



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA
FORMACION DEL NIÑO

MINERVA GUERRERO ESCOBEDO 1356

MONTERREY, N. L.

MARZO DE 1984

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA
FORMACION DEL NIÑO

MINERVA GUERRERO ESCOBEDO

Tesina presentada para obtener el Título
de Licenciado en Educación Primaria

Monterrey, N. L.

Marzo de 1984.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

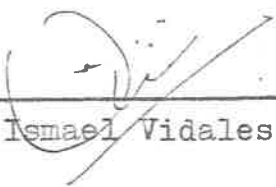
MONTERREY , N.L. , a 3 de MARZO de 19 84

C. Profr. (a) MINERVA GUERRERO ESCOBEDO
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 TESINA
titulado INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA FORMACION DEL NIÑO
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


Prof. Ismael Vidales Delgado



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL.
UNIDAD SEAD
MONTERREY, N. L.

Con cariño:

para mis padres
y personas que
me rodean

PROLOGO

Presento este tema "La Influencia del juego en la formación del niño" a la consideración del H. Jurado calificador, en opción al título de Licenciado en Educación Primaria.

Elegí la opción tesina para documentarme y profundizar sobre este tema que considero fundamental en la educación del niño.

Esta investigación aunque con ciertas limitaciones, contiene elementos importantes que pueden servir al magisterio como motivación para darle al juego la importancia que merece y para realizar un examen minucioso de la actitud personal que ante él se tiene.

No se trata de dar una visión general del juego sino más bien, partiendo de algunas bases generales, relacionarlo con el niño, señalando la importancia que éste tiene en diversos aspectos de su vida, para posteriormente explicarlo como un recurso en su formación, tanto en situaciones especiales (tratamiento de algunos problemas) como en las diferentes áreas de la Educación Primaria.

Para realizar este trabajo consulté obras generales y específicas de algunos autores que se interesaban por el aspecto formativo del juego. Después de las correspondientes lecturas y de haber seleccionado el material necesario, organicé la información obtenida en los libros, para con ella realizar una síntesis, que enriquecí con algunas aportaciones personales y de la que obtuve varias conclusiones importantes.

INDICE

Página

DICTAMEN	
DEDICATORIA	
PROLOGO	
I. INTRODUCCION	1
II. EL JUEGO	3
A. Generalidades del Juego	3
B. Teoría del Juego	4
C. Tipos de Juegos	5
III. EL JUEGO Y EL NIÑO	8
A. Aspectos Generales acerca del Niño	8
B. Importancia del Juego en el Niño	8
C. Evolución del Juego en el Niño	11
D. Características del Juego Infantil	12
E. Los juguetes	17
IV. EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL TRATAMIENTO DE ALGUNOS PROBLEMAS DE CONDUCTA DEL NIÑO.	18
A. La Conducta Inadecuada en el Niño	18
B. La Terapia de Juego	19
V. EL JUEGO COMO AUXILIAR EN LAS AREAS DE LA EDUCACION BASICA DEL NIÑO	22
A. El Juego en el Area de Español	22
B. El Juego en el Area de Matemáticas	24
C. El Juego en el Area de Ciencias Naturales	25
D. El Juego en el Area de Ciencias Sociales	26
E. El Juego en el Area de Educación Tecnológica	26
F. El Juego en el Area de Educación Artística	27
G. El Juego en el Area de Educación para la Salud	28
H. El Juego en el Area de Educación Física	29

VI. CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFIA

I. INTRODUCCION

La humanidad ha comprendido que su actitud frente a una vida que comienza a manifestarse no puede ser de despreocupación. El hombre se ha preservado en una profesión de fe que configura su categoría específica; con pena y con gloria ha ido paulatinamente afirmándose en la convicción de que es sagrado el mundo de los niños. En todas las épocas y desde posiciones diversas surgió el ser comprensivo; clarividente en la medida que se lo consintieron sus fueros sociales, morales y materiales; pero respondiendo en todos los casos a un redentor y enjundioso sentido de la solidaridad humana.

La elocuencia del símil está en su sencillez, las mismas leyes que rigen la vida universal presiden el desenvolvimiento del niño; su desarrollo no es normal sino cuando alcanzan favorable eficiencia las causas que lo determinan. La simiente dará flor y fruto a condición de que esté colocada en el medio favorable a la germinación y a la floración; del huevo saldrá el pájaro si se han suministrado los elementos indispensables para su eclosión.

De igual manera el niño alcanzará su desenvolvimiento normal si se desarrolla en las condiciones óptimas. Una de esas condiciones la constituye el juego, el cual contribuye a la formación del carácter, acentuando o resaltando cada uno de los rasgos que van conformando su personalidad.

Desde el punto de vista de la salud corporal, es indiscutible que el juego, conjuntamente con la gimnasia, constituye un recurso muy valioso para el cultivo de las energías físicas del niño. Con relación a la vida espiritual infantil, el juego cumple, también, un profundo y trascendente cometido: el niño se vale del instinto lúdrico y del instinto de imitación en cuyas experiencias alcanza el desarrollo de sus aptitudes inna-

tas.

La educación aprovecha el juego, como expresión espontánea de la individualidad y trasunto del fondo instintivo. Dos niños no juegan del mismo modo, cada uno realiza el juego característico de su individualidad, indicando el grado de desenvolvimiento de su salud mental y emocional.

Es pues, el juego una vía inconsciente que el niño utiliza para realizar todas sus actividades que le ayudarán a lograr su desenvolvimiento personal, además, de favorecer en gran medida sus hábitos de sociabilidad. El juego incita al niño a utilizar su inteligencia, memoria, percepción, experiencia, así como su propio cuerpo, de tal manera que con el desenvolvimiento de estas facultades pueda llegar fácilmente al aprendizaje.

