén rendidos. Los juegos en los niños de esta edad tienen una finalidad más marcada, puesto que no coleccionan nada más por hacerlo sino porque les encanta mostrárselos a sus maes tros o compañeros; los clubes son indispensables en esta edad puesto que les gusta reunirse con sus amigos a jugar.

El canto en esta edad les proporciona un gran placer puesto que ya - sus intereses son ético y sociales los maestros podemos por medio de juegos irlos primeramente desinibiendo para sacar el mejor provecho de fortalecer sus intereses sociales y en segundo lugar llevarlos - tal vez a su verdadera vocación de futuros artistas que les dará sa- tisfacciones en el mañana, de triunfo puesto que habrán encontrado - su verdadera vocación desde su niñez.

Diez u Once años

Entre los diez y once años entran a los intereses sociales más marca dos que los de ocho o nueve, gustándoles por tal motivo los juegos - en comunidad, fuera del hogar, como las excursiones, visitas a los - hospitales, fábricas e industrias, etc.

El cine como la T. V. es esta edad, sí puede considerarse como un - elemento pedagógico bastante recomendable, pero sin abusar de ella - ya que estos recursos han llegado a desempeñar un papel de tremenda

importancia en la recreación y en los pasatiempos del niño de esta edad porque lo introducen en las civilizaciones dentro de la cual ha nacido agitándole inevitablemente sus emociones elementales sobre todo las de su fantasía; en esta medida sirven a las verdaderas funciones del cuerpo, pero son un pobre sustituto de los tipos más básicos de juego, los que provienen de impulsos interiores y que expresan la iniciativa y los recursos de la mente humana en crecimiento llevadas a un exceso a costa del juego natural, estas facilidades recreativas conducen a la superficialidad entonces pues la televisión empeorará el presente desequilibrio de la dieta de juegos dejando dormida su iniciativa y llevándolo a ser un receptivo o autómatas si no es desplazado por formas más activas de autoexpresión; esto nos lleva de nuevo a los principios de que debemos conceder más importancia a las propias y espontáneas empresas lúdicas de el niño. Su juego tiene una lógica evolutiva que no encaja necesariamente dentro de nuestros preconceptos.

El niño de diez años ya sufre con sus derrotas aunque no profundamente, reponiéndose con rapidez.

El juego didáctico en niños de esta edad tiene menos beneficios ya que ellos mismos comienzan a criticar lo que llaman juegos de pequeños, puesto que su actividad en esta edad es inseparable como tirarse por la resbaladera, pescar, carreras, etc.

Los niños de doce años entran a una edad difícil llamada adolescencia,<sup>1</sup> trayendo para ellos una etapa con gran cantidad de síntomas de

---

1 Ramón Ruiz. Juegos Infantiles. Capítulo 3o. Edit. Diana, S. A. 1979.

crecimiento, a esta edad los niños se hacen investigadores inquietos y "charlatanes"<sup>1</sup>, sus intereses son sociales, éticos, de observación, de exploración. El juego en niños de esta edad es deportivo, les gusta realizar algo de utilidad en la escuela como hacer una conejera, gallinero, palomar, etc., lo que debemos utilizar para desarrollar sus habilidades creadoras.

Antes de concluir este capítulo, añadiré que el juego como instrumento de educación deberá ser fuente de alegría, que no deberá concretarse a patios de recreo sino que debemos introducirlo al aula, así como a la actividad de niños y maestros. Que dejemos de verlo solo como un pasatiempo frívolo, que luchemos para aprovecharlo en las escuelas primarias para el incremento no sólo de las fuerzas vitales sino para el desarrollo integral de los niños en todas las edades.

Debemos ser pues, tolerantes con algunas reacciones aparentemente ilógicas de nuestros alumnos, por ejemplo si un maestro prepara un juego para desarrollar un tema cualquiera que éste sea y ve muestras de indiferencia de los mismos, no deberá desmoralizarse tal vez no fue el momento preciso o está fuera de sus intereses o su poca madurez no alcanza a comprender las reglas de aquél juego, no debemos mostrarnos desesperados, ni severos por haber sido desaprobado nuestro juego, por lo general es mejor mostrarse paciente ante tales reacciones, puesto que el niño es espontáneo y si el juego no ha despertado entusiasmo lo rechazará o mostrará indiferencia o aún más grave, provocará indisciplina llevándolo a cometer desastres a su al

---

1 Ramón Ruiz. op. cit. p. 18.

rededor porque cuando el juego es aceptado vemos de inmediato el entusiasmo de los niños manifestándolo en risas, aplausos; no rompamos esa alegría ya que estas manifestaciones las vemos muchas veces en los adultos, en sus buenos momentos más tolerantes tendremos que ser con aquéllos niños que apenas empiezan a formar sus hábitos de orden, tratemos de entusiasmarlos en una forma inteligente enseñándolos a conducirse con más moderación, advirtiéndoles que se debe respetar a los demás alumnos de la escuela que tal vez estén en un examen o en un trabajo en que se requiera silencio.

Solamente concluiré diciendo que en cada edad los juegos varían según sus diferencias individuales que los caracterizan, debiendo insistir que observemos los juegos que les gustan a los niños, guiándonos por las distinciones que nos hacen autores contemporáneos que nos señalan la mucha variedad de juegos, que en general corresponden a etapas del desarrollo del niño.

En el anexo añadiré algunas muestras de gráficas de niños que han trabajado con el método de juegos y niños que han seguido la educación tradicionalista o libresa, y al hacer comparaciones nos llevarán a una visión realista de los beneficios que se obtienen de la educación a base de juegos. Creo que este método constituye una solución para mejorar la educación primaria.

## CAPITULO VI

### CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

La finalidad de los métodos activos en la enseñanza actual es liberar al niño de un sinnúmero de trastornos físicos y psíquicos de lamentables consecuencias en su vida de adulto. Hay incontables casos de diversas enfermedades sobre todo de la vista, oído, sistema óseo y sistema nervioso debido a dichos trastornos. Los especialistas aseguran que a causa de la educación y formas de vida corriente, la mayoría de las personas padecen algo de histerismo que transforma el carácter, convirtiéndose en débil, defectuoso, caprichoso y aún perverso, inadaptable a personas y circunstancias.

El maestro observador puede comprobar en sus alumnos ciertos estados de nerviosismo que los hace excesivamente sensibles, agresivos e irascibles, tercos, desobedientes, envidiosos, fatigados y perezosos. Los padres son los directos responsables de la educación de sus hijos que muchas veces descuidan por varias circunstancias, pues mientras ellos trabajan, sus hijos viven abandonados sin otro gobierno que su propio yo; también son mimados con exceso o los dirigen a golpes y a gritos, algunos si valoran seriamente los problemas económicos y morales de sus padres; estas circunstancias que rodean al niño los afecta para el trabajo escolar, por estas razones y otras muchas, el maestro en su labor docente deberá rodear al niño de alegría.

