

SEP

UPN

S. E. A. D. - 094



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA
EDUCACION DEL NIÑO DE PRIMER
CICLO DE LA ESCUELA PRIMARIA.**

INVESTIGACION DOCUMENTAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

P R E S E N T A

FERNANDA FRANCO FRANCO

MEXICO, D. F.

1980

"A NUESTROS NIÑOS QUE SON EL
PRINCIPAL OBJETIVO DE NUES-
TRAS INQUIETUDES, POR UN FU-
TURO DE IDEALES ELEVADOS AL
FLORECIMIENTO Y DESARROLLO-
DE UN ESFUERZO SOCIAL".

P R O L O G O .

A través de la vida y de la historia de la pedagogía el juego ha tenido diferentes valoraciones; se ha intentado y se sigue intentando descubrir lo que el juego significa para el niño en su desarrollo físico, mental y emocional, tratando de encontrar algo más profundo que el simple hecho de divertirse jugando.

El juego es una forma básica de enfrentamiento con la vida que se le impone a cada ser humano. No por ello debe considerarse sólo con la mira de lograr un aumento de capacidad que se deba rendir.

El adulto que aún es capaz de comportarse como un niño que juega, también habrá aprendido a enfrentar todas las situaciones problemáticas de la vida y a defenderse de la excesiva presión que produce la exigencia de mantener un elevado rendimiento.

La vida futura depende de las actividades decisivas que el niño adopte.

Del apoyo y el esfuerzo que los adultos brinden al niño depende que pueda aprovechar plenamente las posibilidades que el juego le ofrece para su desarrollo.

No debemos pensar en el juego como un aspecto -

únicamente de recreación, sino como un paso más al - camino del trabajo, siendo necesario que ésto se entienda con toda claridad para que los educadores sepan que les pueden exigir a los niños.

La importancia del juego en el desarrollo de la personalidad del niño se pone por encima al comparar niños estimulados por el juego de diferentes formas.

En el desarrollo de este trabajo se ofrece una serie y diversidad de aspectos sobre el juego, el juguete, quién lo juega, cómo lo juega y cómo lo debe jugar, para facilitar la enseñanza-aprendizaje del niño en una forma libre y espontánea.

I N D I C E .

	PAG.
Prólogo.	
Introducción	3
CAPITULO 1.	
"INTERESES DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR DE 6 A 8 AÑOS".	
2.1 Intereses psicológicos	6
1.1.1 El juego y su influen <u>cia</u> psicoterapéutica	13
1.2 Intereses sociales	17
1.3 Intereses psicomotores	29
1.3.1 Características del - juego en niños de 6 a 8 años	29
CAPITULO 2.	
"DESARROLLO PSICO-FISICO DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS".	
2.1 Características físicas	36
2.2 Modelo individual de desarro <u>llo</u>	43
CAPITULO 3.	
"LA FUNCION EDUCATIVA DEL JUEGO".	
3.1 Diferentes funciones del jue <u>go</u> a través de la humanidad	49
3.2 Aplicación del juego en la - educación del niño de la es- cuela primaria (encuesta)	54
3.3 Función educativa del jugue <u>te</u> (encuesta)	64

CAPITULO 4.

"EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICO-SOCIAL DEL NIÑO".

4.1	El juego como medio de adaptación social	80
4.2	El juego encaminado al aprendizaje del niño	92
4.3	El juego como socialización del niño	104
4.4	Juegos para la enseñanza de las diferentes Areas del programa de 1er. y 2do. años de educación primaria	110
	Conclusiones	116
	Glosario	119
	Bibliografía	121

I N T R O D U C C I O N .

El niño es el principal factor en relación al juego, por lo que es uno de los objetivos que me inclinó a desarrollar la presente tesis. Ya que creo que el niño debe ser considerado como una estructura completa desde el punto de vista psico-somato-sociológico y filosófico presentando necesidades de acuerdo a su madurez y con la comprensión aumentará la seguridad de sí mismo y le dará la oportunidad de ser independiente y auto-suficiente.

Nos interesan las actividades y desarrollo que el niño muestra dentro del aprendizaje ¿Por qué no aprende? ¿Qué le impide comprender la explicación del profesor? ¿Por qué no actúa como todos los demás niños?. Estos aspectos son los que nos interesan más, que el solo hecho de dar la clase mecanizada o por costumbre en la que el niño no tiene ningún interés.

Si analizamos al niño de preescolar nos daremos cuenta de cómo, a través de sus actividades lúdicas, desempeña su trabajo y participa en una forma espontánea dentro del desarrollo que le marca la etapa que vive.

Los juegos de los niños son ocupaciones espontá

neas, imitaciones de la vida y aplicación libre de lo que han aprendido, son producto de la plenitud de la vida y de la alegría con que han aprendido a vivir, por lo tanto, requiere vida interior plena, vivacidad, fuerza, libertad, respeto y comprensión.

Si el niño es conducido adecuadamente en sus intereses lúdicos, obtendremos un desarrollo armónico.

Si el juego es una necesidad vital para el niño, la escuela debe darle los medios para que la etapa lúdica sea plenamente satisfecha.

No pretendemos que aprenda por la fuerza o la memorización que ocasionará el olvido del conocimiento; si él aprende jugando tendrá un mejor aprovechamiento para su vida futura; deseamos evitar la deserción escolar producida por los métodos mal aplicados; ganaremos su confianza para una mejor comunicación y le orientaremos o encauzaremos a un facultativo que pueda darle un mejor enfoque a su problema, que en la mayor parte de ellos, son provocados por sus padres que proyectan al niño una inadecuada educación, siendo ellos quienes necesitan dicha orientación, para evitar que los niños caigan en traumas o problemas psicológicos profundos que afectan su desarrollo normal.

El juego es una actividad fundamental en que se apoya la necesidad de movimiento del hombre, sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de -- una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas.

El juego permite un desarrollo muy amplio de -- las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

Es importante que el niño aprenda a llevarse -- bien con los demás, ya que es un ser social que necesita compañeros de juego para compartir con ellos -- las experiencias del crecimiento.

Si el juego es encaminado a un desarrollo de -- adaptación social, traeré para el individuo una mayor interacción en su etapa adulta.

Los compañeros le permiten ejercer actividades -- muy importantes, como las de dar, de compartir y de recibir.

Por lo tanto, encontramos que a mayor atención, en la etapa lúdica del niño mayor será su disposición en las etapas superiores como es el concretismo-abstracto, etapa de imaginación y fantasía. El niño juega porque tiene una necesidad para una vida estructural.

C A P I T U L O 1 .

1 INTERESES DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR DE 6 A 8 AÑOS.

1.1 INTERESES PSICOLÓGICOS.

El juego desde el punto de vista psicológico es importante para el niño, ya que a través de él aprende a liberarse de los conflictos, las frustraciones y la ansiedad que experimenta. El juego es una forma segura de expresar sentimientos; jugar es terapéutico, hablar es bueno, pero expresarse mediante el juego es lo mejor.

A medida que el niño crece su comportamiento expresivo se hace más refinado. Adquiere medios de control y usa un número cada vez mayor de palabras y gestos como símbolos de su vida emocional.

Los objetos materiales que usa el niño para jugar, reciben de él vida que no tienen y toman nombre, carácter y lenguaje; de modo que pueda conversar con ellos o tenerlos por amigos o enemigos según los sentimientos que les preste.

En ocasiones, niños que al ingresar a la escuela usan mecanismos de defensa por medio de la regresión adoptando una conducta y un modo más infantil, "hablando como bebé" o tomando una actitud inferior-

a su edad cronológica, esto puede presentarse cuando surge cualquier situación que produzca ansiedad.

✱ El juego nos ayuda a comprender mejor el espacio de vida de un niño. Si está jugando a la casita, la forma en la que pone la mesa, las palabras que -- emplea para dirigirse a los miembros de la familia, -- los materiales que usa. Todo ello nos explica muchos detalles acerca de la vida del niño: la expresividad de su cuerpo, el concepto que tiene de su persona y -- la influencia que ejerce sobre el medio ambiente.

Este, en el aspecto psicológico es de mucha importancia, así como el amor instintivo e inconquistable del niño, siendo una de las contribuciones de la naturaleza hacia una base sana de desarrollo de carácter general.

El niño de 6 a 8 años aprende muchas cosas sobre el mundo exterior y cada vez se hace más independiente de los padres. Desarrolla una conciencia o sentido de responsabilidad sobre temas que a él le -- parecen importantes. Durante este período, el niño -- entra en contacto con la cultura de su sociedad por medio de la escuela. Estos años son importantes para el aprendizaje de la tolerancia para con los demás, -- y para cumplir las reglas de la sociedad.

Se puede procurar descubrir en cada niño el fon

do personal y original que subsiste en general durante toda la vida y que hace que cada uno de nosotros aparezca a los demás como una individualidad cualitativamente distinta de las otras, por ejemplo, como un individuo nervioso, obstinado, rencoroso, emotivo. Este estudio es obra de las caracterologías, cuyo reciente desenvolvimiento ha sido extremadamente rápido. Esta actividad puede proporcionar indicaciones preciosas a este estudio. El estudio puede igualmente hacer aportaciones de primer orden a esa psicología genética, mostrando por ejemplo, cómo los intereses del niño evolucionan de edad en edad, y cómo las tendencias primitivas se van diversificando, cambiando y complicándose.

Para concebir una serie de estudios que sea paralela al desarrollo de la inteligencia y del alma infantil, es necesario conocer ese desarrollo. El papel pedagógico del juego, no se limita a la adquisición exclusivamente de datos útiles para el pedagogo, origina muchas actividades superiores, como son: artes, ciencias, trabajo, etc. Constituye, por consiguiente, el vestíbulo natural de esas actividades; por su intermedio el niño puede llegar a ellas. Se concibe entonces que se haya podido buscar en el juego un medio de educación. Los métodos activos lo han

usado sin cesar y a veces abusado de él. Conviene en tonces saber en que sentido y hasta que punto este - puede llevar al niño a las puertas de la vida social y hacerle conocer el trabajo.

En relación a su carácter podemos encontrar que el niño alegre prefiere colores claros como son el - rojo, amarillo, verde; el niño triste tendrá una propensión a usar los colores opacos, como el gris, negro, violeta. Los dibujos y las historias constituyen en algunos niños una actividad espontánea, que - tiene todos los caracteres de las actividades lúdicas; el niño está orgulloso de su dibujo o de su - historia, como de su construcción o de su ganancia - en algún partido que haya emprendido.

Sabemos que el niño se entrega totalmente al - juego, porque le sirve para afirmar toda su personalidad, cada niño tiene su propio estilo. Podemos observar con atención alguna colección de dibujos de - niños y podremos captar la diversidad de los estilos. Claparede decía que el dibujo de un niño es "un poco de su alma expuesta en el papel"; creemos que - esta afirmación también se puede adaptar a todos los juegos infantiles. Los deseos del niño como ser grande, fuerte, hábil, célebre, sus simpatías, odios, su gloria, su sensualidad, su crueldad; se refleja en -

sus actividades preferidas, sobre todo en las que --
son representativas como lo son el dibujo, histo--
rias, títeres.

Podemos encontrar que el niño de primero y se--
gundo grado de primaria se identifica con los títe--
res o muñecos guiñol, porque interpreta el personaje
que más le gusta de acuerdo a su carácter y a su per
sonalidad. Es importante que al montar una obra de -
teatro guiñol sea el niño el que aprenda a manejar--
los y se le permita realmente representar el persona
je que desee y no se le imponga algo que no le gusta
o no se le facilita, él va a sentir en ocasiones que
no es él, sino la persona o animalito que esta inter
pretando; se sugiere que la representación de estas
pequeñas obras sean inventadas por los niños, desde
luego guiados por el profesor, pero teniendo en cuenta
ta que se ponga lo que el niño desea y no tratar de
cambiar a lo que desea el profesor; para evitar toda
clase de frustraciones que afecten la personalidad -
del niño. El muñeco sólo será el medio de identifica
ción en el que el maestro tratará de canalizar la a
gresividad, apatía, flojera, indisciplina y algunas
formas de conducta que estén afectando el aprovecha
miento del conocimiento, de ninguna manera tachar al
niño desde el principio del curso como deficiente --

mental. Hay niños que viven en sus hogares problemáticas tan difíciles que frustra el aprendizaje que adquieren en la escuela y en general su personalidad o su vida.

Todo profesor debe prestar atención a las formas o maneras de jugar con los niños. No por ello quiere decir que se deba tener conocimientos psicoanalíticos. Lo principal es llegar a ponerse en el lugar del niño, es decir, tener "el sentido del niño". No queremos que el niño empiece por la etapa que estamos viviendo nosotros como adultos. Si podemos reencontrar nuestra juventud y liberarnos de los moldes rígidos de nuestra mentalidad adulta, seremos capaces de reintegrar la flexibilidad de la mentalidad infantil, entonces, y sólo entonces, sabremos leer estas confesiones que hacen nuestros pequeños mediante su juego en los patios de la escuela. Un buen profesor de escuela será aquel que permita que sus alumnos se identifiquen con él y no sólo se limite a cumplir con sus obligaciones docentes.

Claparede dice que "el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida". Es la única atmósfera en la que su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar. El niño es un ser que juega, y nada más; en medio del cual

crece su alma y su inteligencia, es decir se desarrolla por el juego y ésto, a su vez, es el centro de la infancia.

El niño de 6 a 8 años se siente muy importante y sobre todo persona grande. En algunas ocasiones -- ocurre en las escuelas que para castigar a un alumno, se le envía por algún tiempo a una clase inferior, con los pequeños, y es éste uno de los castigos más terribles, puesto que hiere al niño en su orgullo y en lo más profundo de su ser. El Profesor de grupo siempre debe cuidar de que no se devalore en ningún momento la personalidad del niño, debe llamar su atención y hacerle comprender el error para que no vuelva a incurrir, cuidando y respetando su personalidad; no debe ridiculizarlo con sus demás -- compañeros, ya que como persona tiene un lugar y un valor.

En ocasiones, el niño pequeño incomoda al grande para atraer su atención y poder introducirse en su esfera de actividades. De ninguna manera debe considerarse como hostilidad, sino por el contrario, es una invitación análoga al juego.

Lo que le gusta al niño es ocupar mucho lugar en el dominio que parece ser sólo del adulto. Con ello los obliga a que le presten atención, a que le

den un lugar en su actividad y a veces consigue lo - que se propone y se hace invitar a jugar. Esta forma de molestar constituye en ciertos casos, un verdadero juego entre pequeños y grandes.

1.1.1 EL JUEGO Y SU INFLUENCIA PSICOTERAPEUTICA.

La terapia por medio del juego es una oportunidad vital que se ofrece al niño para que éste pueda expresar sus sentimientos y problemas, sus temores, su odio, soledad, sentimientos de fracaso y desadaptación. Está basada en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño.

El juego significa el escape más natural y más accesible para sus necesidades y sentimientos, que no pueden ser desahogados como el del adulto, verbalmente o a través de su ocupación o en otra forma que no es accesible al niño.

Gran parte de la disposición de un niño, deseos o miedo, amor y odio, se expresan a través del juego, en el cual no hay necesidad de adaptarse a la presencia y curiosidad de los adultos que interfieren.

Baldwin considera que el niño por sí solo impone los límites del juego, hace las leyes y se sujeta a ellas y, después de un tiempo, sólo lo termina diciendo "ya no juego".

Esta terapia puede ser directiva, es decir, en la cual el terapeuta asume la responsabilidad de guiar e interpretar; o bien, puede ser no directiva, cuando el terapeuta deja que el niño sea el responsable e indique el camino que va a seguir.