El juego desempeña pues en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos; un hombre hecho procura probarse a sí mismo, y probar a los demás su propio valor: la obra artística, la ganancia del comerciante, la construcción de una casa, un hijo bien educado; el jubilado -- que ha perdido su trabajo por lo cual afirma su lugar en la sociedad humana, su valor social, puede buscar el substituto de ese trabajo en el cultivo de su jardín. El niño, puesto al margen de los trabajos reales y sociales, busca en el juego -- una prueba que le permita afirmar su yo.

II. EL JUEGO

A. Generalidades del Juego.

El juego es una actividad realizada generalmente para pasar el tiempo de una forma entretenida y divertida. Este puede realizarse en forma individual o colectiva. Hay juegos con distinto nivel de organización, desde los más espontáneos hasta los que están regidos por reglas determinadas de antemano y en las que los participantes pueden perder o ganar.

El valor de los juegos "depende de la forma en que éstos se efectúen, de las leyes que los rijan y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o de representación". (1)

El juego puede tener valor educativo si es capaz de educar el carácter o de desarrollar valores morales y físicos, también puede constituirse en auxiliar del aprendizaje.

"El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo unilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente con mayores capacidades de productividad". (2)

Los juegos pueden ser considerados como una combinación de competencias físicas y mentales, los cuales son practicadas como diversión, de acuerdo a un reglamento. En los juegos de orga-

(1) Hugo del Pozo Sánchez. Recreación Escolar. México, 1978, p. 29.

(2) Ibid. p. 30

nización simple las reglas son menos complicadas que en los -- juegos de equipo.

B. Teorías del juego.

El juego en nuestros días ha suscitado diversas controversias de lo cual han surgido algunas teorías:

Teoría del descanso.- El juego se presenta como un recreo, es el medio de descansar tanto de la fatiga mental como de la corporal.

Teoría del excedente de energía.- Según esta teoría se juega porque las actividades del trabajo han dejado una buena cantidad de energía, el juego se convierte en la utilización de ese excedente. Es importante observar que el niño continúa con -- sus juegos aún cuando su organismo está cansado.

Teoría del atavismo de Stanley Hall.- Los juegos vuelven a -- dar cabida a instintos que por efectos de la evolución se tornaron inútiles. El niño en forma inconsciente vuelve a sentir las preocupaciones que tuvieron sus antepasados. Por medio de los juegos tradicionales de la sociedad infantil el niño logra el desarrollo, aunque el esquema antiguo no es sino un molde -- dentro del cual se realiza una actividad nueva.

Teoría del ejercicio preparatorio de Groos.- Esta teoría considera que los instintos heredados se encuentran insuficientemente desarrollados para cumplir su misión y es necesario que sean ejercitados por medio de las actividades de los juegos.

Teoría del ejercicio complementario.- El juego mantiene los -- hábitos adquiridos y permite abrir las tendencias que dormitan en los individuos; de esta manera el juego tiene una función -- de despliegue y desahogo.

Teoría psicoanalítica.- En esta teoría el juego permite adentrarse a tendencias que en el grupo social son consideradas peligrosas; resalta la función compensatoria del juego, es decir, el niño puede corregir la realidad modificándola de acuerdo a sus deseos; anula experiencias penosas o inquietantes volviendo a vivirlas ficticiamente y asimilándolas fuera de su marco angustiioso; explora el porvenir, anticipando acontecimiento que se le han anunciado o predicho.

Teoría genética.- Al hablar del juego en el niño Piaget distingue seis estadios: 1) El de las adaptaciones puramente reflejas. Toma el juego como un preejercicio, ejem. succión. 2) Todos los esquemas son capaces de dar lugar a esa asimilación cuya forma constituye el juego. 3) La diferenciación entre el juego y la asimilación intelectual es un poco más avanzada. 4) Es el período en el que se presenta la coordinación de los esquemas secundarios. 5) Representa la transición entre las conductas del estadio anterior y el símbolo lúdico -- del estadio siguiente. 6) El símbolo lúdico se desprende del ritual en forma de esquemas simbólicos.

C. Tipos de juegos.

Entre los diversos tipos de juegos que existen se pueden mencionar: los deportes; los juegos de destreza; los juegos de manos, de ilusión o prestidigitación; los juegos de sociedad; -- los juegos de ingenio y los juegos infantiles.

Los deportes están constituidos por todos aquellos juegos en los que predomina el ejercicio corporal.

"Los deportes obligan a exhibir agilidad, destreza o fuerza, a la vez que educan el cuerpo mediante el esfuerzo, el vigor o la tenacidad. Pueden ser practicados en forma individual o colectivo, pero en todos ellos existen los elementos esenciales del juego: sujeción a reglas y búsqueda del

triunfo". (3)

Los juegos de destreza son generalmente practicados en locales cerrados, por ejemplo el billar.

En los juegos de manos, de ilusión o de prestidigitación, se realizan actividades aparentemente mágicas, a vista del público. Los trucos que se llevan a cabo durante los juegos no pueden ser advertidas por los espectadores.

Los juegos de sociedad, como por ejemplo el juego de las prendas, son generalmente utilizados para amenizar reuniones.

En los juegos de ingenio se ejercita la inteligencia, ya que es imprescindible la resolución de un enigma. El crucigrama, las adivinanzas, los rompecabezas, son ejemplos de este tipo de juegos.

Los juegos infantiles han sido clasificados por Karwin en los siguientes grupos:

- Para el desarrollo del vigor y la destreza;
- de naturaleza constructiva y creadora;
- de representación o imitación;
- para el desenvolvimiento social;
- para el desenvolvimiento artístico;
- para la adquisición de conocimientos;
- para despertar el interés científico y mecánico;
- de intereses especiales.