El juego es uno de los factores más apropiados para proporcionarles este placer.

Los juegos infantiles se han clasificado en varios aspectos: por su origen, su finalidad y forma de organización, así como herencia, imitación e imaginación.

Según su finalidad:

Hay juegos de movimiento, para el desarrollo de los sentidos, desenvolvimiento de la inteligencia; emotivos para la educación de la voluntad y aspectos artísticos.

Por su organización:

Libres y organizados, esta clasificación se basa en el carácter dominante que presenta según la acción que en ellos define la herencia, imitación o imaginación.

Los de la imitación tienen su origen en el instinto de imitación. Estos juegos despiertan en el niño el interés por el pasado y sus formas de vida.

Juegos de imaginación:

Estos juegos son propios de la primera y segunda infancia ya que en esta edad tienen muy despierta su imaginación, es la época de oro de la imaginación; en la tercera infancia también conserva esta forma de juegos pero ya intervienen en ellos la reflexión.

Los niños inventan las formas, crean los objetos según su fantasía dándoles forma y función que les agrada y les convenga; en la educación de los niños pequeños nos ayudarán los juegos de la Srita. Luz M. Serradel, Zapata, B. VON Glumen y el Profr. Fortino López.

### Juegos de herencia:

Son de lucha, de caza, persecución, escondite y aquellos relacionados con su sueño.

### Juegos ficción:

De imitación o simbólicos, todos los que obedecen a su instinto de imitación. Juegos de fabricación, se deben a la necesidad de actividad física, para ejercitar los miembros y formar los músculos también son comunes a los animales; saltos, carreras, balanceo, etc., en este grupo están los clásicos: aro, cometa, volantines, los cuales les ocasionan grande placer.

### LOS JUEGOS POR SU FINALIDAD

- a) Juegos para agudizar las sensopercepciones o funcionales.
- b) Juegos para la educación de la voluntad.
- c) Juegos para estimular el discernimiento o proeza.
- d) Juegos emotivos
- e) Juegos artísticos.
- f) Juegos de ejercicio.

Las sensopercepciones se perfeccionan mediante los juegos, estas sensaciones son visuales, auditivas y táctiles, así como olfativas y gustativas. Tanto en la época pre-escolar como en la primaria se educan y desarrollan con los juegos de imitación directa o de observación, por ejemplo: Juan Pirulero, los espejos, dibujos, colores, etc.

Vid. Tirado Benedí Organización Escolar. op. cit. p. 34-40.

**Juegos táctiles:**

Ojos a la vela manos atrás.

Juegos auditivos.

Orquesta infantil, rondas, etc.

**Juegos olfativos:**

Adivinar con los ojos vendados, sin tocar, con frutas, flores, etc.

Juegos para estimular el discernimiento.

Estos satisfacen la curiosidad para su observación y juicio.

**Juegos de adivinanza:**

Rompecabezas, charadas, damas chinas, etc.

**Juegos emotivos:**

Las tendencias sociales y altruistas se desarrollan por estos juegos, extiende los sentimientos afectuosos y consecuentemente se vuelven - amistades sinceras.

**Juegos que educan la voluntad o de reglas:**

Así como los juegos organizados y los deportes son dirigidos, hay - juegos que pueden ser guiados y si lo hace un maestro inteligente se transformará en juego de formación o juego de ficción, porque el niño y el joven se someten a reglas, obedeciendo a los directores del juego quitando actitudes violentas, se sienten dueños de sí mismos - en las competencias.



Juegos funcionales o de imitación simbólicos:

Juegos de represión de risa, no cerrar los ojos, permanecer serio, - las estatuas ayudan a fijar la atención, educar la voluntad, haciendo que se transforme de involuntaria y espontánea en voluntaria y - consciente, como la comidita.

Juegos pintorescos:

Consisten en mirar imágenes, el épico, en escuchar cuentos, el arquitectónico, en hacer construcciones, figuras de barro, ladrillos y arena.

Juegos dramáticos:

En estos el niño es muchas veces autor y actor, inventando los dramas sencillos y personajes reales o imaginarios.

Como podemos ver el material con que contamos para el método de juego no es solamente alagador sino que es abundante, ahora solo tocaré a la imaginación atinada de cada maestro elegir a aquéllos que él va ya necesitando para desarrollar ya sea un hábito, una actitud o un conocimiento, por ejemplo: para dar la comunidad yo usaría un juego de imaginación, primeramente porque los llevaré a su propia comunidad aprovechando su despierta imaginación haciendo que la comprendan mejor dado que este tema es de reflexión y de difícil comprensión - principalmente en el primer ciclo, los haría construir en una mesa de arena, calles, casitas, semáforos, etc., haciéndoles de esta manera que palpen con sus propias manos y ojos los elementos que él manejará para construir dicha comunidad, haciendo y aprovechando el vuel

co de su imaginación mas siempre será asesorado por el maestro para llevarlo en una forma sencilla a que comprenda que es una comunidad, podríamos aprovechar esto mismo para hacer después comparaciones de granjas, rancherías, etc.

Para el desarrollo de las actividades artísticas tanto en niños pequeños, como ya de un segundo o tercer ciclo (aunque serían ciertas modificaciones) no hay como los juegos dramáticos dado que cuando ellos son los autores de sus propios guiones se convertirán en auténticos actores puesto que los veremos preparar con mucho entusiasmo escenarios, foros, murales, etc., (esto sólo lo harán los niños del segundo ciclo en adelante), nos daremos cuenta que al actuar los niños se olvidan totalmente de quienes son, convirtiéndolos en personajes que ellos representan dada la belleza de su imaginación.

En cambio en niños pequeños del primer ciclo, el maestro los ayudará u orientará a hacer sus guiones, los materiales necesarios para el escenario, que la mayoría de las veces son propios para cuentos o fábulas sencillas, que los lleven a ser un gigante o un enano, un pájaro o una abeja u otros tantos personajes que se identifican con ellos, esto les ayudará a ir fortaleciendo más y más su imaginación llevándolos en una forma sencilla a despertar de las emociones de amor, comprensión, cordialidad, etc., así como a los hábitos de disciplina, orden, etc.

Vemos pues, lo que por medio de juegos dramáticos no sólo despertamos en los niños los sentimientos artísticos o recreativos sino que los vamos encaminando a descubrir su futuro porvenir puesto que al

desarrollar armónicamente todas sus aptitudes lograremos formar al -  
hombre del mañana, pero antes que ser hombre el niño tendrá que vi-  
vir su niñez con poemas, cuentos, dramatizaciones, etc.