En este aspecto, los títeres juegan un papel muy importante como método proyectivo de aplicación-terapéutico.

La ludoterapia actúa como eliminación de energía retenida, como escape de las tensiones originadas por las restricciones que el medio ambiente le impone al niño, en la situación libre como la controlada, el observador puede llegar a conocer los problemas del niño y puede comenzar a desarrollar el valor que se origina por las autocríticas, un sentimiento de libertad que deriva de la autoexpresión y encaminarse en dirección a una vida feliz y sana.

A través del juego, el niño vive la realidad de su mundo y establece normas de convivencia con los niños de su edad que son valiosas para su vida futura.

Las alteraciones de su personalidad son dadas - cuando se establece el desequilibrio emocional y las manifestaciones más comunes son la mentira y el robo.

El temor es la causa principal que hace a los niños mentirosos. Si tratamos de evitar estos temores acercándonos al niño para infundirle confianza y amistad podremos hacer que desaparezca esta nociva tendencia.

Es importante e interesante interpretar las tendencias del niño, su instinto, su carácter, su forma de ser, etc., para que a través de sus actos, podamos entender su conducta y no juzgarlo desde el punto de vista de la moral de los adultos, por ser una injusticia y motivo de deformación de su carácter, - al perder la veracidad.

Los profesores tenemos el deber de llevar a cabo una fuerte campaña de profilaxis contra la mentira. Hagamos comprender al niño que en todo caso debe tener el valor suficiente para confesar su error infundiéndole confianza y seguridad, conduciéndolo en forma que sienta un gran amor por la verdad.

El robo es compulsivo. Con el afán de tomar las cosas sin desear realmente la posesión de los objetos robados o la obtención de una ganancia económica

ca.

El niño hurta por el deseo de poseer algún objeto, pero sin maldad; muchas veces le gusta el juguete de sus compañeros; cuando toma alguna moneda desea comprar algún dulce que se le antojó; al carecer del dinero necesario lo obtiene de la mejor manera - guiado por semejante estímulo.

En otros casos el niño depreda por hambre o por miseria. En este caso tampoco es del todo culpable, - ya que son el hogar, la sociedad y el Estado, quienes no han cumplido con sus obligaciones de protección a la infancia, dando lugar a tales actos.

Pero existen niños que delinquen deliberadamente, probables candidatos al crimen. La escuela y la familia pueden y deben destruir estos malos hábitos, confiando al niño comisiones de responsabilidad en las que se vea obligado a cuidar los valores que se le encomienden. Estas comisiones pueden ser colectas en el grupo, realizar algunas compras, cuidar los útiles de los demás, en fin, pueden dársele diferentes actividades para responsabilizarlo y tratar de - que desaparezca el mal comportamiento.

Si se motiva con un juego estos hechos, el niño aprenderá que no debe hacerlo y así el juego habrá - cumplido con una buena función sin necesidad de ha--

cer uso del castigo que nada nos reportará.

1.2 INTERESES SOCIALES.

(DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS).

En esta etapa el crecimiento del niño es lento pero constante, se está transformando gradualmente en un individuo que cada día conoce más acerca de sí mismo y de su mundo. Es un osado aventurero que a menudo descubre nuevas emociones, sorpresas, alegrías, desilusiones; se interesa por lo desconocido y le gusta participar en diversas actividades. Es un gran imitador, ya que gusta de hacer las cosas como los adultos con los que convive.

Cada niño maneja sus sentimientos de acuerdo con su propio estilo; busca la oportunidad de ser una persona independiente, pero capaz también de depender de los demás; le gusta ser importante y valer como individuo; le gusta explorar para poder crecer por medio de lo que aprende y así poder crear.

Debemos tener fe en él como individuo, ya que requiere de una oportunidad para explorar, experimentar, pensar, hablar, mirar, escuchar, trabajar y jugar. Necesita de una ocasión para estudiar la vida en todos sus aspectos sin que se le exija que siem--

pre tenga éxito, necesita saber que se le quiere ya sea que gane o que pierda, que aprenda con facilidad o dificultad; para que pueda sentirse seguro de sí mismo. Los niños necesitan tener una imagen agradable de sí mismos, porque esto les ayuda a sentir valor y a respetarse. Esta imagen debe coincidir con lo que el niño es realmente y con lo que es el mundo que lo rodea.

De suma importancia es que el niño como individuo sienta que pertenece a algo o a alguien aunque probablemente pertenezca a muchos grupos, es posible que ninguno esté completamente seguro de ser un miembro permanente de un grupo próximo, excepto de su propia familia. Es importante que sienta que pertenece a una familia que le cuidará y protegerá, que lo ayudará y orientará en sus momentos difíciles, para que adquiera una fuente de energía interna que le auxiliará en cualquier circunstancia.

El pertenecer a una familia da la oportunidad de practicar las virtudes del compañerismo. Aprende a compartir, a esperar su turno, a ser leal y a ajustarse a los sentimientos de las demás personas. Esto significa mucho ya que son las bases que lo ayudarán cuando se mueva en otros grupos fuera del hogar.

La familia es la parte más importante que in-

fluirá en la vida futura del niño, porque ésta es la estructura fundamental que servirá para sostener el complemento de sus relaciones con la sociedad y el medio ambiente en el que se desenvuelva.

Las relaciones familiares íntimas son parte de la salida de los sentimientos. Los buenos sentimientos son gratos y los malos son deprimentes.

El trato familiar es muy importante en la vida del niño, de ello depende que sea un buen elemento, responsable y digno de confianza ya que las desaveniencias, malos tratos entre los padres, funciona de una forma negativa que sólo causan traumas; desorientaciones que repercuten a lo largo de la vida del individuo.

Otra razón por la que la familia puede ser un centro de tormentas emocionales es que tanto los niños como los padres se vean obligados a formar sus sentimientos en el trato con el mundo exterior. Los problemas y disgustos del día, que se han acumulado, deben tener una salida bien encauzada para que no perjudiquen a nadie. Si estos sentimientos pueden ser desahogados en casa, el niño probablemente será más sereno y razonable en la escuela, en sus quehaceres diarios y en el juego.

Las diferencias entre padres e hijos, pueden --

dar origen a muchas discusiones; por eso es muy importante crear la posibilidad de mantener un buen equilibrio en la familia en beneficio principalmente de la formación psicosocial del niño.

Es importante tomar en cuenta la forma en que se castiga a los niños por sus faltas o desobediencias, debemos recordar que no todos los niños son iguales, cada uno tiene su forma especial de ser, por tal motivo un padre jamás podrá ni deberá castigar a todos sus hijos de la misma forma. La conducta y la forma de proceder con los niños es muy importante para la formación de su personalidad; la conducta que él presente en la escuela dependerá de la formación que obtuvo en el hogar en sus primeros años. Los padres deben identificarse con ellos, para que el niño adquiriera seguridad y confianza en sí mismo y así podrá ver en sus padres a un amigo y sabrá que en cualquier momento podrá contar con ellos.

El niño deberá entender que sus padres no pueden ser perfectos y que en algunas ocasiones tendrá que perdonar y olvidar sus caídas o errores, sobre todo cuando es castigado, pues algunas veces pensará que sus padres son injustos; es por eso que hace falta que se dé una explicación convincente de lo que se hace, para evitar que se formen dudas y rencores-

que perjudiquen al niño a lo largo de su vida, ya -- que pueden llegar a ser personas opacas, tímidas y temerosas de pensar por sí mismas o pueden convertirse en rebeldes y adoptar actitudes antisociales. Si se recompensa su buen comportamiento, así como si se corrigen sus errores, es muy probable que quiera portarse bien y tenga presente la forma correcta de conducirse.

Es conveniente que de vez en cuando la familia salga de la casa y realice pequeños paseos, dichas convivencias son muy provechosas ya que el cambio de ambiente es bueno para evitar el aburrimiento del -- trabajo diario, es importante salir de la monotonía.

La vida social del niño encontrará sus propios senderos, la gente que está fuera del núcleo de la familia va siendo más importante para él a medida -- que va creciendo. Probablemente irá teniendo más apego a sus amigos y los seleccionará más cuidadosamente. En la edad de los 6 a los 8 años, el niño escoge a sus amigos entre los que viven cerca de él. A medida que sus intereses y sus relaciones se extienden, -- hará amistad con compañeros de su escuela o del club al que pertenezca, niños que viven a veces a muchos kilómetros de su casa. Cuando los amiguitos viven lejos es muy conveniente buscar la forma de que las --

dos familias se conozcan.

Algunas veces es difícil darse cuenta de lo mucho que estas amistades infantiles significan para el niño. Sin embargo puede suceder que un amigo se señale por el hecho de que cada vez que juega ocurra algún incidente. En tales circunstancias hay que suprimir dicha amistad con lo cual el problema puede resolverse. Probablemente ambos niños tienen un poco de culpa. Es raro que un niño sea una mala influencia para otro. Generalmente sucede que las inclinaciones turbulentas de uno se acentúan con el trato del otro, pero rara vez son causadas por él. Muchos niños muy traviesos son simplemente seres muy activos e imaginativos.

Los niños aprenden de sus amigos. Antes de la edad de los 8 años, es probable que les guste jugar con un grupo compuesto de niños y niñas, pero pasada esa edad diríase que el único sentimiento mutuo entre las niñas y los niños es el de un profundo desprecio hacia el otro sexo. Puede ser que ese desprecio sea más bien el principio de una atracción mutua. Al no saber que hacer en esta nueva etapa de sus vidas, se inclinan hacia el camino de los amigos de su propio sexo, con los que se puede platicar libremente sobre los misterios del sexo contrario, en-

este aspecto también intervienen el orgullo y la vanidad.

Los niños de 8 a 12 años de edad generalmente - juegan con niños, y las niñas con niñas, en esta época empiezan a tener un afecto especial por un niño - del sexo opuesto. Este afecto se mantiene muchas veces en secreto, de los padres especialmente, cuando tienen una edad de 9 años.

Los niños tienen que aprender muchas cosas para poder comportarse con las demás personas. A través - del trabajo y del juego diario están adquiriendo conocimientos y experiencias nuevas que les servirán - para una vida futura.

Algunos niños no tienen amigos y no se incorporan a ningún medio social, en ocasiones es porque -- son tímidos. La timidez se encuentra con más facilidad entre niños de 6 a 7 años de edad y por lo general afecta más a las niñas.

En algunas ocasiones el niño es tímido porque - no tiene práctica en hacer amistades o porque ha tenido la necesidad de cambiarse de casa o de escuela - en las que se encuentra en otro ambiente al que esta ba acostumbrado.

Es muy conveniente que los niños de 6 a 12 - -- años, pertenezcan a un club o grupo social de niños-

de su misma edad en donde aprendan a convivir y al mismo tiempo encaminen sus ratos libres en cosas provechosas, que se basen en la comprensión, interés de sus necesidades.

Cuando el niño está listo para ingresar a la escuela primaria es porque ha tenido que pasar por -- ciertas etapas de maduración de acuerdo a su edad, -- el medio ambiente y más que nada el desarrollo familiar en el que ha tenido que desenvolverse. No todos los niños tienen la misma oportunidad de convivir -- con sus padres y hermanos ya que algunos desde muy -- pequeños han tenido la necesidad de desprenderse del hogar por largo tiempo, como son los pequeños que ingresan a la guardería porque sus padres tienen que -- trabajar; otros tienen que quedarse en manos de la -- sirvienta, persona que no tiene ninguna preparación -- para educar niños y aparte de que muchas veces los -- golpean o los tratan mal.

Algunos niños tienen la oportunidad de ingresar al Jardín de Niños donde adquirirán otra clase de experiencias. En esta forma llegan a la escuela primaria en donde nos vamos a encontrar grupos heterogé--neos, razón por la que muchas veces no se podrá tratar al niño en forma individual, tendremos que bus--car la manera de adaptarlos a un mismo ritmo, solo --

aquellos que no se adaptan, se guiarán lo mejor posible aunados: escuela, profesor y padres de familia.

El niño distinguirá en el profesor una persona diferente a las que ha tratado con anterioridad. Podrá encontrar en él un apoyo o un rechazo y esto será una nueva etapa que tendrá que vivir. Experimentará sentimientos muy mezclados, habrá momentos que él espere con regocijo para emprender esta nueva aventura, pero tendrá otros que posiblemente se sienta - - asustado ante la idea de dejar su casa.

La madre no puede hacer el aprendizaje por él, - pero si ayudar de muchas formas. Cuando lo manda a - la escuela después del descanso de una buena noche, - un desayuno saludable y una despedida cariñosa, el - niño lleva una sensación de bienestar. Esta ayuda le servirá de mucho porque él almacenará energía para - enfrentarse a las pequeñas victorias o derrotas que - le salgan al encuentro en el salón de clases o en el trato con sus compañeros de juego.

De la seguridad que el niño adquiera en su hogar, dependerá en gran parte el aprovechamiento del - conocimiento; pero también hay que tomar en cuenta - la reacción que provoque el encuentro del niño con - el profesor, ya que éste deberá ser una persona agradable y cariñosa para que el educando tenga confian-

za en él. Sobre todo aquellos profesores que atenderán el primer grado de aprendizaje.

Es importante que el niño sienta que el aprender es una cosa importante y satisfactoria; en la -- que tendrá que explorar y desarrollar nuevas habilidades. Experimentará una creciente sensación de fuerza e independencia a medida que aprende a leer, a escribir y a usar los números. Estas habilidades lo -- ayudarán a ser dueño de sí mismo y del mundo cada -- vez más amplio que lo rodea. Si se cultiva este sentimiento durante los años medios de la niñez, le será más fácil desarrollar un trabajo serio más tarde en su desenvolvimiento en la vida.

* Los juegos que se hayan podido tener entre padre e hijo van a influir en una forma positiva en el desarrollo del aprendizaje de los niños en la escuela.

No todos los conocimientos se adquieren por medio de los libros.

De estos estudios podemos desprender que por medio del juego o del juguete, tanto en casa como en la escuela, el niño puede adquirir un cúmulo de conocimientos que en ocasiones nos parece que es inalcanzable. De ninguna manera debemos pensar que es imposible que el niño aprenda por medio del juego y del-

juguete.

El profesor es muy importante para los niños, - sobre todo en los grados inferiores ya que antes de los 8 años dependen todavía bastante de la gente - - adulta. Hace en parte las veces de madre o padre durante el día escolar.

Al pasar a tercero o cuarto grado, probablemente la atención se fija menos en el maestro y más en sus compañeros. El profesor es todavía importante para él, pero más para una inspiración y un ejemplo, - que como alguien a quien querer o de quien depender.

Algunos niños reaccionan a sus primeros días de escuela con síntomas tales como: pesadillas, dolores de cabeza y micciones en la cama. Durante algún tiempo algunos parecen regresar a etapas inferiores a su edad. No sólo los niños tienen estas reacciones, en algunas ocasiones también los adultos tienen regresiones infantiles cuando sufren alguna presión o están tratando de adaptarse a una nueva situación. Por esta razón es muy importante que en el hogar se dé - la oportunidad al niño de que desahogue sus sentimientos sobre la escuela, si existe la preocupación de que las horas que pase en casa sean felices y llenas de cariño, que se le proporcione suficiente descanso, probablemente pronto aprenderá a sentirse mu-

cho mejor en la escuela.

Al empezar el nuevo año escolar el niño puede pasar por una etapa de desadaptación, al verse rodeado de nuevos compañeros y simplemente por encontrar que el profesor es completamente diferente al del año anterior.

Al llegar el alumno a quinto o sexto grado se sentirá más seguro de sí mismo porque ya ha vivido algunas o bastantes experiencias en los grados anteriores. Por lo que la escuela le resulta más interesante; ya habrá dominado algunos de los instrumentos básicos del aprendizaje y alcanzado la madurez suficiente para asimilar nuevas ideas y un acopio más amplio de hechos.