Los juegos son numerosos y variados, utilizados en forma ade--

(3) Enciclopedia Ilustrada Cumbre. (t. VIII). México, Ed. Cumbre, 1979, p. 68.

cuada forman parte de la educación del hombre en sus diferentes niveles educativos.

Para seleccionar los juegos hay que tomar en cuenta: la edad, el sexo, el material que se emplea, el lugar, el tipo de juego, la actividad que se va a desarrollar, los efectos psicológicos del juego y la edad escolar.

III. EL JUEGO Y EL NIÑO

A. Aspectos Generales acerca del Niño.

En el niño que asoma a la vida hay una dotación abundante de espontaneidad que no debe ser agostada con imposiciones, sino robustecida por el aliciente de la necesidad: necesidad de revelarse en lo que se produce y se crea; necesidad de buscar lo que no se conoce, pero que se presiente. El concepto de liberdad del niño no puede ser simple como el que se adquiere al -- observar plantas, insectos, etc., tal concepto debe fundarse, en la subjetividad, que en la infancia es el centro de donde -- irradian las más puras y fecundas energías. Bajo el mandato -- de la subjetividad se organiza el mundo del niño.

Ya se manifieste instintivo, activo o intelectual, el niño conserva en la primera estructura del yo la consistencia de una -- unidad que hace posible la continuidad, no sólo en la conduc-- ta, sino en el desarrollo integral, es decir en la formación.

El niño adapta primero las cosas a sí mismo, a su fantasía, a sus necesidades; más tarde se adapta él y se conforma a las -- exigencias de las cosas. No puede someterse a seguir el cami-- no trazado por experiencia de otro, después de haber hecho sus experiencias personales, con tal o cual objeto, con tal o cual juego.

Desde el momento en que el niño desarrolla una actividad por -- propia iniciativa tiene un valor indiscutible, ya que le ayuda a valerse por sí mismo, además a vencer dificultades que se le presentan. Adquiere experiencia, explota sus propios recursos y desarrolla su propia personalidad.

B. Importancia del Juego en el Niño ✓

El juego tiene una influencia importante en el niño, si éste --

no juega, no se desarrolla debidamente, ya que el juego influye en su desarrollo físico, mental, emocional y social. En cuanto al desarrollo físico, el juego contribuye a mejorar la coordinación muscular y le ayuda a reafirmar sus sentidos. En el desarrollo mental el juego le ayuda a interpretar conceptos importantes, a discernir, a diferenciar, a seleccionar y a buscar posibles respuestas a los interrogantes que se le plantean en su medio ambiente. Respecto al desarrollo emocional las actividades del juego le ayudan a desarrollar un mejor concepto de sí mismo al mismo tiempo que el niño aprende a verse como un ser capaz y que vale la pena, logrando una reacción saludable hacia la vida. En cuanto al desarrollo social, aprende a convivir con otros niños, ya que en el juego se presentan generalmente metas e intereses comunes.

En el juego existen varios propósitos útiles en la vida del niño: le sirve para divertirse y aprender, para cultivar amistades y para controlar y canalizar sus sentimientos.

Para el niño el juego es algo intuitivo, lo realiza desde su más temprana edad, en los primeros años es importante la ilusión que le producen los objetos vistosos, principalmente por sus colores y su volumen; al correr de los meses además de juguetear con los objetos tratan de desentrañarlos, averiguar cómo son y de qué están hechos, ya que es una característica de su desarrollo físico el interés de conocerlo todo.

En el contenido del juego el niño refleja el mundo que le rodea manifestándolo en los papeles que interpreta, en el trato que da a las cosas, en la forma en que se relaciona con sus compañeros, en sus actos, en sus conversaciones y en las imitaciones que hace de los otros niños.

El juego significa toda una prueba para el niño, que constantemente trata de probarse así mismo.

El juego desempeña un papel importante en el desarrollo del lenguaje, el que lleva aunado el desenvolvimiento de la percepción en cuanto a los objetos que rodean al niño, ayudándole a designarle cualidades y a distinguir su correcta utilización.

Con el juego se producen cambios significativos en los procesos de memoria ya que para lograr un buen papel en muchos juegos los niños tienen que retener cuentos, versos, canciones, etc, además de las palabras que habrán de utilizar, de esta manera surgen los procesos de fijación y de recuerdo que cada vez tienden a volverse voluntarios.

El juego propicia que se lleven a cabo importantes procesos -- del pensamiento relacionados con la actividad práctica.

En el juego se debe concentrar la atención del niño sobre fenómenos capaces de poner en acción su inteligencia práctica, -- de comprobar hechos, de desencadenar acciones, de preveer resultados, de establecer relaciones, es decir le ayuda al niño a pasar de la percepción sensoriomotriz al pensamiento explicativo.

El juego incita al niño a la exploración de lo real, a la elaboración de hipótesis, así como a su control y explotación, -- en donde la sistematización de la investigación se producirá -- de modo progresivo.

"Durante los juegos el niño exterioriza su "yo" interno expresándolo, en ocasiones, con inmenso candor y en otras con profundo dramatismo; sus sentimientos, actitudes y pensamientos emergen en una forma totalmente desenvuelta y sin -- inhibiciones; adquiere una mejor comprensión de sí mismo y de los demás para poder llegar a relacionarse emocionalmente con otras personas". (4)

(4) Virginia M. Axline. Terapia de Juego. México, Ed. Diana, 1979, p. 7.

El juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Tiene un valor indiscutible ya que es un movimiento -- expresivo "Mediante él, el niño exterioriza los aspectos más íntimos de su personalidad infantil". (5)

C. Evolución del Juego en el Niño

Los juegos desde el punto de vista del desarrollo del niño pueden ser de ejercicio y simbólicos.