Los maestros que emplean el juego como el mejor recurso educativo, ha  
rán de sus escuelas el lugar preferido de los niños pues el trabajo  
no les pesará y tomarán gusto por el estudio.

Solo nos queda añadir antes de terminar este capítulo, que los maes-  
tros formularemos nuestros planes con objetivos determinados, como -  
ya lo dije antes, para que los juegos cumplan el propósito educativo  
en cada una de las materias de enseñanza.

## CAPITULO VII

### NEUROSIS TRATADA POR MEDIO DEL JUEGO...

12 "El amor al niño y la conquista de su cariño serán siempre el secreto de la educación"<sup>1</sup>. Con este hermosísimo pensamiento Roussonian - he empezado este capítulo por parecerme que encierra en sí, toda una explicación sobre la verdad que existe de cómo educar.

10 La palabra amor es el más grande significado, para unos es un poema, para otros es un pensamiento, para aquéllos es una labor; como labor podemos decir que es la meta que debemos seguir todos los maestros - si queremos conseguir una eficaz y completa educación, dado que amor dentro de la educación significa trabajo, sacrificio, desvelos, privaciones, etc. Analizando cada una de las palabras de que se compone este axioma me lleva a la conclusión de lo que debe ser la educación del niño. En el capítulo anterior había hecho ya referencia a que el juego no solamente nos ayudaría a facilitar el aprendizaje en los niños sanos, puesto que estos por su propia salud no presentan ningún problema para su educación, sino que también nos sería útil en aquellos niños enfermos que debido a su desadaptabilidad son un problema para su educación, son niños que al oír, vamos a jugar, si se les observa con detenimiento, veremos en sus semblantes diversas expresiones que reflejan los distintos estados de ánimo, que se explican por sus diferentes características que son: el miedo, el temor, la livi-

---

1 Vid. J. Jacobo Rousseau. Obra el Emilio. Edit. SEP. México.

dez, intranquilidad en una palabra, ese desatino propio de los niños nerviosos<sup>1</sup>.

Estos niños por lo general toman la palabra, vamos a jugar, como si les aconteciese una catástrofe, produciéndoles tal desequilibrio que les lleva a enfermarlos más o los lleva a estados de depresión más profunda.

Lo que he tratado de estudiar y descubrir es la causa que les produce esa intranquilidad y además hacer brotar el entusiasmo y la sonrisa en esas caritas infantiles porque también son niños y quisiera - que lo fueran como todos los demás. Con el deseo sincero de ayudar a estos niños a su recuperación a fin de adaptar o aligerarles en cierto modo sus propios problemas. Dedico este capítulo a estudiar el - problema de los niños afectados de neurosis infantil, tan extendida en nuestros días debido a las circunstancias de la época tan difícil por la que atraviesa la humanidad y que puede ser curada por medio - de juegos apropiados a su edad, según teorías de algunos psicólogos.

Paidólogos, pedagogos, psiquiatras tales como Preyer, Croos, Claparede, Montessori, Binet, Barnes, etc., nos proporcionan estudios para profundizarnos en el problema del conocimiento del niño. Esos estudios nos llevan a conocerlo en las diferentes actitudes de su desarrollo, dado que nuestros estudios no deberán ser solamente para los niños sanos sino también para aquellos que sufren perturbaciones en su salud, en todos sus aspectos, físico, psíquico, social, emotivo, etc.

---

1 Portabella. P. Dr. La Personalidad. op. cit. p. 125 a 127.

dato que ellos también necesitan de nosotros.

Sin embargo un estudio completo sobre esta materia sería difícil de tratar debido a la extensión de ella, puesto que nos llevaría a un estudio de psicogenia<sup>1</sup> o psicopatología, lo cual no pretendo dada la pequeñez de este trabajo y por estar fuera de mi objetivo, puesto que mi estudio será breve sobre neurosis infantil, aclarando que no es lo mismo psicosis (enfermedad mental, que neurosis, enfermedad nerviosa).

El niño neurótico no ha nacido enfermo, sino que su enfermedad se debe a la deficiencia del medio que lo rodea, por lo que es difícil educarlo ya que es un desadaptado, a causa de la anormalidad de su vida, por ejemplo: son hijos de padres divorciados, hijos únicos, hijos ilegítimos, huérfanos, agregando aún más escuelas en estados desastrosos, maestros sin vocación, técnicas deficientes, amistades poco recomendables, etc., etc., todo esto da origen a la neurosis infantil debido a los complejos negativos, a las emociones, pasatiempos, sentimientos reprimidos que por indeseables son arrojados al subconsciente para aflorar en la conciencia llevándoles a actuar en forma incorrecta.

Alder, creador de la psicología individual dice que "la neurosis infantil es producida por el sentimiento de inferioridad que el adulto crea en él haciéndole un ser insocial, desadaptado a la sociedad en la que tiene que desenvolverse";<sup>2</sup> esta teoría nos acerca un paso más

---

1 Vid. Obras de autores antes mencionados.

2 Vid. M. Alder. op. cit.

a lo que es la neurosis, por ejemplo: un niño neurótico al ingresar a la escuela tiene que formar parte de una pequeña sociedad, este niño forzosamente tiene que sentirse fuera de su medio debido al sentimiento de inferioridad que el adulto ha creado en él. ¿Cómo podríamos pedir una sonrisa en esa carita asustadiza, si lo que le invade en esos momentos es el temor y el miedo? ¿Cómo exigirle que trabaje si él ve en nosotros aquél adulto del que sólo ha recibido castigos o malos tratos? Sería mucho pedir y poco dar, pero en cambio a estos niños les vamos ganando poco a poco su confianza hasta que por ellos mismos nos pierdan el miedo y ya no vean en nosotros al enemigo o juez, sino al compañero que los comprende, amable, muchas veces hasta cariñoso con ellos; la mejor manera pues de ganarnos su confianza y su cariño la encontramos por un factor que puede ser el juego, que es cuando el niño olvida todo prejuicio que hay contra él, su educación está pues donde está el juego, ya que al tomar parte en él tendrá que convivir con esa sociedad que tanto teme, porque mucho daño le ha hecho; entonces tendremos que irlo adaptando a ella sin violencias, haciéndole que poco a poco vaya desapareciendo en él el temor. Con el tiempo veríamos un mejoramiento notable en su conducta.