Es muy conveniente que los padres tengan una buena relación con el maestro, en ocasiones es conveniente que el profesor conozca algunos problemas familiares de sus alumnos; para comprender mejor al niño.

1.3 INTERESES PSICOMOTORES.

1.3.1 CARACTERISTICAS DEL JUEGO EN NIÑOS- DE 6 A 8 AÑOS.

El juego constituye un ejercicio preparatorio para la vida, opera como mecanismo tendiente a lograr la autoformación física del niño.

Desde el nacimiento, la mayoría de los instrumentos o tendencias heredadas, requieren ejercitarse y complementarse por medio de nuevas adquisiciones, esta tarea la realiza el juego, ya que es instintivo, por lo que al expresarlo satisface necesidades que nos permite confirmar que el desarrollo individual reproduce el desarrollo total de la especie; aceptando que los juegos de la niñez y la adolescencia, paralelos al desarrollo físico y mental del hombre civilizado, recapitulan con pequeñas diferencias, las etapas evolutivas de la especie, en sus diversas fases a partir del hombre primitivo.

El juego favorece al desarrollo físico del niño, lo mismo en cuanto a su fuerza muscular que a su coordinación motora. Aprende a controlar mejor sus movimientos, a correr, a lanzar una pelota, a ensartar una aguja, a caminar sobre la cuerda, a trepar a un árbol y a hacer un nudo. El continuo ejercicio ad

quiere mayor agilidad y control sobre su cuerpo, el juego ayuda al niño a crecer sano y fuerte.

Debe tener un ejercicio psicomotriz caracterizado por la espontaneidad, la libertad y el placer.

Es necesario pensar que el niño realice ejercicio activo, para ello es necesario proporcionarle un equipo de juego. La mayoría de los niños prefieren los deportes y los juegos, a actividades que lleven el nombre de "ejercicio", porque sienten que se les imponen y tienen que hacerlo aunque no les guste, pero si le damos otro nombre y cambiamos la idea, el niño cambiará de opinión y participará en dichos ejercicios por medio de patines, bicicleta, pelota o simplemente un colchón viejo sobre el suelo, en el que podrá ponerse de cabeza, dar maromas, practicar el box, etc. El disfrutará y recibirá beneficios de las actividades físicas si se le estimula siguiendo su propio impulso, sin presionar a que se dedique a algún deporte en especial, ni tratar de hacer de él una estrella. Lo que pretendemos con ello es estimular sus movimientos motores para favorecer un crecimiento sano.

Su energía lo llena de una sensación de inmenso poder y sus huesos y músculos que se están desarrollando con rapidez le dan nueva fuerza y habilidad.

Ayuda a sus nervios para poder adquirir una estabilidad mejor.

De las diferentes actividades musculares podemos separar la motricidad gruesa y motricidad fina.

La motricidad gruesa incluye el control de la cabeza, del tronco y extremidades; la fina se refiere a la consecución del control de los movimientos delicados de los dedos.

No hay pruebas de que haya reflexión a menos -- que se haga alguna reacción motora observable; es -- error suponer la adquisición del control motor como criterio de habilidad intelectual. El comportamiento motor es importante en la valoración de la integridad neurológica y algunas veces puede ser tan desordenado, que resulta difícil valorar el potencial intelectual. La aceleración del desarrollo motor no -- contribuye a las habilidades intelectuales, ni el defecto de la motricidad significa necesariamente que haya un factor concomitante de la inteligencia. Sin embargo tienen estrecha relación.

La conducta adaptativa incluye la manipulación y exploración de objetos, el uso de la capacidad motriz para resolver situaciones prácticas y la estilización de la experiencia pasada para encontrar solución a problemas nuevos.

El niño a los 6 años tiene una motricidad de -- lanzamiento perfeccionado, se mantiene erguido sobre un solo pie, con los ojos cerrados. En su conducta - adaptativa es capaz de construir tres escalones con bloques, dibuja un hombre con cuello, manos y traje, suma y resta hasta el 5 con la mayor facilidad, tiene capacidad para copiar un trébol. Su lenguaje es - mucho más amplio, puede contar con un vocabulario -- más o menos amplio. La conducta personal se manifiesta en su capacidad de atar los cordones de los zapatos con mayor facilidad, encuentra diferencia entre la mañana, la tarde y la noche, distingue entre su - izquierda y su derecha, cuenta con facilidad hasta - el número 30.

El niño de 7 años de edad es capaz de armar un rompecabezas no mayor de 50 piezas, salta con ritmo la cuerda con los dos pies. Sus dibujos son simila-- res al del niño de 6 años, pero un poco más detallados. Suma y resta unidades y decenas, conoce los números hasta el 100. Su vocabulario es amplio y tiene capacidad para construir pequeños enunciados. Corre y hace ejercicios con más habilidad, es capaz de - - construir un juguete con el mecano haciendo uso de - 20 a 25 piezas y de tres a cuatro modelos diferen- - tes.

El niño de 8 años tiene una capacidad motriz de sarrollada, es capaz de coordinar sus movimientos de las extremidades al botar una pelota, sin perder el ritmo de ésta; participa en carreras. Salta con facilidad a través de pequeños obstáculos. Puede valerse por sí mismo, tiene la suficiente capacidad para quitar y poner su ropa, abotonar y desabotonar su camisa o blusa. Se interesa por todo lo nuevo y es capaz de construir algunos juguetes sencillos, tiene mucha iniciativa y le gusta crear cosas nuevas. Gusta de participar en actividades artísticas, deportivas y tecnológicas.

Desarrolla las formas fundamentales y esenciales de la motricidad al caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto, interrelacionado con el desarrollo intelectual, colabora también a la formación del carácter.

La importancia de este factor se encuentra en su continuidad y el entusiasmo que se le preste.

➤ Los juegos motores dan al niño la conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que son ellos el punto de partida.

Para sostener su interés y su atención, hay que presentarle juegos de conjuntos, estimularlo por me-

dio de la competencia.

Los juegos motores se subdividen principalmente en visuales-motores y auditivo-motores.

Los juegos visuales-motores ocupan al niño de un modo activo, fijan su atención y lo mantienen por la multiplicidad de excitaciones; desenvuelven, además, su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos.

Proporcionan al mismo tiempo las ocupaciones más elementales con los trabajos de razonamiento, más complejos.

Exigen por parte del niño ciertas reservas de adquisiciones intelectuales, mediante las cuales es capaz de comparar, comprender y desarrollar lo que se le pide.

Los juegos auditivos-motores, fijan grandemente la atención del niño y le permiten que compruebe con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles y auditivas. Consisten generalmente en hacer ir al niño de un sitio a otro con los ojos vendados; en caminar en dirección del sonido producido por otro niño o por un instrumento cualquiera; en reconocer a un niño palpándolo con los dedos de la mano o en determinar el origen y naturaleza de un ruido.

Estos juegos, como la mayoría de los motores, -

forma parte de los que se organizan en conjuntos.

C A P I T U L O 2 .

2 DESARROLLO PSICO-FISICO DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS.

2.1 CARACTERISTICAS FISICAS.

Los materiales con los cuales se inicia la vida embrionaria esta formado por el citoplasma y el núcleo del óvulo fertilizado; dichas materias proceden de los dos progenitores. El núcleo contiene los genes que difieren mucho en cada individuo; estas diferencias afectan a todas las demás características -- del organismo. Las manifestaciones de los resultados de estas diferencias entre los genes se denomina herencia. La finalidad de este tema consiste en hacer resaltar los factores más importantes conocidos e intentar valorarlos en relación con el crecimiento y el desarrollo del niño.

Cada rasgo hereditario esta sometido a la influencia de un par de genes; pero su acción puede -- ser influida por otros factores, posiblemente tambien otros pares de genes, en los que podemos encontrar diferentes caracteres, gustos, ideas, etc.; es por eso que si de una familia de tres o cuatro hijos ninguno podrá ser igual, mucho menos en la escuela -- en donde encontramos niños de diversas familias.

Gracias a los efectos aditivos de los genes, cada individuo tiene una gran tendencia a seguir un modelo predeterminado de crecimiento y desarrollo, que es muy similar para todos los niños. Si bien hay variaciones considerables, es muy importante darse cuenta del diseño más o menos común que es heredado por la gran mayoría de seres humanos.

El parecido físico familiar es muy conocido. -- Existe una correlación muy elevada en cuanto a estatura, peso. Hay pruebas de que la velocidad de crecimiento es más parecida entre hermanos que entre compañeros aunque sean de la misma edad.

En la escuela nos encontramos con algunos tipos de enanismo y gigantismo en los que la herencia es bastante clara y definida.

El factor de crecimiento determinado genéticamente no se hace evidente hasta después del primer año de edad y solo aparece con claridad a los dos años. La correlación entre la estatura después de los dos años y la estatura adulta es estrecha, lo cual habla en favor de lo anteriormente expuesto. -- Factores como el ambiente social y económico, la estatura de los padres y la frecuencia y gravedad de las enfermedades sufridas intervienen en el crecimiento del niño.

Los niños heredan una amplia gama de genes que determinan sus posibilidades. Cada uno de estos genes es una substancia definida que influye en alguna porción particular del embrión en desarrollo y del niño. Desde el momento de la concepción hasta la muerte, cada fase del desarrollo es influida por la interrelación entre los genes heredados y muchos factores ambientales cuya acción se inicia con la fertilización. Al progresar el crecimiento mental y físico se crean constantemente nuevas condiciones.

Las enfermedades graves y mal cuidadas pueden influir en el crecimiento del niño, porque existen algunos órganos o tejidos que se atrofian o temperaturas muy altas que causan el entorpecimiento del desarrollo adecuado del cerebro.

Durante casi toda la infancia, el crecimiento aparece en forma lineal, sobre todo en una edad de 6 a 8 años.

Los niños cuando nacen tienen la medida de la cabeza en relación a su cuerpo, bastante grande y al paso del tiempo va proporcionando su crecimiento en una forma adecuada a su cuerpo.

Una de las medidas más importantes en el niño es la circunferencia de la cabeza, porque está relacionada con el volumen intracraneal y hace posible -

estimar aproximadamente la velocidad de crecimiento del cerebro. Es una medida que varía relativamente poco para cada grupo cronológico. Al nacer el niño, dicha circunferencia tiene aproximadamente 35 centímetros, al año aumenta 10 centímetros y de ésta edad a los 20 años solo tiene un aumento de 5 centímetros. Los niños de 6, 7 y 8 años tienen un promedio de 51.2, 51.6 y 52 centímetros.

La medida de circunferencia torácica es aproximadamente en esta edad de 56, 57 y 59 centímetros.

Durante la niñez el abdomen es más prominente que en edades posteriores.

En cualquier grupo de medidas, la del peso corporal es probablemente el mejor índice de nutrición y crecimiento de tamaño. Esto se ve particularmente en la infancia. Durante cualquier período de la vida, hay muchas variaciones dentro de límites normales. Si el niño obeso pesa más que el sano y se alimenta con normalidad, quiere decir que no está en buen estado de nutrición. El apetito del niño es importante dentro de ciertos límites, importa más lo que come que la cantidad que come. Debe ser una persona saludable. Cada niño tiene su propio ritmo y estilo de aprovecharlo, cada uno requiere de diferentes cantidades de alimento, sin embargo puede perder

repentinamente el apetito por alguna posible indisposición. Estos factores han de ser observados para valorar adecuadamente el significado del peso del niño. El peso promedio de niñas de 6, 7 y 8 años es de 21.9, 24.7 y 28.1 kilogramos; el de los niños es de 21.9, 24.6 y 27.7 kilogramos.

TABLA DE PESO PROMEDIO EN NIÑOS DE 6, 7 Y 8 AÑOS.

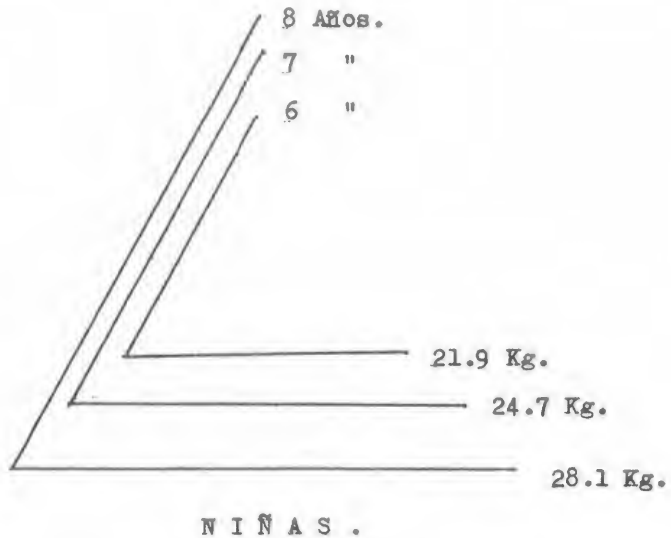
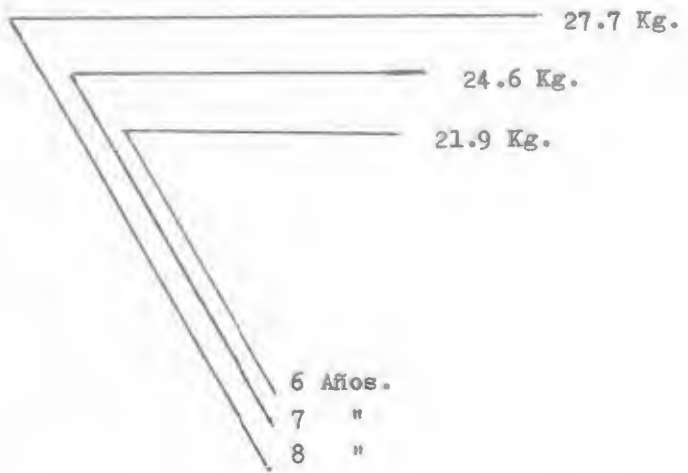


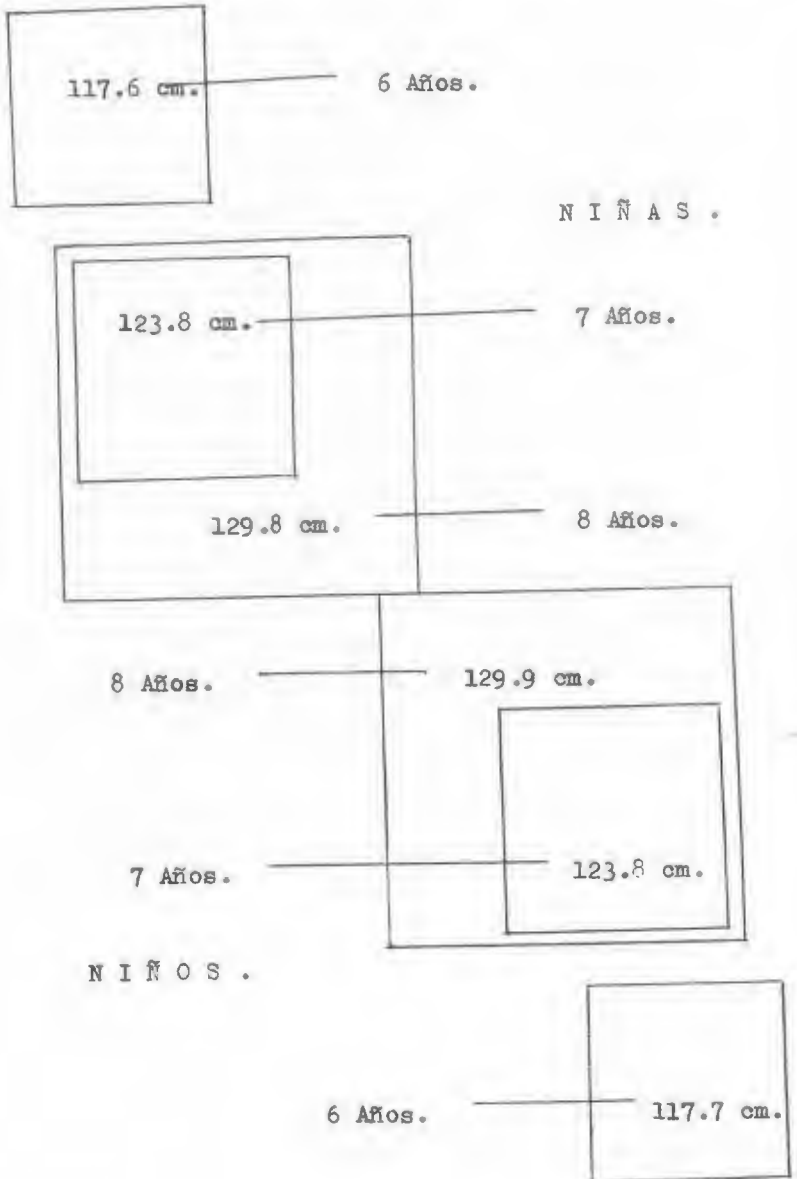
TABLA DE PESO PROMEDIO EN NIÑOS DE 6, 7 Y 8 AÑOS.