En los juegos de ejercicio predominan tres clases: juegos de simple ejercicio, en los que el niño se limita a reproducir -- comportamientos; juegos de combinaciones sin finalidad, los -- cuales son un entretenimiento sin orden ni representación; juegos de combinaciones con fines lúdico , con los que pasa el -- juego a ser un hecho social aplicado con reglas.

Los juegos simbólicos llegan a diferenciarse en los niños desde un año hasta once o doce años, edad en la cual empieza a -- existir disposición para los juegos con regla. En éstos el niño realiza imitaciones con un grado progresivo de dificultad. En la primera infancia realiza imitaciones de cualquier objeto a su alcance. En la segunda infancia imita escenas complejas con todos sus detalles. Durante la tercera infancia en el juego colectivo, procura establecer contacto con niños de su edad, esta etapa también se caracteriza por la diferenciación y ajuste de los papeles que realiza el niño durante el juego.

La regla aparece en los juegos colectivos hacia los ocho o nueve años, ésta define los derechos y deberes de cada uno de los miembros. Las reglas se fijan durante una especie de conferen

(5) José Peinado A. Paidología, México, Ed. Porrúa, 1974, -- p. 231.

cia con los futuros participantes. En ella se establece el -- acuerdo, el control y la organización de la actividad. Las re g l a s del juego exigen comprensión y adaptación al comporta- - miento propio con el de los demás compañeros. Una forma de re ch a z o de la regla que provoca la reprobación de los participantes es la trampa, como medio para llegar al éxito.

A través de las diferentes etapas, mediante el juego, el niño realiza una asimilación de conocimientos, hábitos, sentirien-- tos y relaciones, que se consideran muy importantes en su desar o l l o.

D. Características del Juego Infantil ✓

El juego como actividad altamente creativa e individualista, - puede organizarse en forma libre o por equipo. El juego libre es flexible, no planeado, mientras que el juego por equipo o - por grupo proporciona una estructura en lo que se refiere a ma t e r i a l o, equipo o instrucciones.

De cualquier manera que se presente el juego en el niño presen ta características muy importantes entre las cuales están:

- a) El juego es parte natural en la vida del niño; las personas mayores no tienen que decir a los niños el cómo jugar.
- b) Es autodirigido; determinado por los participantes, no - por los deseos de los adultos, los cuales no deben intervenir.
- c) Es una actividad, no una producción; los adultos no de-- ben preocuparse por lo que los niños deben producir pues -- los resultados casi nunca concuerdan con lo realizado.
- d) El juego es una actividad total y como tal los niños con servan una alta concentración al participar en los juegos.
- e) El juego es altamente sensitivo para los niños; en él -- los niños están profundamente concentrados, y si se les - - interrumpe o se les hace una sugerencia causa molestia a su actividad". (6)

(6) Mary Hayesky, et. al. Actividades creativas para niños Pe- queños, México, Ed. Diana, 1978. p. 142.

El juego es común en el niño y contribuye en forma esencial a su formación integral.

Mediante el juego el niño caracteriza la vida circundante mediante los papeles que interpreta, el trato que da a las cosas, la forma en que moviliza a los personajes, las relaciones que lleva entre sus compañeros. En los niños más pequeños esta peculiaridad es puramente imitativa, ya que reproduce totalmente lo que observa a su alrededor. En los mayores existe mayor --variabilidad e imaginación, en sus juegos se manifiesta su experiencia y los conocimientos que va adquiriendo, ampliando e interpretando de acuerdo a sus deseos y sentimientos. Los juegos infantiles son influidos por la vida que rodea a los niños, -- aunque van modificándose debido al cambio de vida de los adultos que le circundan, vida que él vierte en sus juegos diarios. El niño no sólo revive lo que hacen y dicen las personas sino también sus comportamientos, preocupaciones, alegrías y tristezas.

El juego es también un medio para adquirir y modificar conocimientos. Los niños empiezan sus juegos reflejando todo lo que conocen, a la vez que van adquiriendo experiencias nuevas relacionando todo lo que ocurre en la vida con el juego, repercutiendo en una eficaz asimilación de los nuevos conocimientos -- a través de la observación de la vida de las personas, de los fenómenos naturales y de las explicaciones e indicaciones de los mayores.

El juego puede convertirse en un proceso mental en el que se -- suscita un problema en busca de solución, dicho problema es la idea cuyo planteamiento se convierte en el tema del juego. Constantemente los niños se plantean nuevos problemas a los -- cuales les encuentran diferentes soluciones permitiendo la variedad en los juegos. Esta variabilidad y planteamiento del -- problema se manifiesta mejor entre los niños mayores, los cua-

les se ponen de acuerdo entre sí para la solución y determinación de lo que van a jugar, a la vez que aportan su máximo esfuerzo.

Al jugar los niños plantean sus ideas, utilizando el lenguaje y el material necesario. Los niños pequeños realizan sus juegos mediante acciones aisladas y cortas, caracterizándose sus ideas por una gran versatilidad e inestabilidad, las cuales surgen por asociaciones casuales.

En los niños mayores, de la idea derivan la intención y solución por medio del lenguaje. Antes de iniciar el juego, el problema toma forma al ser planteado verbalmente. Se analizan mentalmente los papeles de actuación, los objetos necesarios, su utilización y la explicación previa del juego. En este lapso también se determina la correcta utilización de los objetos de acuerdo al papel que desempeñarán tomando en cuenta la forma, la magnitud, el material o el color que pueda corresponder a la intención requerida.

Los niños mayores reflejan en sus juegos la realidad, de una manera un poco más compleja que los pequeños, ya que aquéllos utilizan todos sus conocimientos en su realización e incluyen: las relaciones entre las personas, los principios morales, los rasgos más característicos, la fisonomía y la manera de actuar. Con esta representación de la realidad los niños llegan a desarrollar sus destrezas y a asimilar los conocimientos e integrarse cada vez mejor a las condiciones de la vida diaria. Por lo que el juego puede ser considerado como una auténtica actividad pensante y dinámica.