Schmeersch, en su teoría sostiene que "el juego es para el niño una de sus actividades diarias, que al faltarle se le arrebatara el ímpetu creador y orgánico llevándole a sentirse abandonado y triste con un abandono tal, que lo enferma, produciéndole neurosis"<sup>1</sup> Creo que sobre esta teoría bastará dirigir nuestra mirada a un orfanatorio, una

---

1 Schmeersch. En su obra *El Juego Terapéutico*. p. 17.

guardería o un hogar deshecho en donde unos por exagerada disciplina, otros por no tener preparación o no tomarse la molestia de cuidarles en sus juegos, se le está negando al niño un desarrollo de esta actividad lúdica propia de su edad, o en el hogar donde es abandonado por la madre que contrariada por sus problemas niega al niño todo movimiento que produzca ruido o la moleste, evitando al niño que juegue; luego estos niños como lo ha dicho Schmeerschm tienen un déficit de juego que la escuela debiera solucionar, proporcionándoles recreaciones en sus diversas formas, juegos y diversiones llamadas por el autor - "vitaminas psíquicas"<sup>1</sup> tan importantes para la educación de los niños y que no lleguen a su vida adulta faltos de fantasía o de habilidades creadoras tan útiles en la vida.

La psicología moderna ha tomado el juego como medio de psicoterapia por ser éste el que mejores resultados ha dado en el alivio de las frustraciones que hay en los niños enfermos de neurosis.

Las características de los niños neuróticos son: histerismo, indisciplina, melancolía, desobediencias, distracción, etc., estos niños - tan distraídos como desobedientes al ser tratados por medio del juego no les sería difícil obedecer las reglas dadas, las que pudiéramos aprovechar para ir afirmando su personalidad; al efectuar los juegos no debemos ser muy rígidos sobre todo tratándose de curar la conducta de esos alumnos, pero tampoco dejarlos en entera libertad - porque esto les perjudicaría en su educación.

---

1 Vid. Schmeerschm. op. cit. p. 32 a 35.



Su histerismo desaparecería en cierto modo porque hay que saber que el niño neurótico llora a veces con tal extremo que llega a la convulsión o ríe en la misma forma, de tal manera que cuando se le pregunta por qué llora ni él mismo se da cuenta por qué lo hace, estos actos no pueden ser dominados ni reprimidos debido a su enfermedad. Por lo tanto con estos niños debemos tener más cuidado procurando tenerlos siempre ocupados en trabajos continuos, agradables, amenos e interesantes.

La disciplina, virtud tan poco desarrollada en esta clase de niños, se podría desarrollar en una forma sencilla, sobre todo si se tratara de niños pequeños, por ejemplo, el formar una fila en el patio - no les produce ninguna alegría especial, pero si en el patio hay un grupo de niños mayores bien alineados, bastará que el maestro diga, mirad aquellos niños qué bonita fila han formado, parece un trenecito ¿quieren formar una igual?. Los niños obedecerán con gusto y gozarían con este sencillo juego, su indisciplina se convertiría en disciplina necesaria pero en una forma agradable.

Sabiendo que la infancia es para jugar como lo dice Claparede, el estudio del desarrollo y funciones de los niños tanto sanos como enfermos, debemos completarlo con el juego, si sabemos que en todo trabajo hay elementos de juego y en cada juego hay elementos de trabajo, y que al faltar éste, entorpeceremos su desarrollo y su personalidad, ya que el juego lo va desarrollando en forma natural haciéndole actuar, realizar y asimilar sus virtudes e irlas uniendo y coordinando para darles vigor.

Siendo el juego el que completa este desarrollo, podemos decir que el niño que juega es el ser mejor dotado, porque el juego es para el pequeño, su vida, su trabajo, su ideal, su fantasía, su todo y si no les dejamos jugar ¿qué será de ellos? Claparede nos dice: "El niño que no juega es un viejo", y será el adulto que no sabrá resolver los problemas que se le presenten en la vida futura.

Finalmente diré que para hacer brotar esa sonrisa en los labios infantiles de los niños enfermos hay que saberla emanar por medio del juego, porque si no saben hacerlo hay que enseñarlos, dado que esto les sería de mucha utilidad para ayudar a la corrección de sus conflictos emocionales, ¿por qué no hacerlo reír?. Guesta poco y vale mucho. ¿Cómo hacerlo? Dándole muestra comprensión que es lo que más necesitan. Esto no lo lograríamos en poco tiempo sino después de haber cooperado en pro de ellos, que será darles recreaciones propias de su edad como son las excursiones, juegos organizados, clubes, títeres, etc., puesto que estas actividades causan en los niños una diversión sin límites y que por triste que esté un niño lo hará reír y gozar, como ríen y gozan los niños sanos.

Hay que tomar también en cuenta la gran influencia que tenemos los maestros sobre los niños que educamos y ésta debemos saberla aprovechar de la mejor manera posible, para que esta sea benéfica y favorezca no sólo su aprovechamiento formativo e intelectual, sino que constituya un factor valioso para su desarrollo emocional, haciendo que todas las experiencias vividas en el aula día con día le dejen una honda huella de alegría, de optimismo, cordialidad, compañerismo, etc., dado que la educación moderna ha alcanzado otros niveles que

no tuvo la educación tradicionalista como ya lo he mencionado antes; ya que educar en nuestros tiempos, no es vaciar conocimientos, sino que educar es comprensión, o sea que el niño entienda o razone, invente algo que le sea útil en su vida y le ayude a resolver los problemas que se le presenten; que analice, sintetice y evalúe; para que se enseñe a aprender, a crear, a ser él mismo, dejemos que el juego estimule a estos niños nerviosos o neuróticos, demos la oportunidad de que resuelvan sus propios problemas, dejemos que eche a andar su poca imaginación ya que ésta se ha hecho enfermiza y escasa - debido a los malos tratos que ha recibido como lo he mencionado con anterioridad. Hagamos que sus actividades dejen de ser pasivas, logremos que esa influencia que tenemos sobre ellos sea duradera y definitiva en su vida del futuro, proporcionémosle recreaciones adecuadas y de antemano estaremos dándole momentos de solaz y de alegría, llevemos al niño por el camino de la libertad, enseñándolo a dominar sus facultades para que éstas lo vayan dominando a él y al dominarse a sí mismo podrá ir realizando todas sus metas e inquietudes, pero dentro de un orden, dentro de un programa o de su respeto hacia los demás, sin salirse de las normas de orden y disciplina que exige la comunidad en la que vive y en la que tendrá que seguir viviendo.

Por medio del juego lo llevaremos a integrarse de nuevo a la sociedad que tanto teme y le teme porque también mucho daño le ha hecho a él, pero hay que llevarlo sin violencia, sin precipitaciones a que tome parte de la sociedad, hay que enseñarlo a convivir con los niños de su misma edad y con sus mismos problemas psíquicos, con mucho tacto y sin lastimarlo hasta que logremos que por medio de sus pro-

pias experiencias comprenda que la sociedad a la que tanto teme no - le hará más daño, que la comunicación con el maestro ha sido de vital importancia en su vida puesto que él vivirá el cambio y lo sentirá cuando se sienta apoyado, ayudado y estimulado, haciéndolo sentirse cada vez más seguro y dueño de sí mismo.