NIÑOS .

II

TABLA DE ESTATURA PROMEDIO DE NIÑOS DE 6, 7 Y 8 AÑOS.



En cada niño, la aceleración rápida del crecimiento es muy perceptible durante el período más precoz del desarrollo. Existen variaciones en los incrementos anuales de estatura para niños de la misma edad. Por cada año, el aumento de estatura del niño puede ser muy pequeño; pero todavía normal para él, aunque otros de su edad crezcan más. Un retardo aparente del crecimiento es más importante en los períodos en que el crecimiento debería ser acelerado. Durante la infancia cuando el niño no aumenta en estatura, es necesario considerarlo, para evitar que haya alguna manifestación de enfermedad.

Tanto los niños como las niñas pueden ser más altos que el promedio general, no olvidemos que existe la herencia genética; esto no impide que sigan madurando. Una niña de 6, 7 y 8 años tiene una estatura aproximada de 117.6, 123.8 y 129.8 centímetros respectivamente; en cambio en los niños su estatura es un poco mayor a los 6, 7 y 8 años, 117.7, 129.9 centímetros respectivamente. Desde luego su peso tendrá que estar de acuerdo con su estatura, estos aspectos se estudian de acuerdo a una generalidad sin contar con sus excepciones.

Otro factor que nos interesa en el desarrollo físico del niño es el de la postura. Actualmente en-

contramos que es un atributo funcional y que cierta-situación depende de la edad, la ocupación, la constitución y la salud del niño. Tratemos de que el niño adopte una postura correcta para cualquier actividad que tenga que desarrollar, porque además de presentar un buen aspecto, eleva el respeto hacia uno mismo. Aparte de que nos ayuda a la eficiencia física y al bienestar general.

Una de las posturas que debemos cuidar en el niño es la lumbar y la torácica, éstas tienen una gran flexibilidad durante todo el período de crecimiento.

En el transcurso del crecimiento encontramos -- grandes variaciones en la cabeza, tronco y extremidades, es natural que el centro de gravedad del organismo cambie con la edad e intervengan no sólo la -- postura sino también el equilibrio.

No podemos decir que existe una forma o modelo de postura correcta. Tener el cuerpo en una postura por algún tiempo es incómodo y cansado. Los niños -- adoptan la postura que mantiene las partes de su organismo en un equilibrio constante y adecuado. El -- ejercicio, el juego; es decir el cambio de actividad en la escuela son excelentes preventivos de una postura defectuosa.

No podemos aceptar posturas rígidas ya que el -

cuerpo tiene una serie de elasticidades que van a favorecer la buena circulación, digestión, funcionamiento del corazón, el sistema pulmonar y otros sistemas más que complementan el crecimiento y desarrollo tanto físico-mental y psicológico del niño, ya que éste es un ser en constante movimiento.

Las piernas y los pies se desarrollan más rápidamente que el tronco durante la infancia. Conviene hacer una revisión médica para evitar las deformaciones, pies planos, arcos caídos, etc., problemas que impedirán que el niño camine y corra como todos los niños; ya que además son órganos que cargarán con todo nuestro peso y es muy conveniente tenerlos sanos para evitar deformaciones posteriores que impidan -- que el niño se desenvuelva con normalidad.

2.2 MODELO INDIVIDUAL DE DESARROLLO.

El hombre se caracteriza por la inteligencia de orden elevado y gran calidad que posee, es decir que tiene una memoria asociativa que le va a permitir -- coordinar sus pensamientos y establecer por medio de la manifestación sus ideas.

El desarrollo del lenguaje de un niño va a ir -- desarrollándose lentamente al principio, pero confor

me vaya creciendo será más rápido. Un niño de 6 años tendrá un uso aproximado de 2562 palabras y podrá -- construir frases de 3 a 4 palabras, a los 7 años su construcción será de 5 palabras y de 8 a 9 años de 6 a 7 palabras; quiere decir que irá avanzando según -- la madurez que vaya alcanzando.

Es necesario insistir que cada niño tiene un modelo individual de desarrollo, que es único y exclusivo. Es por eso que no debemos tomar como modelo a otros niños, aunque sean de la misma edad y del mismo sexo.

El niño de 6 años está en un período de cambios físicos y psicológicos. Puede ser un período difícil para los padres que no entienden la transición. El -- niño está inquieto y le es difícil tomar decisiones. La actividad es casi constante. El apetito sigue -- siendo bueno. Una característica en la comida, y casi todas las demás actividades, es que comienza -- bien, pero que le es difícil acabar. Los accidentes -- en la mesa son frecuentes: como tirar la leche, llenarse la boca demasiado con comida, jugar con los cubiertos, etc. La emuresis se hace ya rara. El cre -- ciente vocabulario incluye las malas palabras. Las -- tempestades emocionales y los accesos de cólera al -- canzan su máximo a esta edad y pueden ser difíciles --

III

TABLA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE
EN DIFERENTES EDADES .

SEIS AÑOS .	2,562 PALABRAS .
OCHO AÑOS .	3,000 PALABRAS .
DIEZ AÑOS .	5,000 PALABRAS .
DOCE AÑOS .	7,000 PALABRAS .
ADULTO COMUN .	12,000 PALABRAS .
ADULTO SUPERIOR .	13,000 PALABRAS O MAS .

de controlar. Otro problema común y difícil es la rudeza del niño. Los módulos de comportamiento son frecuentemente explosivos y al parecer impredecibles. - Generalmente, hay celos hacia los hermanitos, por lo que tiene que vigilarse el juego con los miamos. Todos los juegos son más vigorosos que a los 5 años, y la imaginación desempeña un papel muy importante. Escucha diversos programas de radio favoritos con toda atención. Están contentos en la escuela y desean - - aprender. El amor a la alabanza sobre todo de sus padres son extremadamente importantes durante todo este período difícil de crecimiento. Puede definir objetos simples, en términos de uso.

Un niño de 7 años se dedica a jugar con más cuidado. En todos los aspectos es menos problemático, - tiene gustos y aversiones definidos, es menos vehe-- mente en su expresión; esto es válido para la comi-- da, el vestido, los amigos, el juego, etc. Casi no - hay que ayudarlo a vestirse y desvestirse así como a preparar la cama. El funcionamiento del intestino y de la vejiga son completos, y apenas se habla de estas funciones. El niño y la niña se dan perfecta - - cuenta y es sensible hacia el sexo, y frente al sexo opuesto evita exponerse. A los 7 años se convierte - en miembro cooperativo tanto en la escuela como con-

la familia. Frecuentemente reclama limpieza y compostura en el vestir, y en realizar las órdenes de maestros y de sus padres. No es totalmente autoconciente, pero es muy introspectivo y desea la aprobación de su grupo y de sus padres. Esta edad puede denominarse pensativa. Asimila con facilidad la idea de la suma y de la resta, es capaz de aprender a leer el reloj, puede copiar un rombo con precisión.

Al cumplir los 8 años, el niño tiene movimientos más suaves y dirigidos. El juego no supervisado de un grupo grande puede hacerse muy rudo. Le disgusta estar solo y desea que sus compañeros se interesen por sus actividades como en forma de observadores interesados. Por vez primera es importante la segregación de los sexos, en la elección de compañeros de juego y de grupo. Poco a poco se hace más resentido por la autoridad paterna. Se comporta mejor fuera de casa, o bien cuando hay extraños en el hogar. Su lectura favorita puede ser las historietas, pero comienza a extender su interés de lector. Le gusta la escuela, y siente aversión a quedarse en casa. Las diferencias individuales son grandes, pero en general es una edad de ampliación de experiencias y de exploración intelectual. Es capaz de dar cambio de pequeñas cantidades de dinero, comprende la existen-

cia de lugares muy lejanos, describe las diferencias y parecidos entre dos objetivos.

El sueño es un factor muy importante, cada niño tiene su propio modelo de sueño y es bueno comprender este hecho para poder guiar mejor su comportamiento. El sueño es básico para conservar la energía necesaria al crecimiento y a la reparación de energía que pierde el organismo durante el día. El metabolismo durante el sueño tranquilo es inferior al nivel basal, y la respiración y la circulación también son procesos fisiológicos que se hacen más lentos. Durante el sueño se realizan muchos movimientos, los cuales aumentan antes de que se produzca el despertar espontáneo.

Es útil estimular el sueño profundo, para lo cual se evitarán los estímulos excesivos antes de que el niño se vaya a acostar. El acostarse no deber ser tomado como un acto de castigo, porque inmediatamente despierta una asociación muy nociva que puede persistir durante largo tiempo. Los sueños, pesadillas y terrores nocturnos no son poco comunes; en forma leve, se inician a la edad de 2 o 3 años, remitiendo en gran parte hacia los 5 o más años. Debido a estos episodios, el niño puede dormir intranquilo o incluso despertarse gritando. Si esto no ocurre --

con frecuencia, este comportamiento no ha de ser considerado alarmante. De los 5 años en adelante el sueño dura toda la noche y suele ser profundo, tranquilo y pacífico.

C A P I T U L O 3 .

3 LA FUNCION EDUCATIVA DEL JUEGO.

3.1 DIFERENTES FUNCIONES DEL JUEGO A TRAVES DE
LA HUMANIDAD.

Si consideramos que el juego es una actividad libre que se desarrolla dentro de lineamientos prees tablecidos, obligatorios pero libremente aceptados, además de ser característicos de los animales incluyendo al ser humano; observamos que todos los pueblos juegan y lo hacen en una forma semejante.

Al referirnos al juego, inmediatamente lo relacionamos al ámbito infantil, en el cual es una actividad característica pero no exclusiva, ya que estas manifestaciones se encuentran presentes en el medio-cultural; es decir que podemos referirnos al juego de las ciencias o al juego y el arte, donde los adultos proyectan sus inquietudes lúdicas.

Posiblemente entre las diferentes culturas, alguna haya logrado definir mejor las distintas formas en que se manifiesta el juego. Sin embargo, los europeos logran tener una manera más firme y más amplia; en Grecia encontramos, entre los juegos que celebraban, las Olimpiadas que se llevaban a cabo cada cua-

tro años en Olimpia, ciudad del Peloponeso.

En los trabajos del etnólogo, Hirn, se deja ver que los juegos o actividades de los adultos han pasado al dominio infantil. Hay juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos. En el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Entre 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaban hasta 1,500 libras por un títere coloreado por Boucher. El juego del diábolo, importado de China, - estuvo en gran boga a principios del siglo XIX y volvió a estar de moda recientemente. El juego de los policías y ladrones era practicado en el siglo XVIII por los medios más aristocráticos de Italia. Jugando al marro Napoleón fue hecho prisionero por Josefina.

Un gran número de juegos de niños tiene por origen actividades más nobles, religiosas o mágicas. El tambor tiene, en los primitivos, un papel religioso y los creyentes atribuyen al sonido del tambor virtudes misteriosas. El trompo plantea muchos problemas a los etnólogos, a quienes entrega su repartición sobre una línea que va de Europa a Australia; parece haber tenido un papel mágico, ha servido a adivinos y a magos; en la vieja Inglaterra había trompos de ciudades o de parroquias que no eran para divertir a

los niños, pero cuyo papel no se ha explicado con claridad. Leroi-Gourhan, dice que entre los esquimales el juego del boliche es un juego ritual con el que se adquieren ciertas obligaciones; entre ellas no ir de caza al día siguiente del juego, que son sin duda restos de antiguas prescripciones mágicas.- El juego de "El hombrecito vive todavía" que se encuentra en Siberia, en España y en Portugal; consiste en hacer pasar de mano en mano un fósforo encendido que hay que mantener prendido el mayor tiempo posible. Según Tylor, este juego se relaciona con una vieja leyenda sobre el rito secreto de los maniqueos; otros etnólogos recurren a diversos usos primitivos en los cuales la conservación del fuego ocupaba el primer lugar; corrientes que se escucharon en Atenas y Roma. El cometa viene del extremo Oriente donde tiene un papel mágico como representante del alma, desempeñando un lugar muy importante en las fiestas. La muñeca fue en su origen un objeto de culto, se encontraron en los pueblos del Chad; fueron una forma degradada de los ídolos primitivos.

En la época de la Colonia y hasta la actualidad, los niños practicaban numerosos juegos de origen español, como son: Doña Blanca, a la víbora, víbora de la mar, a los listones, el burro, a saltar -

la cuerda, etc.

En 1860, el teatro se vuelve una moda entre los niños, formando con figuras recortadas pequeños títeres; en México siempre se han representado personajes populares.

Aparecen en Europa los juguetes morales y educativos en los siglos XVII y XVIII, sin poder determinarse la fecha exacta. Sobre todo el siglo XVIII se destacó por su abundancia de elementos lúdicos; pero en el siglo XVII el juego se manifiesta principalmente en el barroco, no sólo en la arquitectura y la escultura sino también en la pintura, la poesía, la filosofía, la política y la teología de la época.

destaca El siglo XIX se caracteriza por su seriedad y responsabilidad cultural, en esta época el juego pasa a ocupar un lugar de menor importancia en la vida social.

A medida que nos acercamos a nuestro período -- cultural se complica el examen del contenido lúdico de los impulsos culturales.

→ Cuando decimos que el juego es un elemento cultural también debemos referirnos al hecho de que la cultura surge en forma de juego.

→ Un juego tendrá mayor o menor valor educativo -- según sus condiciones psicológicas, capaces de edu--

car un carácter, de desarrollar valores morales y fi
sicos.

Al referirnos al juego, encontramos diferentes-
enfoques; es por eso que los estudiosos de las acti-
vidades lúdicas, aún no han logrado ponerse de - --
acuerdo sobre el origen y la finalidad del juego in-
fantil; es por eso que se han elaborado relevantes -
teorías:

En la teoría psicoanalítica, creada por Sigmun-
do Freud, se evoca al estudio del juego desde el pun-
to de vista psiquiátrico, dando gran importancia a -
manifestaciones eróticas del juego y atribuyéndole -
una función correctiva de la realidad insatisfacto--
ria, es decir, la actividad lúdica propicia la repe-
tición de hechos conflictivos y desagradables con la
finalidad de dominarlos y librarse de sus efectos no
civos.