Tomando en cuenta que el juego conlleva una acción física, por medio de la cual se representa la vida real de las personas, se le puede considerar como la actividad en la que el niño actúa consigo mismo tomando diversos papeles. Es en el juego --

activo y dinámico donde el niño desarrolla en parte su actividad psíquica, en un constante ajetreo de acciones complejas y diferentes.

Aparte de la acción, en el juego, también es muy importante la comunicación verbal de los niños entre sí. Los niños que juegan solos realizan monólogos, preguntas y juegos de palabras, de lo que se desprende la necesidad de comunicación, siendo -- en el niño pequeño al principio términos confusos que van desarrollándose, llegando a convertirse en términos precisos y -- generales.

Al ir avanzando en el juego se van resolviendo las preguntas -- planteadas en él, a la vez que van aumentando los intereses -- cognoscitivos de los niños sobre el contenido del juego y las variantes que pudieran existir, profundizándose su capacidad -- observadora e intuitiva en el juego y la vida de quienes le -- rodean.

El lenguaje modifica cada vez en mayor grado el proceso del -- juego. En los niños mayores se suscitan las conversaciones y los debates al mismo tiempo que aprenden a comparar, a sacar -- conclusiones y a comprobar el juego mentalmente antes de comen-- zarlo. De esta forma el niño va comprendiendo e interpretan-- do sus acciones hasta lograr originales creaciones que pronto le ayudarán al conocimiento indirecto y subjetivo de la reali-- dad.

También empieza a manifestarse en el juego el lenguaje mímico, la correcta entonación y la expresión correcta de las palabras, manifestándose entonces los juicios y razonamientos que le -- harán tomar diversas actitudes hacia lo bueno y lo malo.

El juego puede representar la realidad por medio de su trans-- formación activa. Cuando los niños aprenden a jugar, empiezan

a conocer, por la propia actividad transformadora del juego, - el fenómeno de la vida; ayudándose unos a otros con sus observaciones, preguntas e interpretaciones que enriquecen sus propios conocimientos de una manera colectiva.

Se precisa el valor del juego, en que el niño al manifestar la realidad activamente la transforma y adquiere conocimientos.

Los pequeños en busca de la representación de la realidad realizan comparaciones entre la vida real y su representación, -- durante ellas y en cuanto se diferencian se crean ficciones -- que muchas veces son irreales. Estas ficciones surgen como -- una unión de los conocimientos que se tienen, con las cosas -- nuevas que al niño se le ocurren, sin que sean congruentes. Algunas causas de las ficciones son: los hechos que el niño desea, las esperanzas e ilusiones, la imaginación y la fantasía. Aunque en el juego del niño se establecen ficciones, no por -- ellos debe pensarse que se confunde la realidad con la fantasía infantil, el niño utiliza la ficción para transformar la -- realidad.

El juego en los niños mayores, algunas veces, transcurre en -- dos planos distintos, el real y el ficticio; ya sea en los objetos, que son tomados como sustituyentes de otros; o en las -- acciones, realizando movimientos distintos para tomar uno u -- otro papel dentro del juego. En este cambio de planos es posible que el niño sienta una alegría inusitada por la creación -- de nuevas imágenes y la experiencia de un ambiente fuera de lo habitual.

En el desenvolvimiento del niño deben tomarse en cuenta los siguientes aspectos: la libertad de cada participante en el juego y su delimitación dentro de él; la imitación, iniciativa, -- creatividad e imaginación del niño en el juego; la libre decisión sobre el tema de juego y su desarrollo junto con sus re--

706

IV. EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL TRATAMIENTO
DE ALGUNOS PROBLEMAS DE CONDUCTA
DEL NIÑO

A. La Conducta Inadecuada en el Niño

"La conducta puede definirse como la manifestación externa y - práctica del estado afectivo del sujeto". (7)

La conducta del niño considerada como inadecuada puede deberse a deficiencias de tipo moral o a dificultades personales que - le impidan adaptarse en forma adecuada a la realidad.

Generalmente los niños con problemas de conducta tienen un nivel intelectual normal, pero las dificultades en su comporta-- miento hacen que se convierta en un niño problema, que conti-- nuamente tiene conflictos en el medio familiar, escolar y so-- cial, así como consigo mismo.

"La anormalidad en el comportamiento puede ser abordada desde tres perspectivas diferentes: psiquiátrica, psico - social y - pedagógica o educativa. La adopción de cualquiera de estos -- criterios no excluye necesariamente a los restantes". (8)

Por medio de la educación especial se trata de lograr la rea-- daptación al medio y la readaptación de la personalidad del ni-- ño con problemas de conducta. Entre los tipos de conducta ina-- decuada se encuentran: soñar despierto, retraimiento, agresión, apatía, etc.

(7) Diccionario de Pedagogía Labor. T. I. Barcelona. Ed. La-- bor., p. 204.

(8) Enciclopedia Técnica de la Educación (t.I) Madrid, Ed. San-- tillana, 1979., p. 387.

El juego es utilizado ampliamente por los terapeutas y educadores especiales, ya que les ayuda a establecer una buena relación entre ellos y los niños, requisito indispensable para que el tratamiento tenga éxito. El juego constituye entonces, un medio para facilitar la comunicación con el niño y se ha comprobado que utilizado metódicamente puede constituir la llamada terapia de juego.

B. La Terapia de Juego.

La terapia de juego consiste en un método para ayudar al niño con problemas de conducta, es una oportunidad que se le da al niño para que exprese sus sentimientos y problemas por medio de juego.

Esta terapia puede ser directiva, o sea que el terapeuta tiene la responsabilidad de guiar la conducta del niño, o no directiva, en la cual se le deja que actúe más espontáneamente.