Para terminar este capítulo sólo añadiré que es a nosotros los maestros a los que nos toca contribuir a desenvolver esas pequeñas vidas con problemas nerviosos en un ambiente natural por medio de su inclinación innata que es el juego, por lo que en el siguiente capítulo - hablo sobre algunas sugerencias del juego ya experimentado.

## CAPITULO VIII

### SUGERENCIAS A LOS MAESTROS PARA LOS JUEGOS DIRIGIDOS

Siendo el juego uno de los recursos didácticos de la escuela moderna, es muy conveniente conocer los métodos para obtener del juego el mayor provecho posible, por lo que anoto algunos requisitos para la dirección de los mismos. 12

- a) Que el maestro sea para los alumnos el ejemplo de entusiasmo, disciplina, de orden y de justicia, que en el momento oportuno anime a los niños que lo necesiten, sobre todo a los tímidos y débiles, y a los desordenados de carácter fuerte.
- b) Que su entusiasmo sea siempre igual para que pueda inyectar el interés y para que éste no decaiga.
- c) Fomentar la recreación organizando juegos en donde tomen parte todos los niños para que los débiles no se sientan defraudados.
- d) Que los juegos sean variados para que los niños no se fastidien y aceptar los que ellos propongan.
- e) Evitar que los juegos, sobre todo los deportivos, no traigan para los niños exceso de cansancio, para que obtengan de él los mayores valores posibles.
- f) Que los juegos sean sencillos y llenos de acción puesto que ellos así lo necesitan, evitando demasiadas explicaciones.
- g) Nunca poner juegos que se desconozcan porque la vacilación delante del grupo hará que los maestros perdamos personalidad.

- h) No deben permitirse los juegos en que se ponga en peligro la salud de los niños.
- i) Observar siempre los juegos espontáneos que los niños realizan a la hora de recreo.
- j) Que los juegos estén siempre con relación con la higiene para ir formando el hábito del aseo y que los niños se presenten con la ropa aseada.
- k) Animar a todos los niños a jugar sobre todo a los enfermos o inválidos, poniendo juegos en los que ellos pueden tomar parte ayudándolos a sanar sus deficiencias físicas. Pero si verdaderamente no les es posible ejecutar, funjan al menos como jueces para no privarlos del todo en la participación.
- l) Nunca se permitirán por ningún motivo, los insultos, las trampas ni los golpes, para evitar que se pierdan el respeto aún en el mismo juego.
- m) Tener siempre preparado un juego propio para salón por si el mal tiempo llega a no permitir salir a los niños al patio de recreo y de esta manera no privar a los alumnos del juego diario.

## CONCLUSIONES

Al concluir este trabajo titulado "EL JUZGO PEDAGOGICO DENTRO DE LA ESCUELA PRIMARIA", se cree haber aportado algo de las experiencias - así como también investigaciones hechas por psicólogos y paidólogos de renombre.

Se espera que este trabajo sea útil, no sólo a mis compañeros maestros sino también a todos aquellos que lean su contenido. Las conclusiones de este trabajo son las siguientes:

1a. Siendo la escuela el recinto en donde el niño pasará una etapa - de su vida, y siendo esta etapa la más importante para su futuro desarrollo, tienen las autoridades una seria responsabilidad, - por lo que deberán interesarse debidamente, empezando por conver - tir sus aulas en pequeños centros de investigación y experimenta - ción, abriendo así con estos métodos horizontes ilimitados de po - sibilidades para que el desarrollo físico intelectual y social - alcance sus máximos resultados.

El sistema educativo debería alejar de las aulas los métodos ver - balistas o librescos dado que dichos métodos se aislan del con - texto social ya que renuncian prácticamente a su función educado - ra, limitándose a proporcionar una mera instrucción anacrónica, infuncional y vacía de contenidos vitales.

2a. El método lúdico ha tenido adeptos desde tiempos inmemorables - que reconocieron su alto valor pedagógico aconsejando con crite - rio científico su aplicación en la educación del niño; así a tra

vés de los años se fueron formulando teorías acerca del juego. -  
Se ha aceptado la teoría de Groos que desde el punto de vista -  
biológico define el juego como una preparación para la vida. La  
de Carr la complementa diciendo que siendo el juego un medio -  
excelente ayuda al crecimiento infantil; por lo que todo educa -  
dor deberá tomar en cuenta estas teorías para poderlas adaptar -  
al sexo, época, medio ambiente escolar y familiar que rodee al -  
niño.

- 3a. Que todo maestro que quiera tomar parte en la educación de los -  
niños deberá tener como meta despertar las emociones y el entu -  
siasmo por los juegos al aire libre para satisfacer esa urgencia  
natural de mirar, tocar y explorar todo aquello que le rodea, -  
así como también para ayudarlos a fortalecer sus músculos los -  
cuales no están totalmente desarrollados; cultivar también desde  
su niñez los sentimientos sociales de aprecio, de gozo y de ale -  
gría de vivir, etc., proporcionarle sanas recreaciones para lle -  
varlo a adquirir virtudes tales como la honradez, la dignidad, -  
justicia, etc. Para lograrlo, los maestros debemos proveernos de  
materiales adecuados, así como de métodos más elásticos, más afi -  
nes a la naturaleza infantil para que su desarrollo se desenvuel -  
va en un ambiente natural y saludable.
- 4a. Es de vital importancia conocer los intereses lúdicos de cada -  
edad para organizar los juegos de acuerdo a los intereses propios  
ya que los juegos que prefieren los niños estarán siempre rela -  
cionados con su edad, sexo, gustos personales, etc. Si queremos  
que el método del juego nos de resultados satisfactorios tendre -



mos que atender a dichos intereses lúdicos, para combinar el trabajo con el juego. Si tomamos todas las medidas pertinentes podremos asegurar el éxito.

5a. Tratar de subsanar las deficiencias de los niños neurópatas propias de la mente enferma de estos niños, adquiridas por el medio, la herencia o la mala educación. Sabiendo pues, que el juego es el recurso pedagógico por excelencia, los maestros tenemos en él el mejor material didáctico para motivarles la enseñanza, haciéndosela más amena e interesante, puesto que los estímulos que estos niños necesitan deben ser más fuertes dado que su enfermedad no les deja actuar en la misma forma que un niño normal.

6a. Los juegos dirigidos y espontáneos en la escuela siempre deben atender al desenvolvimiento integral de los niños; su objetivo - deberá ser siempre real, dado que la sociedad en la que se desarrollan nuestros alumnos está necesitando niños que sepan actuar, pensar y resolver los problemas que a diario se les presentan, - para que en el mañana no sólo entreguemos a la sociedad niños - educados sino hombres aptos a un mundo de tecnologías que les espera, hombres de voluntad firme y de afectividad equilibrada sostenida por un organismo sano. México necesita esta clase de hombres puesto que es un país que está en pleno desarrollo.