Erickson, dice "el juego es un camino que faci-
lita el crecimiento individual y social, que repre--
senta una adquisición de habilidades motoras y de --
participación social que en una forma simbólica el -
niño expresa su estado anímico". Divide en tres fa--
ses el juego. 1.- Autoesfera, en la que el niño rela-
ciona a la persona con su cuerpo. 2.- Microesfera, -
en la que a través del juego exterioriza su fanta- -

sía. 3.- Macroesfera, en la que sus juegos son sociales.

"Afirma Susan Isaacs, "que el juego es un medio de alcance del niño para aliviar y exteriorizar sus vivencias, tensiones y conflictos".

En estas teorías podemos darnos cuenta de las diferentes formas de pensar sobre el juego, sin embargo, su uso se aplica desde los primeros días de vida de un niño hasta su vida adulta. El juego no sólo va a servir para entretener al niño en su tiempo libre, este desempeña una actividad dentro de la estructura de la personalidad de cada individuo que le permitirá estar en contacto con un mundo en el que tendrá que desarrollarse emocionalmente para introducirse en la vida social que éste le ofrece.

3.2 APLICACION DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO DE LA ESCUELA PRIMARIA. (ENCUESTA).

Es importante que el maestro de educación primaria aplique las diferentes formas o técnicas de juego dentro de su grupo, no sólo en forma recreativa sino relacionado con la enseñanza-aprendizaje; no únicamente debe aprovechar la condición lúdica del niño, sino canalizar su espontaneidad.

Al realizar pláticas con profesores de escuelas primarias para conocer el tipo de aplicaciones y la importancia que dan al juego del niño así, como al hecho de dirigir juegos para el desarrollo de una clase desde el punto de vista pedagógico, obtuve las siguientes respuestas.

1.- De la pregunta ¿Qué tiempo de juego aplican en su grupo?. Fundamentalmente encontré que juegos de competencia aplicados en las diferentes áreas que comprende el programa encaminado al ludismo paramétrico; juegos organizados, en los que se mantienen reglas establecidas tanto por el maestro como los alumnos y juegos de atención, como motivación del desarrollo de una clase, son los que más ocupan su interés. El juego libre se emplea en su generalidad, encaminado a lo recreativo; como descanso para despejar el cansancio mental por el trabajo y motor paramétrico de posición evitando el agotamiento físico; juegos pedagógicos dirigidos al objetivo que se persigue.

2.- ¿Qué importancia tiene el juego para el profesor en relación con el niño de educación primaria? Opinan que esta condición es básica dentro de dicha enseñanza como auxiliar o agente de difusión que genera una facilidad en la motivación de las diferen-

tes áreas a tratar, estimulando la condición psicomotora y la esfera sensorio-motriz como base del desarrollo coordinado fisiológico y somático permitiendo de esta forma conocer el carácter y personalidad del niño.

3.- ¿Qué significa para el maestro el juego?. - Lo considera como una forma de actuar espontánea y - nata del niño.

4.- Como resultado de éste, ¿Qué beneficio le - reporta?.

- a) Integración del niño al medio social.
- b) Poder clasificar a cada alumno según su forma de aprender.
- c) Un mejor aprovechamiento en el juego y el conocimiento para el maestro de la personalidad del alumno.
- ch) Que se puedan evaluar gradualmente las metas u objetivos que se pretenden alcanzar en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- d) Mejor aprovechamiento del tiempo y un acercamiento del alumno-maestro, para una mejor -- comunicación.

5.- ¿Qué actitud tiene el niño con el juego?.

- a) De interés, atención y observación.
- b) De organización y disciplina, olvidándose --

del egoísmo para tener un mejor compañerismo.

- c) Desarrolla su acción participativa dentro -- del salón de clases y con la comunidad con la que tiene que convivir.
- ch) Supera su miedo y timidez.
- d) De libertad e independencia, de seguridad adquiriendo una madurez adecuada y una mejor - relación humana.

Si el maestro se preocupa por aprovechar la actividad lúdica del niño, podrá obtener mejores resultados en la enseñanza, porque está utilizando la espontaneidad del alumno, sin que esto sea una forma que provoque malestar para todos y con objeto de que se logre un rendimiento adecuado. Cuando no se utiliza bien el interés del niño no sólo se afectaría el aprovechamiento, sino también influiríamos en su carácter y personalidad, en lugar de que éste nos ayude, podría serle perjudicial.

El juego es una forma básica de enfrentamiento con aquello que la vida impone a cada ser humano. -- Sus características son, entre otras: la acción, que está de acuerdo con las propias necesidades; el despliegue de iniciativas; la búsqueda de soluciones no vedosas y el desarrollo de la actividad creadora.

Jugar y aprender constituyen una unidad inseparable. Si los niños pueden escoger los juegos de su agrado y conocen que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de los mismos, estarán bien dispuestos a aprender jugando. Si desaprovechamos esta oportunidad que los niños nos brindan, difícilmente lograremos el aprendizaje.

✓ El juego da al hombre una existencia superior y le produce alegría basada en una actividad libre, es por eso que no se justifica hablar o referirse con desdén del juego cuando se le compara con el trabajo. Al término de la niñez de un individuo, no debe darse por terminada la función del juego ya que con ello se corre el riesgo de subestimar el rol de las actividades lúdicas como factor de formación y cultura de un pueblo y no sólo del niño. Una infancia rica en experiencias lúdicas crea las bases para formar actitudes que enriquezcan la vida adulta. Un niño entre más pleno sea, mayor oportunidad tendrá de convertirse en adulto maduro.

✓ El niño escolar practica muchas formas de juego, le gusta excursionar por toda la escuela o por todo el vecindario en donde vive, brinca, da vueltas de un lado a otro. Quiere llegar pronto a los lugares que se le manda, esto da motivo a que se aficio-

ne a la bicicleta y a los patines.

El niño practica constantemente sus juegos; a medida que esto sucede desarrolla habilidades que son importantes para él. Fortalece sus músculos, aprende los muchos juegos que son un pasaporte para el mundo de los otros niños. Explora sus talentos, sabe jugar solo y aprende a hacerlo con otros compañeros. El niño tiene su propio estilo para jugar.

Le gustan juegos en donde lleva una cuenta, se interesa por los chistes, brincar grietas de las aceras, contar barrotes de una verja, el color de los automóviles, etc.

A través del juego los niños desarrollan diferentes sentimientos. Cuando en sus juegos intervienen fantasmas o brujas, puede adquirir una sensación de miedo.

Mediante la evolución de las modalidades de jugar ensaya diferentes formas de ser adulto: jugando al papá y a la mamá, al bombero o al policía.

Sabemos que el niño necesita jugar y que en ciertas fases de su evolución el juego constituye el contenido principal de su vida, es por eso que a la primera infancia se le conoce como la edad del juego. Un niño que no juega como debería hacerlo, generalmente tiene problemas, existiendo el temor de que

no llegue a ser un adulto normal. Porque el juego -- que se desarrolla en la niñez es la base o el cimiento para que cuando sea adulto tenga una vida sana, - plena y exitosa. Por medio del juego el niño aprende a conocerse, conoce las cosas y al mundo que lo ro-- dea al mismo tiempo que desarrolla habilidades y destrezas. El juego le ofrece la oportunidad de apren-- der a desplegar su iniciativa, de ser independiente-- adquiriendo experiencias para la formación de su personalidad; ayuda en algunas ocasiones a solucionar - problemas de adaptación por medio de terapias de juego. Si los niños sufren algún trastorno que altere - su equilibrio psíquico, esto es observable en su juego.

De acuerdo a sus posibilidades el niño tiene -- que aprender a ser útil y a valerse por sí mismo sin olvidar que las exigencias exageradas afectan su de-- sarrollo; es importante que viva las experiencias -- que podría adquirir por medio del juego. No existe - ninguna contradicción entre jugar y aprender. Todo - maestro debe saber que aquello que los niños apren-- den por medio del juego y por su propia iniciativa - constituye un importante aporte para su clase, aun - cuando esto sea sin ninguna dirección pedagógica.

Por medio del juego el niño ejercita su agili--

dad física, sus sentidos, sus representaciones y sus pensamientos. Adquiere experiencia de las cosas que toma en la mano y del medio en el que juega. Aprende coordinación y subordinación al grupo infantil y el sentido de cooperación con sus semejantes. Encontrará momentos de satisfacción, diversas experiencias. Debemos intervenir en el juego infantil con la mayor prudencia posible.

El niño debe actuar en su juego sin límites de tiempo y espacio, condiciones fundamentales para un sano desenvolvimiento del juego.

Un niño normal de corta edad juega de 7 a 9 horas por día, aunque no todos disponen de esa cantidad de tiempo por diversas actividades o interrupciones que marca el adulto.

El juego Generalmente se considera al juego como una actividad inútil, por tal motivo el adulto se cree con el derecho de interrumpir al niño, ya sea mandándole hacer diferentes actividades o mencionando que la hora del juego ha terminado.

Cuando el niño tiene la necesidad de transportarse en vehículos repletos de pasajeros representa una grave carga nerviosa y de ninguna manera un paseo o recreo, en ocasiones suele suceder de camino a la escuela o de regreso de ella; es más saludable pa

ra él la ocupación espontánea, durante la cual realmente puede hacer lo que le guste. Estos tiempos libres en los niños de 6 a 8 años deberían de ser de 6 horas diarias para que puedan tener un desarrollo más sano.

También debe interesar el espacio donde va a -- realizar sus movimientos. Este espacio o lugar de -- juego se halla amenazado gravemente por la estrechez en que se vive, y por el ajetreo de la vida cotidiana. Encontramos niños que al ingresar a la escuela, -- se entregan durante varias semanas al placer de disponer del lugar para poder jugar sin ser molestados. El niño necesita de una área de juego que debe reunir condiciones adecuadas, en donde no tenga que -- preocuparse de que puede romper algún objeto o manchar la pared o la alfombra.

No se debe obligar al pequeño a que juegue siempre sentado a la mesa o en una sola postura que solo ocasionaría defectos de posturas inadecuadas que producirían con el tiempo deformaciones físicas; el niño es muy dado a acostarse en el suelo, lo cual beneficia en gran medida su desarrollo físico, solo hay que cuidar que no adquiera un enfriamiento procurando que quede sobre de una alfombra, cobija o colchoneta, etc.

Es muy conveniente que el niño tenga un lugar - donde pueda guardar sus juguetes y pueda cogerlos a la hora que los necesite para que se le facilite su acceso. El niño no solo considera como juguete el -- que sus padres le proporcionan, ellos juntan o crean sus propios juguetes, cosas que para el adulto no -- tienen ningún valor, como son: botones, semillas, -- piedras, etc., cosas que para la escuela son muy favorables solo es cosa de la creatividad que tenga el maestro.

El niño en edad escolar poco a poco va convirtiéndose el lugar del juego en sala de trabajo, ya no tendrá o podrá jugar solo, empieza a cambiar su sistema y necesitará una mesa en la que tendrá que compartir con sus compañeros de equipo los juguetes u - objetos con los que jugará y adquirirá un conocimiento guiado por el maestro del grupo; correrá en competencia con otros niños; organizará sus juegos; si alguna vez jugó con su pelota él solo, ahora tendrá -- que compartirla; formará equipos; se integrará a una comunidad infantil más grande; aprenderá a compartir ideas y en ocasiones tendrá que acceder a las sugerencias de sus compañeros.

3.3 FUNCION EDUCATIVA DEL JUGUETE. (ENCUESTA):

Desde tiempos muy remotos, los adultos han tratado de llenar el vacío ofrecido al niño con los juguetes que satisfagan sus necesidades. Al hacerlo, siguen una tradición milenaria, porque las formas básicas de los juguetes existieron desde siempre. El hombre ha buscado la forma de entretenerse o entretener a sus niños cuando se dispone de tiempo. Existen juguetes cuyas formas se reiteran y en cierto modo se han considerado inmortales. En la época prehistórica se hicieron matracas, muñecos, cacerolas, etc. -- que hasta la actualidad existen aunque se han modificado según la época. Algunos juguetes, como la matraca, también se usaban en prácticas rituales. Entre éstos se encontraban el cocodrilo egipcio de casi -- 4,000 años de edad, que actualmente puede abrir y cerrar sus fauces; el amasador de pan del antiguo Egipto y el pequeño erizo de piedra caliza, montado sobre ruedas, proveniente de Persia.

En la actualidad nos encontramos con juguetes bélicos que invitan al niño al ataque, a la destrucción, a la guerra, es decir, a la agresividad. Es de especial necesidad no dar ningún juguete que se relacione con éste aspecto.

El niño, el juego y el juguete interactúan.

El juguete es uno de los instrumentos básicos - que el niño necesita para enfocar sus actividades lúdicras; desde luego que es una herramienta artifi- - cial que va a emplear dentro del campo del aprendizaje libre o dirigido.

Es verdad que no todos los juguetes son pedagó- gicos, pero si le buscamos el lado bueno encontrare- mos que nos podemos auxiliar de ellos y realizar una actividad en la escuela sin necesidad de pedir un ju- guete en especial. Por lo general el padre compra el juguete que el niño desea, sin preocuparse que fina- lidad tenga, es triste ver que no tiene importancia- el objetivo que pueda alcanzarse, lo importante en - este caso es ver el costo económico de éste para dar- se cuenta sólo si está al alcance de nuestro presu- puesto para poder complacer al niño en un gusto o un capricho.

En una entrevista al azar realizada con 122 - - alumnos de 6 a 8 años que cursan el primero y segun- do grados de educación primaria, encontré: que la ma- yoría de sus juguetes son producto de la comerciali- zación y difusión de la propaganda que se trasmite - por los diferentes medios de comunicación. Son muy - pocos los niños que tienen juguetes con finalidad pe

dagógica.

Las niñas tienen una inclinación bastante marcada en las muñecas; resultando que 56 niñas tienen muñecas de diferentes clases, como los bebés, muñecos que hay que cambiar, vestir, darles de comer, que lloran, que hablan, que caminan, etc.; cualquiera que sea el tipo de éstas el enfoque es el mismo, la niña tiene cierta sensibilidad a la maternidad, imitando las actividades que realiza su mamá.

En menor proporción (30 niñas), tienen su juego de té y alguna variedad de utensilios de cocina. -- Ellas tendrán que cocinar, acomodar los platos, poner la mesa, servir los platillos; adoptando el papel de amas de casa.

24 niñas complementan el juego de muñecas y de té con los muebles de casa como son la sala, recámara, comedor, cocina; el baño no es importante porque generalmente cuando bañan a la muñeca lo hacen independiente al juego anterior.

Encontré que las niñas en relación con los niños, 26 cuentan con bicicleta.

21 niñas tienen y juegan a la pelota, por lo general su lanzamiento es más suave y, comparándolas con los niños, hacen menor alboroto y se disgustan menos cuando pierden.

Las niñas gustan de tener muñecos de peluche, -- en su mayoría son ositos y perritos.

La cuerda para saltar es utilizada por 14 niñas que lo juegan ayudando así a sus actividades motrices.

A las niñas que juegan con un bolso de mano, -- que guardará el vestuario de la muñeca, 12 coinciden en este aspecto.

El triciclo que 9 niñas usan, es el juguete que ocupó de más pequeña, pero sin embargo siente la necesidad de usarlo, desde luego en una forma inadecuada por ser un juguete pequeño a su edad.

La casita del árbol y el teléfono que lo tienen 8 niñas, una de las características que tiene, es -- que es un juguete pasivo en cuestión de motricidad, -- pero es imaginativo. El niño queda nulificado en este juego ya que raras veces lo juega, en compañía de las niñas o solo.