En el juego el niño tiene la oportunidad de manifestar todos sus sentimientos: tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad, confusión etc. siendo este medio una forma de enfrentarse a ellos, aprendiendo a controlarlos o rechazarlos; así mismo puede darse cuenta de que es un individuo con derechos propios, que puede tomar sus propias decisiones, lo que lo lleva a lograr una madurez psicológica para realizarse plenamente.

Durante la terapia el niño es lo más importante, el cual debe aprender a controlarse a sí mismo. Nadie debe regañarlo, ni criticarlo, debe ser aceptado totalmente. El juego es un medio en que se debe respetar al niño y su habilidad para bastarse así mismo hasta convertirse en alguien maduro e independiente.

El terapeuta lo ayuda a profundizar en su mundo interno haciendo que surja su verdadero "yo", llegando a ser más maduro, más constructivo y a la vez realizado, tomando responsabilidad y desarrollando su personalidad.

El juego se constituye en un medio para que el niño pueda llegar a su completa autorrealización, para que logre la plenitud de sí mismo como sujeto psicológicamente libre y para que pueda funcionar a su máxima capacidad.

Así como el individuo utiliza la independencia de su cuerpo para aumentar los límites de su capacidad física, utiliza también su independencia psicológica para extender los límites de su capacidad mental.

El niño que se siente libre desde el punto de vista psicológico puede lograr más, de una manera creativa y constructiva, que aquél que invierte sus energías en una frustrada lucha por obtener una situación en el mundo como individuo.

Cuando el niño no se libera de tensiones por medios aceptados, lo hará por medio de acciones sustitutas: hace berrinches, siente fastidio, está malhumorado, sueña despierto, pelea y trata de escandalizar en cada una de sus acciones.

Sus juguetes son de gran ayuda porque constituye su medio de expresión y son materiales generalmente propios de él.

En sus juegos comunica lo que él quisiera hacer y puede ordenar su mundo a su propia satisfacción.

Mientras juega libremente y sin dirección está expresando su personalidad, experimenta su pensamiento y acción independiente, libera aquéllos sentimientos y actitudes que luchan por salir

al descubierto.

La terapia descrita está basada en la teoría de las habilidades del individuo. Es abierta, activa, comienza en la etapa en que se encuentre el individuo y pretende que ésta llegue --- hasta donde él sea capaz de hacerlo.

En muchísimas ocasiones se ha probado que el hombre necesita para realizarse plenamente sentirse libre y poder desarrollar plenamente su "yo" sin encontrarse con prejuicios y frustraciones.

V. EL JUEGO COMO AUXILIAR EN LAS AREAS DE LA EDUCACION BASICA DEL NIÑO

El maestro debe tener conocimiento de las características del grado escolar que atiende, así como de la edad y habilidades de sus alumnos para poder elegir actividades de interés para el grupo que coadyuven al logro de los objetivos educacionales.

El juego puede llegar a constituirse en una actividad que contribuya a las áreas del conocimiento ya que en éstas se combinan conocimientos abstractos con actividad física.

Una gran mayoría de conocimientos son asimilables mediante el juego, ya que el niño retiene mejor lo que experimenta y tiene a su alcance.

El juego puede tener vital importancia en las áreas y elementos que favorecen el desarrollo integral del educando.

Las áreas de conocimiento consideradas en el plan de estudios de la educación primaria son: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Tecnológica, Educación Artística, Educación para la Salud y Educación Física. A continuación se desarrollan algunos planteamientos generales de cada una de estas áreas y la utilidad que el juego puede tener en cada una de ellas.

A. El juego en el Area de Español

El juego se relaciona directamente con el lenguaje que constituye uno de los fenómenos que se han ido desarrollando en el transcurso de la evolución de las diferentes organizaciones sociales. El niño va apropiándose del lenguaje más rápidamente

mediante el juego, ya que desde sus primeros meses aplica casi todo lo que oye en el desarrollo de sus juegos.

En lo fundamental, el lenguaje responde a la necesidad de comunicación, que es un factor indispensable en el funcionamiento de la sociedad. El niño jugando se apropia de una infinidad de términos lingüísticos, con los juegos aplicados con este -- fin por el maestro, podrá llegar a conocer su significado y -- utilizarlos en forma correcta.

La primera y más importante etapa de la enseñanza del Español corresponde a la comunicación oral que se desarrolla a lo largo de toda la primaria.

Desde sus inicios en la escuela al niño debe permitírsele ex-- presarse libremente, sin inhibiciones, respetando su manera natural de hablar.

Cuando al niño se le permite expresarse, aumenta su interés por el mundo, ya que con sus preguntas empieza a conocerlo todo.

La eficacia en la comunicación del niño se basa en su capaci-- dad para comprender a las demás personas, en la expresión del pensamiento. Poco después el niño irá adquiriendo un mayor número de formas lingüísticas.

En la comunicación escrita se trata de llegar a la transmisión del mensaje a través del tiempo y el espacio sin necesidad de la presencia física del destinatario, por ejemplo, jugando a -- los carteros los niños lo comprenden fácilmente, así como tam-- bién aprenden a expresar sus sentimientos en tanto que juegan a enviarse carta unos a otros comportándose en ellas como ami-- gos, parientes, etc., lo que resalta su creatibidaã.

La aplicación de juegos con rondas contribuye como un elemento

formativo para el desarrollo del conocimiento, la sensibilidad y la afectividad, así como para estimular algunos procesos mentales como el análisis y la síntesis.

B. El Juego en el Area de Matemáticas

En cuanto a las matemáticas es indudable su importancia en la vida del hombre, casi no hay actividad humana en la que no se halle alguna aplicación de conocimientos matemáticos.