7a. Los maestros debemos estar conscientes del gran poder que tenemos para la formación de la vida y de la personalidad de las nuevas generaciones si queremos hombres creativos, sanos, honestos, ordenados y gentiles.

## BIBLIOGRAFIA

- BINET, Alfredo. Las Nuevas Ideas de los Infantes. París, 1947.
- BOLETINES de la Dirección General de Enseñanza Primaria.
- CLAPAREDE, Eduardo Dr. Pedagogía Experimental Niestle. 7 ed., 1947.
- DESCOUDRES, Alicia. La Educación de los Niños Anormales. Ed. Beltrán, Versión Española, Madrid, 1936.
- El Desarrollo del Niño de uno a cuatro años.
- GESSEL, Arnoldo Dr. Psicología del Niño. 3 ed., Ed. Paidós, 1960.
- GESSEL, Arnoldo Dr. La Educación del Niño en la Cultura Moderna. Buenos Aires, 1943.
- G. RUIZ, Ramón Juegos Infantiles. 3 ed., Ed. Fernández, 1956.
- HERNANDEZ, Ruiz Santiago. La Clase. Fernández Editores, S. A. México, 1960.
- HERNANDEZ, Ruiz Santiago. Historia de la Educación. 5 ed., Fernández Editores, México, 1967.
- HUBERT, René. Tratado de Pedagogía General. 1ed., 1962. Edición Especial, S.E.P. Ateneo, 1981.
- JIMÉNEZ Y Coria, Laureano. El Juego en la Escuela 2ed., Fernández - Editores, S. A. 1960.
- MONTESSORI, María. El Niño. Versión Española, 1928.
- PEINADO. Paidología. Versión Española, 1956. Ed. Paidós.
- PORTABELLA, P. Dr. La Personalidad. ed. especial, Ed. Bruguera, Barcelona, 1972.
- RÉCA, Telma. El Niño de cinco a diez años. 3ed., Ed. Paidós, 1958.
- RÉCA, Telma. La Inadaptación Escolar. 7ed., 1966. Edición Especial, S.E.P.
- VASTUS. Diccionario Enciclopédico de las Lenguas Españolas Ilustrado.

## GLOSARIO

1. Adolescencia:  
Período de transición entre la infancia y la edad adulta.
2. Atavismo:  
Herencia de algunos caracteres que provienen de los antepasados.
3. Austera:  
Rigurosa, rígida, severa con ella y con los demás, - mortificar los sentidos.
4. Barulla:  
Hablar confusa y atropelladamente.
5. Caótico:  
Muy desordenado y confuso.
6. Caos:  
Estado de desorden, confusión grande.
7. Claquea:  
Gritería o manoteo.
8. Corrupción:  
Que corrompe, depravación, o vicio.
9. Depresión:  
Abatimiento del ánimo, debilitación física.
10. Didáctico:  
Método para enseñar o arte de enseñar.
11. Egocéntrico:  
Que se cree el centro del universo.
12. Evolución:  
Transformación progresiva: de ideas del carácter.
13. Expansivo:  
Abierto, comunicativo.
14. Frustración:  
Malogro de un deseo.

15. Flexibilidad:  
Disposición del ánimo para ceder y acomodarse a un dictamen.
16. Gama:  
Escala musical, hacer gamas con la voz.
17. Histeria:  
Neurosis caracterizada por ataques convulsivos, parálisis, sofocación, etc.
18. Lividez:  
Palidez o amoratamiento.
19. Libresca:  
Relativo al libro, procedente principalmente del libro.
20. Motivación:  
Acción y efecto de motivar, conjunto de cosas que nos hacen actuar.
21. Motricidad:  
Conjunto de las funciones desempeñadas por el esqueleto, los músculos y el sistema nervioso que permiten los movimientos y el desplazamiento.
22. Neurosis:  
Enfermedad nerviosa que se manifiesta por trastornos psíquicos, sin que aparezca lesión orgánica.
23. Personalidad:  
Individualidad, consciente carácter original que distingue a una persona de las demás. Conjunto de cualidades que constituyen el supuesto inteligente.
24. Psicoanálisis:  
Exploración psicológica del pasado moral y mental de un enfermo por el método de Sigmund Freud.  
Método de tratamiento de las enfermedades nerviosas de origen psíquico, basado en esta exploración.
25. Psicología:  
Ciencia que trata del alma, de sus facultades y operaciones y, particularmente, de los fenómenos de la conciencia. Todo lo que atañe al espíritu.

26. Psicopatología:

Patología de los enfermos mentales.

27. Psicoterapia:

Conjunto de medios psicológicos empleado por los médicos para tratar a los enfermos mentales.

28. Psíquico:

Relativo al alma y al espíritu, a la conciencia.

29. Represión:

Acción de reprimir: relegación al subconsciente de ciertas tendencias consideradas como condenables.

INDICE DE AUTORES

	Pags.
Alder M.	50
Barnes	49
Benedí	43
Binet	49
Boorjade M.	36
Büller G.	25, 26
Claparede E.	24
Gesell A.	21, 22, 23, 24, 28, 30, 22
Glymen B. Von	42
Groos	49
Hubert E.	28, 34, 36
Jiménez y Coria	4, 5
Larroyo Francisco	4, 5
López F.	42
Montessori M. Dra.	23, 30, 32, 49
Pellitteri G.	7
Portabella Durán P. Dr.	34, 49
Recat	30, 33
Rousseau, J.	48
Ruiz R.	38, 39
Schmeerschm Dr.	51
Serradel M.	42
Stanley Itall G.	28, 29

**ANEXOS**

## JUEGOS PEDAGOGICOS

### LA PESCA DE CAMARONES...

#### JUEGO ORGANIZADO

OBJETIVO: Colaborar a que los niños adquirieran mejor ortografía.

Juego de adiestramiento

Materiales: Tarjetitas, lápices, carteles uno para los pescadores y otro para los camarones.

Agradable como higiénico es este bonito juego, puesto que debe desarrollarse en el patio al aire libre, beneficiándolos en sus dos aspectos, físico e intelectual. Su desarrollo es muy sencillo: se forman dos grupos con igual número de alumnos, estos formarán una rueda y el de pescadores otra. Cada alumno camarón conservará en la memoria una palabra de acuerdo a la letra que se quiera afianzar, por ejemplo Z B V, etc., cada pescador tendrá lista una tarjeta y su lápiz para escribir la palabra que le dicten. (Este juego puede ser útil en los tres ciclos con ciertas modificaciones).

Los camarones girarán en rueda cantando lo que sigue:

CAMARON, CAMARON QUE SE DUERME, QUE SE DUERME.