En cambio, a los niños, les gustan más los coches de carreras, volteo, de carga, autobuses, taxis, etc. Encontré que 39 niños inclinados a este juguete, juegan en diferentes formas como son: carretera, carreras, o simplemente lo juegan como ven que se conducen en el medio ambiente en el que se desenvuelven, porque inclusive hay choques, accidentes, --

etc., como en la vida real; sin importar el material de que esté construido, pero en su generalidad son de plástico, muy contados tienen de madera o de -- otros materiales.

Los niños buscan juegos más activos como lo son la pelota; 30 niños disfrutaban de la diversidad de éste juguete; balones de futbol, basquetbol, futbol -- americano, pelotas de beisbol, ping pong, tenis; que le van a permitir tener mayor número de movimientos -- motrices que ayudarán al crecimiento de su cuerpo.

También prefiere la bicicleta en la que tendrá otra clase de emociones, visitará a sus amiguitos de la colonia, jugará carreras o simplemente paseará en ella. 29 niños cuentan con una bicicleta propia.

El muñeco de los niños es muy diferente al de -- las niñas porque tiene personajes de historietas que ven en el televisor, como "Supermán", "Batman", "El -- Hombre Nuclear", etc., que ellos tratan de imitar o -- de representar.

Son pocos los niños que tienen canicas por ser un juguete pequeño que con facilidad se pierde.

El juego con aviones, en sus diferentes formas -- lo practican 20 niños. El avión es de diferentes estilos y tamaños, dentro del cual se encuentra el helicóptero; unos tienen su propio aeropuerto y otros --

lo imaginan o lo adaptan con diferentes juguetes.

El niño cuenta con juguetes, como son: trenes - de jalar, empujar y hasta eléctricos; con los que se entretiene muy bien.

El niño juega con el futbolito que tendrá que manipular para poder ganar al compañero con el que esté jugando.

También ocupa la autopista, el hombre elástico y la avalancha que tienen en casa 8 niños.

La lista de juguetes que se menciona a continuación es utilizada en menor proporción y sólo unos -- cuantos niños los tienen.

7 niñas cuentan con patines, 4 juegan con cochecitos y a la sala de belleza; 3 tienen raquetas para jugar tenis y el juguete del supermercado; 2 juegan a la patineta y hacen uso de la cámara fotográfica; - solo una niña juega con el trompo. En relación a los juguetes bélicos solo una niña tiene soldados, quiere decir que esta clase de juguetes entre las niñas no tienen mucha demanda, permitiendo así que sea una personita tranquila que no busca el medio de destrucción.

En lo que se refiere a juguetes pedagógicos, no se le da ninguna importancia, el fomentar el uso de ellos sería de mucha utilidad; solo 7 niñas tienen -

un solo juguete de esta clase, como son: el cuento, mecano, juego de letras y números, dados, marionetas, rompecabezas y pizarrón. Dentro de los juegos de percusión se encontró solo 2 niñas con un instrumento cada una; el órgano y el piano.

Con los niños encontré 18 que hacen uso del juguete bélico con soldados, pistolas y metralletas.

Seis niños cuentan con muñecos de peluche que en ocasiones usan para que los acompañe a dormir por la noche, para adquirir una seguridad y no sentirse solos, otras veces los traen como mascotas.

Cuatro juegan con trompo, yo-yo; guantes de boxeo, luchadores que manifiestan su agresividad; patines y balero.

Son muy pocos los que participan en los juegos de salón: 2 en el dominó, 2 con las damas chinas y uno al turista.

En juegos de mayor actividad lúdica, 2 niños tienen mecano, uno rompecabezas, uno juego de letras, uno coches de armar y uno pizarrón.

Instrumentos musicales (juguete), 2 tienen guitarra, 2 colombina, uno flauta y uno trompeta.

Como podemos darnos cuenta, los intereses de los niños son muy diferentes, en los que influyen sus gustos y su carácter.

JUGUETES DE MAYOR ACTIVIDAD LUDICRA. (CLASIFICACION DE 122 NIÑOS; 65 NIÑOS Y 57 NIÑAS).

JUGUETES	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
1.- Muñecos	28		
Muñecas		56	84
2.- Coches	39	4	43
3.- Juguetes de cocina		30	30
4.- La casita		24	24
5.- Teléfono		8	8
6.- Sala de belleza		4	4
7.- Supermercado		3	3
8.- Cuentos dramatiza- dos		1	1
9.- Mecanos	2	1	3
10.- Letras y números		1	1
11.- Dados		1	1
12.- Marionetas		1	1
13.- Rompecabezas	1	1	2
14.- Pizarrón	1	1	2
15.- Organo		1	1
16.- Piano		1	1
17.- Juego de letras	1		1
18.- Coches de armar	1		1

JUGUETES	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
19.- Guitarra	2		2
20.- Colombina	2		2
21.- Flauta	1		1
22.- Trompeta	1		1

JUGUETES CON OBJETIVOS DIVERSOS.

JUGUETES	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
1.- Pelotas y balones	30	21	51
2.- Bicicletas	29	26	55
3.- Patines	4	7	11
4.- canicas	21		21
5.- Muñecos de peluche	6	15	21
6.- Aviones	20		20
7.- Cuerda		14	14
8.- Trenes	19		19
9.- Bolso de mano		12	12
10.- Futbolito	10		10
11.- Triciclo		9	9
12.- Autopista	8		8
13.- Avalancha	8		8
14.- Hombre elástico	8		8
15.- Raqueta tenis		3	3
16.- Patineta		2	2

JUGUETES	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
17.- C. Fotográfica		2	2
18.- Trompo	4	1	5
19.- Juguetes bélicos	18	1	19
20.- Yo yo	4		4
21.- G. boxeo	4		4
22.- Balero	4		4

JUEGOS DE SALON.

JUGUETES	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
1.- Dominó	2		2
2.- Damas Chinas	2		2
3.- Turista	1		1

Es de suma importancia tener clasificados los juguetes que se le van a proporcionar al niño y los fines o propósitos que se deseen alcanzar. Este instrumento de juego es un auxiliar muy importante que ayudará al padre en el hogar y al profesor en la escuela. No por ello quiere decir que todos sus juguetes tengan que ser clasificados por el adulto, él -- también es capaz de escogerlos o idear algún objeto que utilizará como juego y que si nosotros aprovechamos la oportunidad para desprender algún conocimien-

to sería muy recomendable ya que contamos con la espontaneidad del niño, pero se debe cuidar de no caer en el tedio y monotonía de que cada vez que veamos - que el niño juega tratar de enseñarle algo, debemos comprender que también por sí solo aprende ya que es una personita que le gusta investigar y que por naturaleza es curioso y le gusta saber el por qué de las cosas, cómo crecen, si ruedan o no, si son frías o calientes, etc. No debemos ocuparlo con algo que ya conoce a fondo, porque pierde el interés y con frecuencia se aburre.

Un juguete novedoso no siempre es positivo y en ocasiones deja perplejo al niño. Esta reacción a menudo desilusiona a los adultos porque esperaba que el juguete fuera recibido con mayor efusividad.

Para llegar a elegir un juguete, la necesidad del niño ha de ser un factor determinante. Con frecuencia cuando el adulto escoge los juguetes, se deja influir por sus propios deseos conscientes o inconscientes. Si el adulto elige los juguetes tomando en cuenta sólo su punto de vista, es casi seguro que sea él quien se entretenga con el juguete, mientras el niño tendrá que dedicarse a otra actividad. Sin embargo, tener en cuenta la necesidad de jugar que siente el niño, no significa acceder a cualquier de-

seo que éste exprese. Se entiende que el adulto debe dirigir los deseos del niño con relación a los juetes, así como el manejo de los mismos. Lo decisivo - para la elección de juguetes no es únicamente el deseo momentáneo del niño o su necesidad subjetiva, si no sus necesidades objetivamente justificadas que el adulto tiene que hacer armonizar con las posibilidades reales que tiene de satisfacerlas.

Debemos tener presente que existen ciertas necesidades de juego, que han de ser satisfechas sin tardanza a pesar de las diferencias individuales que -- existen entre los niños, esas necesidades justificadas dependen de sus niveles evolutivos, es por eso - que consideramos que el problema de la elección de - juguetes adecuados a la edad del niño es uno de los -- más importantes, es decir, que esté de acuerdo a sus intereses y su capacidad de mejorarlos. El juguete - tiene que corresponder a las aptitudes físicas y mentales de cada niño. Si un niño tiene un juguete de - manejo demasiado fácil suele descartarlo, pero si -- por el contrario es de manejo muy difícil éste queda confuso y perplejo; buscando la forma de usar el juguete aunque sea muy diferente a la aplicación que - se le deba dar.

El juguete debe despertar el interés del niño -

de la forma más amplia posible.

Un rompecabezas es un juego que exige diversas aptitudes, pero siempre dentro de una área limitada, ya está preestablecido lo que el niño debe hacer con él. Este tiene libertad de acción sólo en cuanto a la elección de los métodos de composición, queda a su criterio si procede al tanteo o llega a la solución por la combinación casual de las piezas, si parte de la búsqueda de colores que coincidan o de la unión significativa que ha percibido al descubrir una parte de la ilustración que está uniendo. Es un juego de atención y coordinación.

Un trozo de arcilla o plastilina, son elementos que ofrecen un campo de acción mucho más amplio. Emplea diferentes formas de modelar; forma figuras reales o deja volar un poco su imaginación, si no le gusta lo desbarata y lo vuelve a hacer. No limita su creatividad por las múltiples aplicaciones que ofrece.

La muñeca que "canta" impresiona en el primer momento. Pero muy pronto la niña se cansa de cambiar el disco y se olvida de ella. Este juguete no cumple con ninguna función, sin embargo las atrae con más frecuencia la muñeca fea, vieja o la de trapo que tuvieron primero.

Un juguete de construcción que sólo cumple con una sola finalidad es abandonado con frecuencia sin importar lo vistoso o lo costoso de éste.

No todos los juguetes por muy costosos que sean sirven para aprender o entretener al niño, por lo general debemos buscar en ellos más de una finalidad - para evitar que el niño pronto lo abandone, esto - quiere decir, que muchas veces el juguete de más costo no siempre es el adecuado. Si las experiencias -- que los niños adquieren con sus juguetes son puntos muy valiosos para apreciar su comercio, con mayor razón lo serán para su educación ya que para el niño - el juguete es un objeto de uso diario.

El niño de 6 a 8 años juega de una forma muy informal. Prefiere juegos sin muchas reglas, que pueda inventar a su antojo. Jugará con pequeños grupos formados de niños y niñas. Esta forma de tener amistades probablemente cambie de un día a otro.

Es muy importante que el juguete no ponga en peligro la salud del niño. Con frecuencia se da el caso de que el niño adquiere objetos pequeños como: botones, bolitas, cuentas, canicas, etc. y con facilidad lo introduce al oído, la nariz y la boca; provocando la asfixia o lesiones graves; se buscará que las pinturas y materiales que use no sean tóxicas;

que el juguete de madera esté bien pulido para evitar astilladuras o que salga un tornillo o clavo que pueda ocasionar algún rasguño. También es importante cuidar sus ojos para evitar que alguna parte del juguete pudiera saltar o introducirse.

Es de suma importancia evitar un cansancio óptico prematuro, por malas iluminaciones.

También es prudente pensar en la limitación del uso del juguete y el hecho de evitar la unilateralidad del juego ya que va relacionado con su salud psíquica. Debemos ayudar al niño a que tenga cierta variación en su juego. El juego y el juguete no solo van a ser educativos, también nos van a auxiliar en la formación de su buen gusto; lo que más atrae a un niño son los colores vivos, luminosos y brillantes.

Cuando el niño entra a la escuela, empezará a considerar sus juguetes desde el punto de vista del realismo y empezará a hacer sus críticas en esta etapa de su evolución. Tanto la autenticidad como la veracidad son dos cosas muy importantes para él, lo mirará con la utilidad que tiene para determinado fin y con la coincidencia de la reproducción que tiene su juguete con el original. El niño corrige mediante su fantasía los rasgos irreales de sus juguetes.

En muchas ocasiones el juego y los juguetes son

los mediadores entre el mundo infantil y el de los -
adultos.

Es de suma importancia que el niño elija con li
bertad su juego o juguetes y no se trate de influir-
en él, para que cambie porque, entonces pasan de un-
juguete a otro y no llegan a jugar verdaderamente y-
en esta forma sus actividades lúdicas no son satis-
factorias.

No es tan importante que el niño juegue con mu-
chos juguetes, sino que juegue intensamente con po-
cos.

C A P I T U L O 4 .

4 EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO.

4.1 EL JUEGO COMO MEDIO DE ADAPTACION SOCIAL.

La libertad en el juego proporciona al niño una sensación de vitalidad, esta vivencia está determinada por el hecho de que el niño que juega se deja guiar por su propia necesidad; cosa contraria al hombre que trabaja, porque obedece a una necesidad que le es impuesta. Los niños que se dedican a un juego por obligación pierden la sensación de libertad que éste les brinda.

Uno de los deberes más importantes que el profesor tiene, es el de no frenar el afán que el niño tiene respecto a sus actividades lúdicas; por el contrario, debemos ofrecerle las oportunidades adecuadas para satisfacerlo. El niño pequeño busca actividades que le causen placer. El niño un poco mayor busca en el juego propósitos determinados.

Las actividades lúdicas que el niño se propone van de acuerdo con sus necesidades, desde luego las que corresponden al juego son obligatorias únicamente mientras los niños sienten deseos de realizarlas.

Los intereses lúdicos del niño difieren indudablemente, según la edad, porque su nivel evolutivo - alcanzado crea las condiciones para determinadas formas de actividad que se manifiestan en el juego.

Los intereses lúdicos entre el niño y la niña - también son diferentes y vienen siendo el resultado de la educación que reciben, en ocasiones los adultos levantan barreras entre los dos sexos haciendo - diferencias entre los juegos del niño y el de la niña, porque en muchas ocasiones escuchamos decir "Ese no es juego para varones" o "Este juego no es conveniente para las niñas".

En el juego no se busca el éxito por las mismas razones que en el trabajo, ya que no se trata de un rendimiento necesario para asegurar la subsistencia - y, por lo tanto, el jugador persigue su objetivo con plena consciencia de su libertad lúdica.

Muchos de los razonamientos del niño en edad escolar son tentativas lúdicas de resolver problemas, y, como tal, merece que se le preste atención aunque las soluciones propuestas por el niño o las teorías - en que se basan parezcan al adulto, desde su nivel - intelectual, insuficientes. Es más importante estimular al niño a seguir pensando y a aprovechar las múltiples posibilidades que se le presentan para desa--

rollar su pensamiento a través del juego que ofrece soluciones ya elaboradas. El niño juega por el placer de jugar, el escolar con frecuencia convierte el juego en representación de roles, en una obra de teatro; por medio de títeres o de sombras chinescas, actúa frente a otros y así el juego se convierte en una función elaborada.

La diversidad de juegos influye en diferentes clasificaciones como son las actividades lúdica individual o grupal.

El niño tiene que aprender a respetarse, debe comprender cómo repercute su comportamiento con los compañeritos que lo rodean. Se le debe aclarar y hacer comprender lo que se espera de él y lo que él espera de los demás para que el juego se desarrolle sin mayores inconvenientes. Cuando el número de niños que participan en el juego es mayor, cuesta más trabajo que se pongan de acuerdo, es por eso que debemos iniciar al niño de primero y segundo grados, en juegos de conjuntos en grupos reducidos y es cuando aparece el juego de reglas. Este juego es de gran importancia en la vida del niño, ya que fomenta la incorporación del individuo a la comunidad.

El juego se manifiesta en esta etapa a través de una acción dirigida y orientada para que el juego

pueda transcurrir, exigiendo del niño seriedad y responsabilidad.