El estudio de las matemáticas favorece el desarrollo intelectual del hombre ya que le ayuda a mejorar su habilidad para descubrir características comunes de fenómenos o sucesos de la realidad; discriminar sus elementos esenciales, establecer leyes sobre los mismos, ordenar y clasificar hechos; crear sistemas teóricos, esto es, (abstraer, generalizar y sistematizar).

Es necesario que el niño de primaria comprenda que la matemática le es útil, tanto por su aplicación como por la formación intelectual que le brinda.

Se buscará que el educando encuentre en las matemáticas una ayuda para plantear y resolver una gran variedad de problemas cotidianos.

El juego puede adquirir un importante papel en la adquisición de los conceptos matemáticos haciendo posible que su educación sea más completa.

El niño al manipular sus juguetes se forma una imagen que luego será una representación simbólica. Por ejemplo para adquirir la noción de número es indispensable: el manejo de objetos concretos, la representación gráfica de ellos, la simbolización y la aplicación. Jugando con objetos pequeños como las canicas. (compra y venta de ellas), los niños se irán apropiando

do rápidamente de los conceptos abstractos y sus aplicaciones.

En cuanto a la geometría son muy apropiados los juegos, ya que por medio de ellos el niño aprende a ubicarse en el espacio y a utilizar sus sentidos (vista, tacto, etc.). También el juego le ayuda a abstraer la noción de recta. El niño no la olvidará si ya jugó en el patio con ella, la pintó, la siguió con sus pasos la recortó con un cordel, etc.

Así mismo la probabilidad, se hará presente en los niños en todo momento si la aplica en sus juegos, por ejemplo, el arrojar monedas al aire, el comparar el tiempo utilizado por cada uno al correr, su peso, su estatura, etc., le ayudará a realizar -- hipótesis, a ordenar, a clasificar, a inferir y a proponer.

C. El Juego en el Area de Ciencias Naturales

En relación a las Ciencias Naturales, se puede decir que éstas despiertan en el niño su curiosidad.

Las Ciencias Naturales estudian los seres vivos y fenómenos de la naturaleza.

En la escuela primaria se pretende que el alumno comprenda y -- aproveche el mundo que le rodea, que por medio de la observación y la experimentación adquiriera el conocimiento y adopte -- una actitud crítica y que llegue a entender la ciencia como -- una indagación.

Algunos juegos pueden propiciar en el niño la actitud científica, por ejemplo, pueden por medio de ellos buscar las características escondidas en las plantas, en los animales, en el cielo; jugar a representarlas e ir encontrando cada vez un mayor número de conocimientos sobre el mundo físico. El juego utilizado por el maestro en forma adecuada propiciará el desarrollo

progresivo de habilidades que posteriormente el niño pueda -- transferir a situaciones cotidianas.

D. El Juego en el Area de Ciencias Sociales

En lo que respecta a las Ciencias Sociales. no cabe duda que -- el juego ayuda al niño a incorporarse en la sociedad. Desde -- sus primeros juegos, el infante presupone cómo será su vida, de pequeño hace sus primeras casas de juego, imita la manera de -- vivir de sus mayores hasta integrarse en forma progresiva y -- consciente, a la sociedad.

En la escuela, el niño inicia experiencias fundamentales para su desarrollo.

Es importante que el niño comprenda que su vida personal está ligada a la sociedad, en la cual debe ubicarse y reconocerse -- como persona; que busque y descubra los fenómenos sociales, de tal forma que le permita explicarse cómo es la sociedad, cuál -- les son sus problemas y la manera de poder solucionarlos.

También con juegos el alumno puede conocer otros países, otras costumbres, otras maneras de pensar y de vivir, aprendiendo -- así a valorar la nacionalidad de los pueblos.

E. El Juego en el Area de Educación Tecnológica

La tecnología es la aplicación de conocimientos científicos y técnicos con la finalidad de transformar los materiales y el -- medio ambiente natural.

En la educación primaria se ha incluido la tecnología porque el mundo actual vive dentro de ella. El hombre la utiliza para -- comunicarse, transportarse, proporcionarse servicios y recrear

se. El niño hace uso de la tecnología con sus juguetes, por ejemplo los cochecitos y los teléfonos, que le permiten llegar a la comprensión de lo que es comunicar, transportar y prestar servicios.

La educación tecnológica se propone aplicar la tecnología al medio en que vive el niño, ejercitar su creatividad y su pensamiento crítico, aplicando los conocimientos adquiridos, lo que realiza de manera importante en sus juegos. Todo ello debe basarse en aplicaciones tecnológicas sencillas con las que el niño aprenda, al mismo tiempo que se divierte, y pueda utilizarlo en su vida cotidiana, además de entender lo que hace y para qué lo hace. Lo cual implica procesos mentales que le ayudarán a desarrollar nuevas ideas y originales interpretaciones.

F. El Juego en el Area de Educación Artística

La Educación Artística surge de la necesidad de expresión de todos los niños, lo que hará en forma espontánea si es invitado a expresarse jugando e interpretando personajes.

En la escuela primaria se busca que el niño explore el sonido y la música (expresión sonora) utilizando para ello su cuerpo, su lenguaje, los objetos a su alcance y el medio; esto lo puede lograr por medio del juego.

Durante la expresión plástica diferenciará las características de los seres, fenómenos y objetos tales como: su forma, volumen, color, textura y consistencia. Cualidades que expresará a través del dibujo, la pintura, modelos y grabado.

Con la expresión corporal (manifestación de nuestras vivencias a través del cuerpo con gestos y actitudes) se encamina al ni--

ño a utilizar razonamientos y creatividad para lograr representaciones que los demás comprendan.

La actividad artística puede desarrollar la sensibilidad y favorecer la asimilación de conocimientos, ayuda también a conocerse así mismo, a los demás y al mundo, ya que se estimula la curiosidad y la imaginación necesarias para poderse expresar.