El grupo de pescadores les contesta:

SE LO LLEVA, SE LO LLEVA LA CORRIENTE.

Lo anterior se repite una o dos veces y al terminar cada pescador abrazará a un camarón y este le dirá la palabra que ha preparado, el pescador la escribirá y el camarón lo aprobará, lo escrito el ma



este revisa enseguida.

En caso que el pescador no la sepa escribir, saldrá del juego y escribirá como castigo la palabra cierto número de veces, si la escribe bien seguirá jugando, pero pasará a ser camarón. Ganando el juego el que tenga más niños, los camarones o los pescadores.

## FORMEMOS UNA GRANJA Y UN ZOOLOGICO

### JUEGO ORGANIZADO

OBJETIVO: Identificar animales domésticos de los animales salvajes.

Juego para Ciencias Naturales o Ciencias Sociales.

Material: Animalitos domésticos, salvajes, láminas con una granja y con un zoológico.

El maestro primeramente invitará a los niños a dibujar animalitos domésticos y salvajes, pidiendo a los niños que cada uno dibuje el que le guste más pero que se pongan de acuerdo porque si algún niño repite un mismo animal no podrá participar en el juego, se pondrán las - dos láminas en el pizarrón o en el patio como se quiera.

Se supone que el maestro ha contado algo relacionado de como es una - granja, qué clase de animalitos viven ahí, qué es un zoológico y qué clase de animales viven en esos lugares (Pueden hacerse modificacio- nes cuando se trata de niños de más edad, este juego yo lo he puesto en el primer ciclo).

Todos los niños deberán de tener su animalito en las manos para lle- varlo al pizarrón y pegarlo de espaldas para que no se pueda ver que clase de animal es. El maestro será el que dirija el juego. Se forma- rán dos equipos, los granjeros y los del Zoológico, los granjeros pa sarán a donde están los animales domésticos y los del zoológico en - donde están los animales salvajes, pero como los animales están de - espaldas no podrán saber qué animalito les va a tocar, sino que el -

niño que pase, el maestro le venda los ojos y lo lleva a tomar un animalito, una vez que lo tiene en sus manos se le quita la venda y él lo tiene que acomodar en la lámina que le corresponda, si el niño lo coloca bien, se le dará su boleto que lo acredita que él es un buen empleado y que sí cuida a sus animales (esto es un fuerte estímulo), el que no pueda colocarlo en su lugar se sentará y ya no puede participar en el juego, ganando el equipo que tenga más licencias de buenos trabajadores o de buenos conocedores de sus animales.

## LA PIÑATA

JUEGO ORGANIZADO.

OBJETIVO: Que los niños adquieran habilidad y destreza a la lectura.

Juego de adiestramiento.

Material: Piñata de cartón, carteles, dulces, pizarrón, gis.

El juego de la piñata es un juego muy gustado por los niños del primer ciclo debido a lo atractivo del mismo ya que los niños que ganan tienen derecho a tomar algo de lo que hay dentro de la piñata; al final de la clase con lo que se divierten mucho y trabajan con entusiasmo todo el resto del día, este juego puede ser utilizado tanto en Aritmética como en español, con ciertas variaciones. Su desarrollo es sencillo puesto que sólo consiste en colocar en el pizarrón una piñata de cartón de tamaño regular, de vistosos colores; poner veinte cartelitos o más con palabras, si el juego es para primer año, si es para segundo año se pondrán enunciados. Los niños pasarán a donde está la piñata con los ojos vendados y tirará a cortar un hilo que ya tiene un cartelito con el enunciado y lo leerá correctamente, si lo hace bien se le invitará a que al final de la clase rompa la piñata tomando algo de lo que hay dentro.

SE HA PERDIDO SE HA PERDIDO

JUEGO ORGANIZADO.

OBJETIVO: Comunicación en forma no lingüística.

Material: Pelotas, muñequitos, figuritas, etc.

Juego para el desarrollo del oído o de percepción.

El maestro invita a un niño a que salga del salón. Se esconde el objeto que los niños elijan, el niño que está afuera entrará cuando oiga que le cantan:

ADIVINA, ADIVINA,  
QUE ES LO QUE SE PERDIO  
CON PALMADAS, CON PALMADAS  
TE DIREMOS EN QUE LUGAR ESTA.

Entonces se le dirá que escuche las palmadas, que si está cerca del objeto las palmadas serán fuertes y que si está lejos serán lentas y queditas (antes ya deben haber ejercitado las palmadas), si adivina se le premiará con fuertes aplausos y saldrá el siguiente niño, siguiendo el juego hasta que se quiera.

## EL CIEGO

### JUEGO ORGANIZADO

OBJETIVO: Comprobar que cuantos más sentidos se apliquen, podremos -  
conocer mejor las cosas.

Juego para desarrollar los sentidos.

Material: una varita, pañoleta, niños.

Todos los niños deben conocerse por sus nombres. (Este juego si se -  
quiere poner en el 1er. ciclo se le harán modificaciones).

Se desarrollará de la siguiente manera: se forma un círculo con to-  
dos los niños y se pasa al centro a un niño que la va hacer de ciego  
por lo que se le vendan los ojos y se le dará la varita.

El ciego se acerca a los niños y toca suavemente a uno con su varita  
luego imita el canto de un animal, ejemplo: El canto del gallo, el -  
jugador tocado debe cantar igual.

Si el ciego reconoce la voz, pasa a formar parte del grupo y al que  
identificaron se va al centro a hacerla de ciego, pero si no adivina  
seguirá de ciego hasta que adivine quién es. Este juego les gusta mu  
cho pero no se debe abusar, cada juego debe durar como máximo veinte  
o veinticinco minutos.

## SUBAMOS AL GATO A LA ESCALERA

### JUEGO ORGANIZADO

**OBJETIVO:** Leer con claridad y rapidez sencillos enunciados o frases.

Juego de adiestramiento.

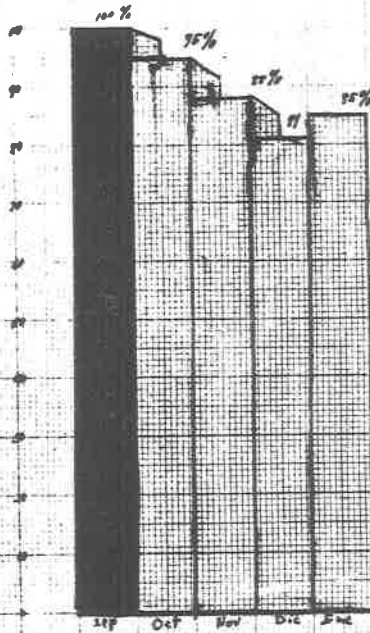
**Material:** dos escaleras de cartón, dos gatitos de cartón, carteles -  
con palabras o enunciados según la edad de los niños.