Las actividades lúdicas pueden ser clasificadas de acuerdo a los intereses del niño:

- a) Intereses senso-motores; que son de ordenar, peso, tamaño, forma, imitación de personas y animales.
- b) Intereses glósicos; como trabalenguas, adivinanzas y juegos de palabras.
- c) Intereses abstractos; son rompecabezas y juegos de fantasía e imaginativos.
- ch) Intereses sociales; competencias deportivas, representaciones y dramatizaciones.

Una de las clasificaciones más completas es la que hace Borotov:

Primeras creaciones lúdicas del niño en contacto con la vida cotidiana.

1.- Juegos verbales, imitativos y mágicos.

Juegos de iniciación.

Juegos ejecutados por los mayores para los pequeños.

Simple diversiones individuales o colectivas:

Creaciones artísticas y técnicas.

Juegos de suerte.

Juegos de azar.

Juegos rituales y mágicos.

Juegos de simulacro.

2.- Juegos de fuerza y habilidad.

Juegos de habilidad propiamente dicha.

Juegos de habilidad con apuesta.

Juegos gimnásticos, acrobáticos y rítmicos.

Juegos de fuerza propiamente dicha.

Juegos de fuerza y habilidad a un tiempo.

3.- Juegos intelectuales.

Juegos de picaresca y juerza.

Juegos de memoria, de reflexión rápida y de adivinar.

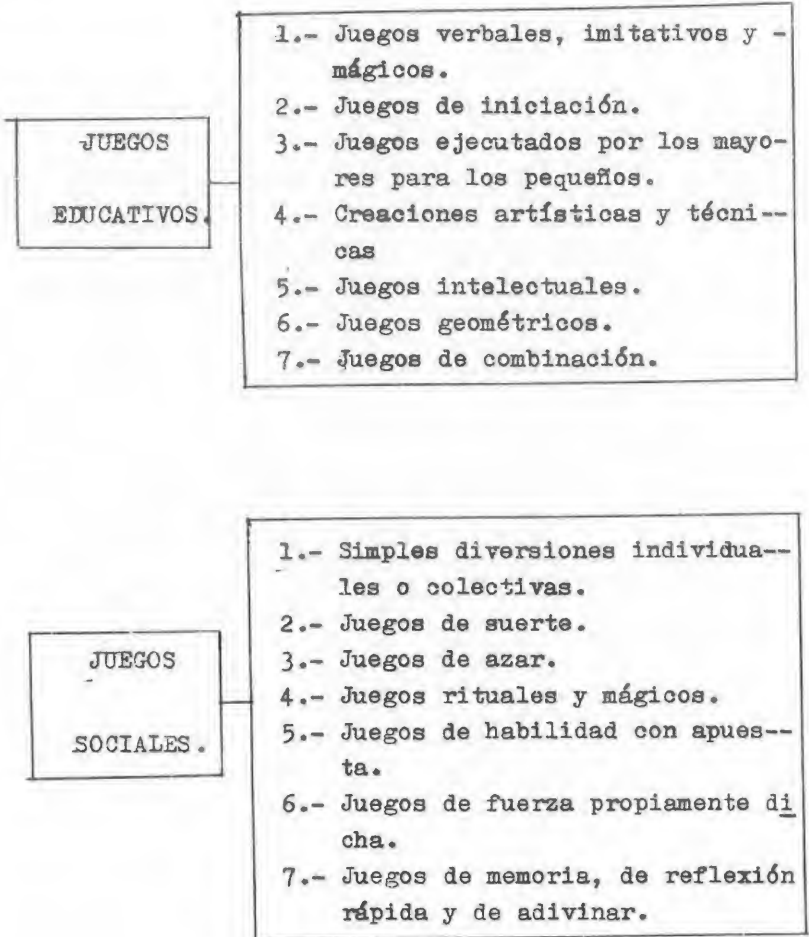
Juegos de esconder algo.

Juegos geométricos.

Juegos de combinación.

Este último ordenamiento de las actividades lúdicas, reúne características fundamentales que permiten, hacer del juego un elemento de gran importancia en el proceso enseñanza- aprendizaje. (Ver cuadro de clasificación de juegos).

CLASIFICACION DE JUEGOS.



<p>JUEGOS RECREATIVOS.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Juegos de simulacro. 2.- Juegos de fuerza y habilidad. 3.- Juegos gimnásticos, acrobáticos- y rítmicos. 4.- Juegos de fuerza y habilidad a - un tiempo. 5.- Juegos de picaresca y fuerza. 6.- Juegos de esconder algo.
--------------------------------	---

El juego organizado se inicia en la vida escolar, también se denomina la etapa del juego de reglas, la cual influye en en el niño ejercitando también la inteligencia como su cuerpo.

Es la etapa en que prefiere jugar en equipo, -- practicar deportes; por lo que es recomendable la -- orientación previa de los padres para que éste, realice una adecuada selección.

Los juegos que se pueden llamar de desorden, en los que el niño impone su sello sobre las cosas, suprimiendo el orden de éstos, rompe objetos fabricados o corta las flores de un prado; son, sin duda, -- testimonios de una mentalidad inferior; es más fácil dejar una huella de sí mismo por el desorden que por la realización de un orden propio. El arrebató es -- también un signo precioso, se presenta en los juegos de grupo; su aparición frecuente en los juegos solitarios atestigua generalmente un desequilibrio amena

zador; hay juegos de arrebató como juegos de desorden; gritar lo más fuerte posible, correr hanta perder el aliento, girar sobre sí mismo con toda rapidez. Tales juegos, frecuentes en los grupos, son normalmente raros en el niño solitario.

El juego de las niñas es generalmente mucho más disciplinado que el de los varones; el arrebató existe pero raramente. Los juegos tienen reglas mucho más estrictas, dejan menos lugar a la iniciativa. En cambio en el juego de los niños existe una atmósfera de vivacidad y de independencia, un relajamiento de la disciplina, en arrebató que a veces ese juego notenia originalmente.

Entre las niñas de 6 a 8 años, se puede encontrar que tienen preferencia por los juegos dramáticos que son tranquilos y en ocasiones tienen juegos que exigen inmovilidad o simplemente tienen conversaciones; cosa que el niño no hace, por lo general se dedica a juegos de pelota o juegos más activos.

La danza, los juegos de modelado, de dibujo, los juegos con tierra, los juegos con el cuchillo, llevan a las actividades artísticas; se encuentran entre las actividades lúdicas y la actitud artística la diferencia en ocasiones es muy escasa. Se hace poesía primero por juego y después se hace por ofi-

cio. Y en el arte queda siempre una parte de juego.-
El artista trata de expresarse por su obra como el niño por su juego.

Juego El juego es una de las actividades que permite al niño desarrollarse en su vida motriz, afectiva, social y moral.

La simpatía de los números por el niño es tal, que a veces juega a contar. Muchas veces al salir de la escuela va contando árboles, cosas, escalones u objetos que van encontrando en el camino. No es sorprendente que los números lleguen a ocupar un papel muy importante en los juegos. Es fácil verlo en los juegos de pelota.

Los niños tienden a inventar sus propios juegos y sus propias reglas que en la mayoría de las veces son arbitrarias, por lo mismo que no dan lugar a juegos muy prolongados. Los juegos de reglas arbitrarias son rápidamente inventados y rápidamente olvidados, no se desarrollan verdaderamente sino a la hora en que declinan las imitaciones de la vida del adulto, generalmente esto pasa entre los 5 y los 8 años.

Cuando el niño usa auxiliares de juego, con frecuencia tiende a olvidarlos. Sucede que el objeto no desempeña otro papel que el de un soporte para la imaginación. Un bastón puede ser, según el caso, un

fusil, un caballo, una varita mágica.

El juego de la cuerda para saltar, tiene un peso, una flexibilidad, un largo determinado, por lo tanto está sujeta a una disciplina por la obligación en que se encuentra el jugador de dominar todos sus movimientos.

Las rondas son importantes por el simple comportamiento que consiste en girar en círculo según un ritmo dado por la canción, en la que desarrollarán sus partes del juego cada uno de sus participantes.- Esta clase de juegos siempre estarán sujetos al ritmo que proporcione la canción dada.

El juego El juego no puede ser rígido ni estar sujeto a un molde, debemos relajar la tensión lúdica buscando la parte cómica del juego, por medio de reflexiones que se desea que sean graciosas, de juegos de palabras, de bromas y de chistes aprendidos de alguna manera o de los adultos. Cuando se juega al lobo, al que se le pregunta "Lobo ¿Qué haces?", afirma que se esta rizando los pelos de la oreja. El niño se ríe porque encuentra la parte cómica del juego. Hay niños a los que les toca representar al lobo y tienen la facilidad para ser graciosos y hacer reír a los demás, no sólo a los niños, también a las personas adultas que los están observando.

El niño emplea bufonías, payasadas que comprobó un día que hacían reír, sin comprender el porqué.

Hegel nos dice que el mejor uso que un niño puede darle a un juguete, es destruirlo, porque los fragmentos son más sugestivos que el juguete entero-cuya significación es demasiado precisa y que no puede, como un bastón o un cordel, simbolizar muchas cosas. Desde luego que en esta forma de pensar no hay un desarrollo extraordinario de la imaginación, porque la imaginación infantil es fluida, sin contornos precisos. A medida que su imaginación adquiere más fuerza y precisión, desaparecerá ese engañoso talento de mago que cree que tiene y lo usa como una facultad muy suya.

El adulto casi siempre se preocupa porque el niño tenga un determinado lugar de juego, sin importar las limitaciones que éste ofrezca. El profesor por lo general indica como lugar de estudio el salón de clases y para juego el patio de recreo. Es importante pensar que a través del juego organizado dentro del salón de clases se aprende con espontaneidad y favorece al maestro para lograr mejor y más fácilmente los objetivos que se haya propuesto. En el patio de recreo se esparce más la atención del niño y el aprendizaje pedagógico es relativo, desde luego cuando

do no va dirigido por el maestro del grupo. Cuando el niño sale al recreo se considera como un esparcimiento o descanso de las actividades desarrolladas dentro del salón de clases, sin embargo aprende y adquiere la experiencia del juego con sus compañeros; por muy simple que sea el juego aprende a convivir y a compartir sus ideas con los demás.

El niño puede ejecutar correctamente ciertas tareas adecuadas a su necesidad. Hay que hacer trabajar a los pequeños sólo cuando estén bien dispuestos para ello. Estimularlo, sin olvidar que sus necesidades cambian rápidamente y su perseverancia es poca. Habrá que liberarlo de todo trabajo hecho a disgusto.

Es importante que el niño aprenda a distinguir entre el trabajo y el juego, hay que enseñarle con toda claridad la diferencia que existe entre uno y otro.

En el trabajo, una vez aceptado ha de ser ejecutado correctamente, cosa que no sucede dentro de la etapa del juego. No se debe censurar al niño si su empeño por el trabajo disminuye muy pronto, hay que dejarlo que vuelva al juego con toda tranquilidad.

Del juego vamos a desprender gradualmente el trabajo, sin exigir demasiado ya que la incapacidad-

de éste es aún muy evidente. No debemos olvidar que el niño en edad escolar no se debe enfrentar repentinamente con la dura necesidad del trabajo. El niño - entre más niño sea y más juegue será mejor porque favorecerá más el desarrollo y la madurez de su vida adulta.

4.2 EL JUEGO ENCAMINADO AL APRENDIZAJE DEL NIÑO.

W. A. Kelly, considera que "el aprendizaje es la actividad mental por medio de la cual el conocimiento y la habilidad, los hábitos, actitudes e ideales son adquiridos, retenidos y utilizados, originando progresiva adaptación y modificación de la conducta".

Sin embargo se considera que en cierta forma la naturaleza del juego se pierde un poco de la teoría del aprendizaje, porque éstas están basadas en experimentos y actividades que llevan implícito un fin previo.

El juego tiene su esencia contenida en él mismo, comprendiéndose en el hecho de que el juego infantil se convierte para el niño en escuela para la vida. El niño no juega con el fin de prepararse para

la vida, sino que el juego adquiere por sí mismo esa preparación, porque regularmente siente la necesidad de ejercitar jugando precisamente aquellos actos - - que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre. En el juego se aprende y se prepara para una vida futura. El niño juega porque aprende y - -- aprende porque juega. El juego es la práctica del -- aprendizaje.

Cualquier juego tiene sus diferentes exigencias y requiere de una especial atención para su desarrollo, es por eso que se le considera como una oportunidad de aprendizaje. Por medio del juego, el niño aprende con mucha facilidad porque está especialmente predispuesto para recibir lo que le ofrece la actividad lúdica a la cual se dedica con placer. Además tiene mucha disposición para aprender todo aquello que le garantice el éxito en un juego, por eso es que decimos que el juego en la escuela es un medio importante para poder encaminar o derivar la educación.

~~El~~ El valor didáctico que el juego tiene, es el -- que el educador quiere darle para beneficiar al niño de la manera que se haya propuesto, de acuerdo con el objetivo que tenga fijado. El interés que aquél -- despierte en el niño será una condición básica para-

su aprovechamiento, tomando en consideración la acción que éste ofrezca.

En primer año se enseñan los conceptos de formas y colores, en segundo grado clasificará los colores primarios, si esto lo aprende por el hecho de que tiene que memorizarlo, tal vez unos cuantos niños lo hagan; pero si nos preocupamos por relacionar estos conocimientos con algún juego, tendremos un mayor porcentaje de aprovechamiento y el niño tendrá interés por seguir aprendiendo cada día cosas nuevas, tendrá empeño y deseo por regresar a la escuela al día siguiente y encontraremos que el niño rápidamente se adaptará a sus nuevas labores.

No es suficiente que el niño tenga facultades bien desarrolladas, como es una buena memoria o que piense correctamente. Necesitamos que quiera aprender a aprovechar oportunidades, a enfrentar los hechos con reflexiva curiosidad, a buscar la posibilidad de mejorar por medio del aprendizaje.

Si realmente queremos ayudar al niño por medio del juego, no debemos dar por hecho que sabe jugar nada más porque es un niño o porque se entretiene con cualquier objeto. Debemos enseñarle a conducirse, a ser compartido con sus compañeros, a evitar que sea egoísta y a entretenerse él solo. Tiene que-

aprender a ser sociable a través del juego. Si no sa be hacerlo, es muy difícil que aprenda algo por medio del juego o que sea capaz de emplear su actividad lúdica en el llamado aprendizaje por medio del juego.

Por otra parte la mímica trata de que la ficción valga para otros sin necesidad de recurrir para ello a la ayuda de soportes objetivos que le hagan verosímil. El niño puede utilizar la mímica para jugar al teléfono o usando su cuerpo, apoyando una mano ahuecada contra la oreja y la otra ante la boca.

El juego está gravemente amenazado por la actual sociedad, es por eso que a la escuela le corresponde protegerlo y no recluirlo a un segundo término.

Dentro del aprendizaje debemos considerar los siguientes aspectos:

- a) Alentar la investigación relativa a juegos y juguetes.
- b) Intercambiar los resultados de dichas investigaciones.
- c) Garantizar al niño el derecho al juego.
- ch) Contribuir al mejoramiento de los juguetes, en los planos técnicos y pedagógicos.
- d) Hacer conocer la importancia de su papel edu

cativo.

— Todos los juegos educativos permiten mejorar -- las percepciones y el espíritu de observación, desarrolla el juicio y la atención, es decir, supera la educación preescolar y primaria.

Para que los educadores sean capaces de partir del juego espontáneo del niño sin abandonarlo, es -- preciso que vuelvan a él.

Para que los docentes puedan reaprender a jugar con sus alumnos, es indispensable habilitarlos prime ro para realizar una nueva observación del juego infantil.