A través de la educación artística, el niño distingue y relaciona ritmos, formas, colores, sonidos, movimientos, espacios y tiempos que están presentes en su vida diaria y el mundo que le rodea.

También se pretende que el niño logre el desarrollo del sentido auditivo, del visual y del tacto, así como que se capacite para percibir su cuerpo a través del movimiento. Lo que llevará a desarrollar su capacidad creadora, expresiva y de comunicación.

G. El Juego en el Area de Educación para la Salud

En la educación para la salud se persigue darle al niño los elementos que le permitan analizar sus características corporales y fisiológicas, especialmente la de su crecimiento y desarrollo. Los niños al estar jugando pueden pensar cómo es que se mueven por sí mismos. Su curiosidad los puede motivar a cuidar aquello que les permite moverse cuando quieren.

Con la educación para la salud, puede obtener una visión de conjunto que le ayudará a mejorar gradualmente las condiciones de salud en su casa y su comunidad, al tiempo podrá desarrollar habilidades y hábitos que le permitan mejorar algunos problemas de salud originados por su situación social como son la nutrición, el saneamiento ambiental y la prevención de algunas

enfermedades infecciosas.

H. El Juego en el Area de Educación Física

Generalmente la Educación Física significa para el niño ir al patio, correr, sentirse libre; esto es algo que en su edad disfruta y necesita. El movimiento propicia el desarrollo del niño y lo incita a conocer el mundo que lo rodea.

La educación actual proporciona al niño actividades motrices - organizadas secuencialmente que favorecerán el control progresivo de sus movimientos, el florecimiento de la personalidad individual y su óptimo desarrollo como ser social.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar. El aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo.

El juego en grupo brinda mayores satisfacciones y debe darse - oportunidad de participación a todos los niños, incluyendo - - aquéllos que tengan algún impedimento físico ya que para ellos, como para todos los demás, es importante ir desarrollando sus capacidades potenciales, apreciar sus posibilidades inmediatas y superarse así mismos.

Los programas de Educación Física se proponen que los niños desarrollen sus destrezas motrices de manera sistemática y gradual; que ejerciten las básicas como caminar, correr, saltar, etc. Con base en ella el niño podrá tener posibilidad de desarrollar las destrezas motrices, por el manejo de objetos al lanzar, botar, recibir, desviar trayectorias, etc., las cuales podrá combinar con las que poseía anteriormente.

Cuando el niño logre la automatización de estas destrezas manipulativas, será capaz de armar una cadena de movimientos coordi

nados, basados en la percepción de sus compañeros en movimiento o sea, que podrá lograr jugadas armadas con equipo, que realizará y planeará con estrategia.

En los programas de Educación Física se busca obtener confianza y seguridad en el niño teniendo como base su actividad motriz espontáneo, la cual permite el desarrollo de la autonomía creadora y la comunicación en el niño; a lo que fácilmente llega jugando.

La libertad de movimiento, adquirida como resultado de un proceso de aprendizaje, encuentra en el juego su mejor campo para significarse y viceversa: el placer que proporciona al niño el juego y el éxito obtenido durante su realización, son motivaciones para nuevos aprendizajes.

VI. CONCLUSIONES

1. El juego constituye una parte importante en el desenvolvimiento del niño ya que crea un ambiente de vida y creatividad que le ayuda a lograr su integración social, a la vez -- que despierta en él la habilidad para desarrollar la imaginación, el ingenio, la inteligencia, la memoria, etc.
2. El juego tiene una gran influencia en la vida del niño ya -- que lo prepara para actuar con eficacia en la vida adulta, puede ser considerado como un adiestramiento para el futuro ya que el niño por medio de él va tomando conciencia del -- mundo que le rodea, y se posesiona de los principios básic-- os morales que rigen su medio desde el punto de vista mo-- ral.
3. Los juguetes son indispensables para el ejercicio de cier-- tos juegos. De preferencia hay que utilizar los que tengan más oportunidad de estimular la creatividad del niño, de -- ayudarle a expresarse y de poner en práctica las habilida-- des adquiridas.
4. Los juegos pueden favorecer la educación del niño. Si se -- utilizan con este fin pueden conducir a la formación de bue nos hábitos y a la adquisición de nuevos conocimientos.
5. El valor de los juegos en la educación primaria dependen de la forma en que el maestro los utilice, del tipo de juegos y del interés que éstos despierten en el niño.

BIBLIOGRAFIA

- DEL POZO SANCHEZ, Hugo. Recreación Escolar. México, 1978.
- Diccionario de Pedagogía Labor (t. II). Barcelona, Ed. Labor, 1964.
- Enciclopedia Ilustrada Cumbre. (t. VIII). México, Ed. Cumbre, 1979.
- Enciclopedia Técnica de la Educación. (t. I). Madrid, Ed. -- Santillana, 1979.
- LEIF, Joseph y Jean Delay. Psicología y Educación del Niño. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1968.
- MAYESKY, Mary, et. al. Actividades Creativas para Niños Pequeños. México, Ed. Diana, 1978.
- PEINADO ALTABLE, José. Paidología. México, Ed. Porrúa, 1974.
- LIUBLINSKAIA, A. Desarrollo Psíquico del Niño. México, Ed. -- Grijalbo, 1969.
- SMIRNOV, A. y A. N. Leontiev, et. al. Psicología, México, -- Ed. Grijalbo, 1969.
- BANDET J. y M. Abbadie. Cómo Enseñar a Través del Juego. Barcelona, Ed. Fontanella, 1975.
- M. AXLINE, Virginia. Terapia de Juego, México, Ed. Diana, -- 1979.
- S. GILB, Stella. Juegos para Escolares. México, Ed. Pax-México, 1980.
- S.E.P. Libro para el Maestro. 1er. Grado. México, 1980.