Este sencillo juego hace la delicia de los niños, no sólo de los niños del primer ciclo, sino también en el segundo, con ciertas variantes, este juego es muy gustado por los niños porque los lleva actuando, puesto que el juego consiste en una especie de carrera a subir - al gato hasta arriba y bajarlo otra vez lo más rápido que se pueda. Su ejecución es también muy sencilla pues sólo consiste en poner las escaleras en piso y en cada peldaño se escriben palabras o frases - sencillas. Se organiza el grupo en dos equipos comenzando a leer los dos del frente todas aquellas palabras o frases que puedan, los que se equivoquen en alguna ahí deben dejar al gato hasta que otro niño lo pueda subir pero debe ser del equipo contrario. Triunfando el - equipo de los niños que hayan subido más veces al gato, contándole - dos puntos más si el gato del equipo contrario, recibiendo en premio el aplauso de los niños del equipo contrario.

GRAFICA DE LECTURA DEL 1er. AÑO

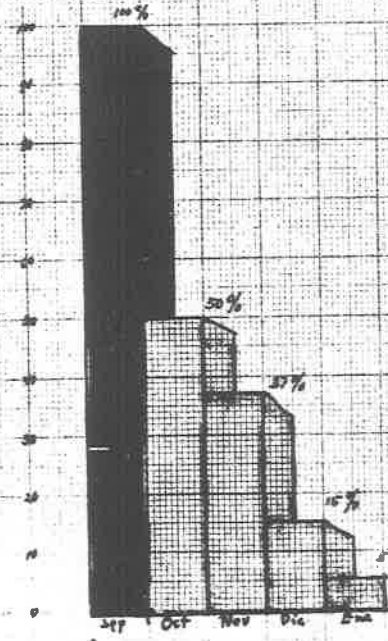
GRUPO "A" No. de Alumnos 39

Métodos Tradicionalistas



Porcentaje de Aprovechamiento en el primer mes de trabajo solamente obtienen un rendimiento de 5 %

GRUPO "B" No. de Alumnos 40



En el primer mes de trabajo el 50 % de los alumnos muestra adelanto considerable con el uso del método del juego. En la gráfica de arriba se nota la diferencia del grupo "A" que sólo tiene un adelanto de un 5 %

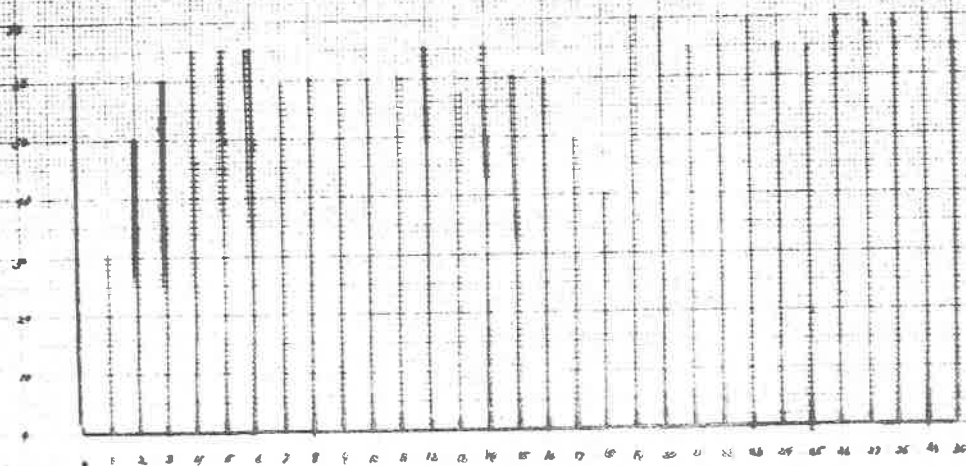
Observemos el mes de enero en ambas gráficas.



# CONCURSO DE ORTOGRAFIA EFECTUADO EN LA ESCUELA "ROSALIA MONROY"

4o. AÑO "A"

Fecha	Abril de 1982.
Número de alumnos	30
Número de palabras	70
Método usado	Juego
Porcentaje	87.47 %



CONCURSO DE ORTOGRAFIA EFECTUADO EN LA ESCUELA "ROSALIA MORENO"

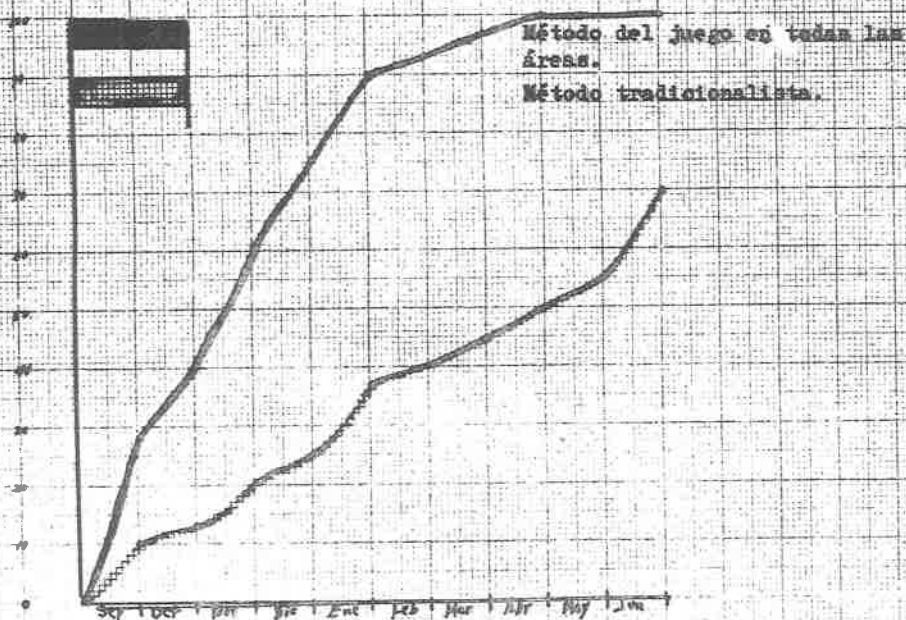
4o. AÑO "B"

Fecha	Abril de 1982.
Número de alumnos	38
Número de palabras	60
Método usado	Tradicionalista
Porcentaje	48.15 %



## GRAFICA DE APROVECHAMIENTO DE LOS GRUPOS DE 3o. "A" y 3o. "B"

Porcentaje de niños con problema de aprendizaje que fueron aprobados al final de los 10 meses de trabajo, utilizando el método de juego.



Grupo 3o. "A"	100 %	Número de alumnos	45
Grupo 3o. "B"	70 %	Número de alumnos	43