Los esfuerzos exigidos a los establecimientos -- de educación pública no podría lograr sus objetivos-- sin contar con la colaboración de la familia.

Es por eso que decimos que la enseñanza es tripartita (niños, padres de familia y profesores). Si falta cualquiera de éstos elementos, la enseñanza se hace más difícil, porque carece de equilibrio.

Al platicar con 172 niños de 6 a 8 años que cur san el primero y segundo grados de primaria, hice -- una pequeña investigación para saber su opinión rela cionada con las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Cuál es el juego que te gusta realizar -- más?

Niñas:

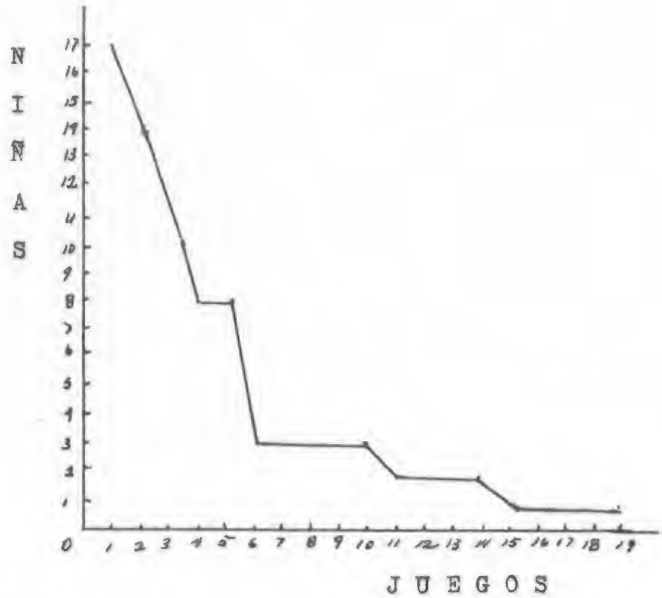
1.- Muñecas - - - - -	17 niñas.
2.- Comidita - - - - -	14 "
3.- Salto de cuerda - - - -	10 "
4.- Rondas - - - - -	8 "
5.- Correr - - - - -	8 "
6.- Encantados - - - - -	3 "
7.- Casita - - - - -	3 "
8.- Basquetbol - - - - -	3 "
9.- Juego de té - - - - -	3 "
10.- Pelota - - - - -	3 "
11.- Policías y Ladrones - -	2 "
12.- Columpio - - - - -	2 "
13.- Bolibol - - - - -	2 "
14.- Avión - - - - -	2 "
15.- Bicicleta - - - - -	1 "
16.- Supermercado - - - - -	1 "
17.- Beisbol - - - - -	1 "
18.- A la mamá - - - - -	1 "
19.- Patines - - - - -	1 "

Niños:

1.- Futbol - - - - -	36 niños.
2.- Coches - - - - -	10 "
3.- Escondidillas - - - - -	8 "
4.- Yo yo - - - - -	4 "

5.- Pelota	- - - - -	3 niños.
6.- Baisbol	- - - - -	3 "
7.- Rondas	- - - - -	3 "
8.- Aviones	- - - - -	3 "
9.- Policías y Ladrones	- -	2 "
10.- Muñecos	- - - - -	2 "
11.- Carreras	- - - - -	2 "

ESCALA DE JUEGOS.

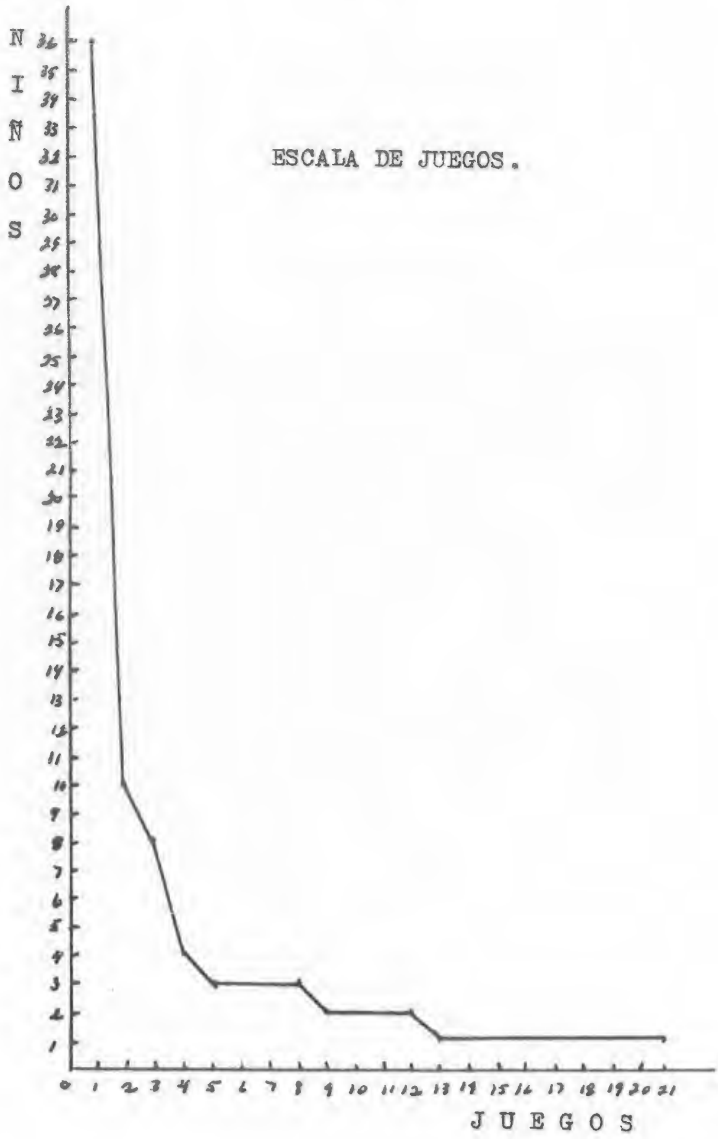


12.- Rifle	- - - - -	2 niños.
13.- Chavo del Ocho	- - - - -	1 "
14.- Super Amigos	- - - - -	1 "
15.- Turista	- - - - -	1 "
16.- Juegos mecánicos	- - - - -	1 "
17.- Encantados	- - - - -	1 "
18.- Patines	- - - - -	1 "
19.- Divertidados	- - - - -	1 "
20.- Resbaladilla	- - - - -	1 "
21.- Pistolas	- - - - -	1 "

2.- Pregunté que programas de televisión les -- gustan más, para conocer la influencia que ésta tiene en el niño para imitar sus juegos atrofiando las actividades lúdicas. El resultado fue el siguiente:

Niñas:

1.- Plaza Sésamo	- - - - -	24 niñas.
2.- Los Picapiedra	- - - - -	16 "
3.- Burbujas	- - - - -	14 "
4.- Heidi	- - - - -	6 "
5.- Super Amigos	- - - - -	5 "
6.- Kum Kum	- - - - -	3 "
7.- Chapulín Colorado	- - - - -	3 "
8.- Pantera Rosa	- - - - -	3 "
9.- Otra clase de Dib.		
Animados	- - - - -	3 "

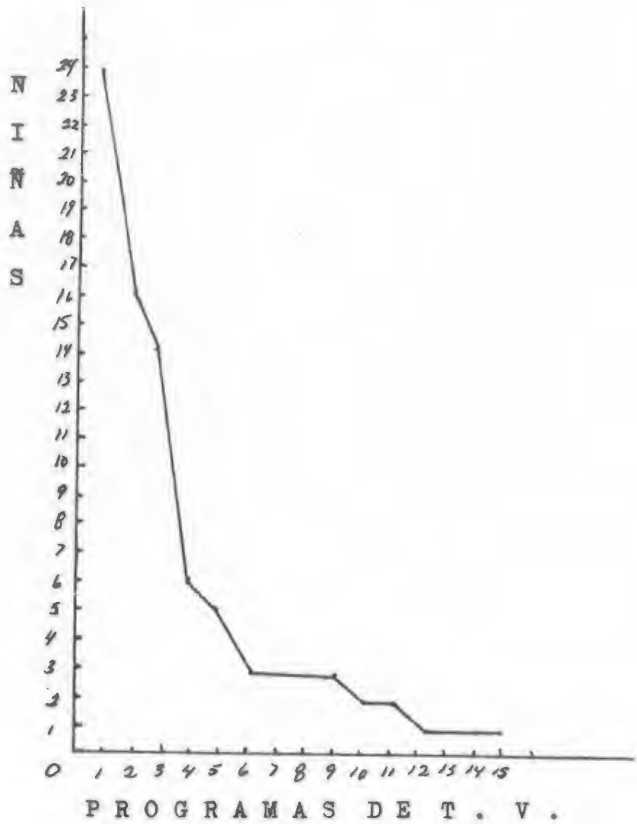


10.- Gasparín - - - - -	2 niñas.
11.- Porky - - - - -	2 "
12.- Club de la T.V. - -	1 "
13.- Telenovelas - - - -	1 "
14.- Intriga misteriosa -	1 "
15.- Mujer Biónica - - - -	1 "

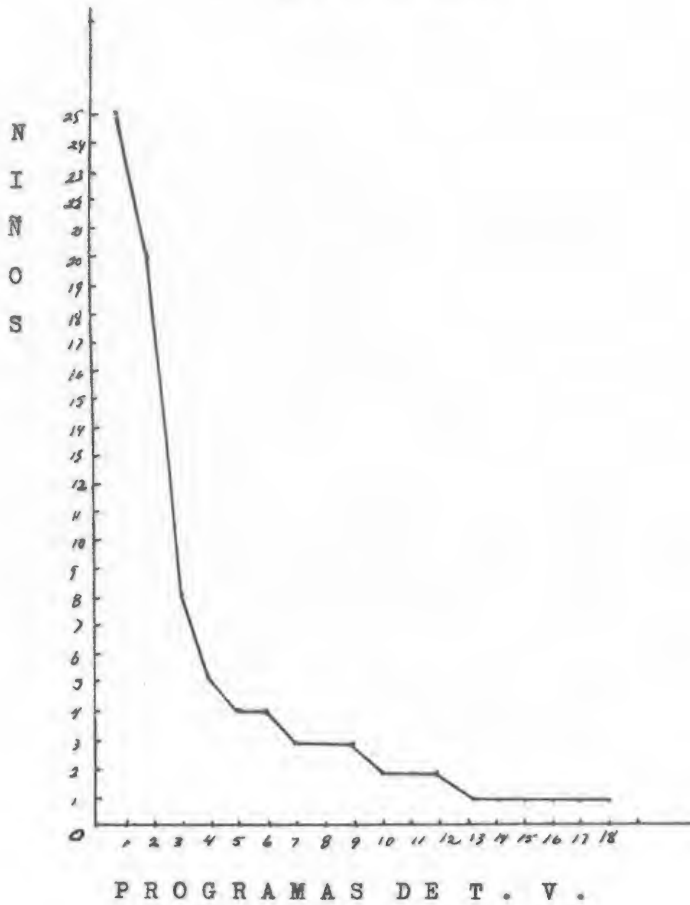
Niños:

1.- Supermán - - - - -	25 niños.
2.- Super Amigos - - - -	20 "
3.- Kum Kum - - - - -	8 "
4.- Plaza Sésamo - - - -	5 "
5.- El Hombre Invisible-	4 "
6.- Los Picapiedra - - -	4 "
7.- Pantera Rosa - - - -	3 "
8.- Porky - - - - -	3 "
9.- Otros Dib. Animados-	3 "
10.- Futbol - - - - -	2 "
11.- Gasparín - - - - -	2 "
12.- Hombre Nuclear - - -	2 "
13.- Noticiario - - - - -	1 "
14.- Daniel Boone - - - -	1 "
15.- Correcaminos - - - -	1 "
16.- Popeye - - - - -	1 "
17.- La carabina de Ambro sio - - - - -	1 "

GRAFICA DE PROGRAMAS DE T. V.
QUE VE LA NIÑA.



GRAFICA DE PROGRAMAS DE T. V.
QUE VE EL NIÑO.



18.- Viaje al Fondo del Mar - - 1 niño.

Podemos darnos cuenta de la variedad de programas que el niño ve, y de la poca creatividad que le proporciona. Sin embargo, es más fácil para el padre dejarlo ver la televisión para que no le moleste, -- que ponerse a jugar con él o poner atención a sus de mandas.

3.- De la variedad de juguetes que posee el niño, siempre hay uno al que le tiene cierta predilección y para saber cuál es, se realizó una investigación, con el siguiente resultado.

Niñas:

Muñecas - - - - - 85 niñas.

Niños:

Pelotas - - - - - 87 niños.

4.- El personaje con el que más se identifican y también les gustaría interpretarlo, adoptando -- ellos la forma en que actúan, su lenguaje, su vestido, etc., son:

Niñas:

1.- Mujer Maravilla - - - - - 32 niñas.

2.- Batichica - - - - - 22 "

3.- Verónica Castro - - - - - 16 "

4.- Angélica María - - - - - 9 "

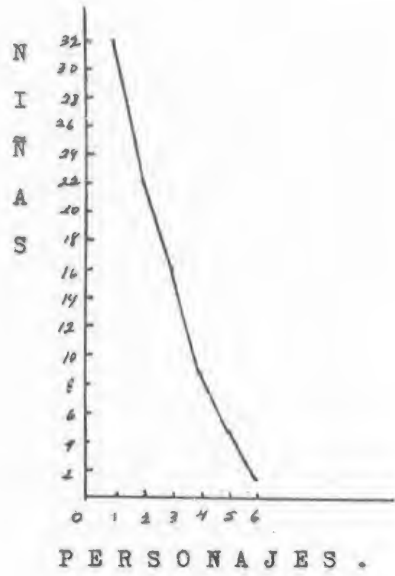
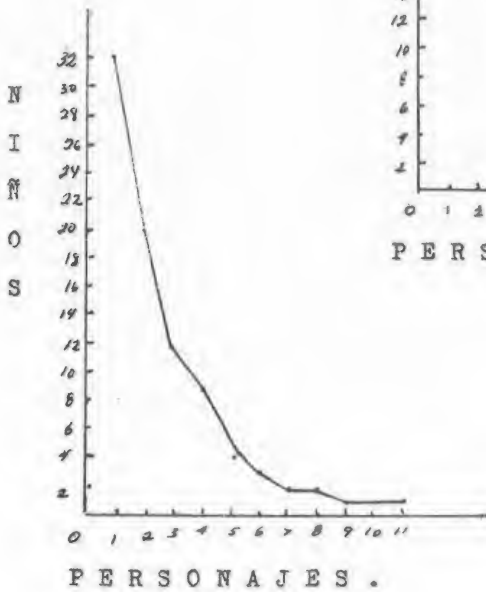
5.- Mafafa - - - - - 5 "

6.- Burbujas - - - - - 1 niña.

Niños:

1.- Supermán - - - - - 32 niños.
 2.- Acuaman['] - - - - - 20 "
 3.- Elue Demont - - - - - 12 "
 4.- Tarzán - - - - - 9 "
 5.- El Santo - - - - - 4 "
 6.- Hombre Araña - - - - - 3 "
 7.- Chapulín Colorado - 2 "
 8.- Pipino Cuevas - - - - 2 "
 9.- Hombre Increíble - - - 1 "
 10.- Hombre Nuclear - - - - 1 "
 11.- Chabelo - - - - - 1 "

GRAFICAS DE PERSONAJES DE LA T. V. CON QUE LOS NIÑOS SE IDENTIFICAN.



Por medio de la encuesta se observa en forma -- clara la influencia que ejerce la televisión sobre - el niño, aprende un mal lenguaje con una serie de pa labras mal aplicadas, que le caen en gracia y decide .repetirlas él también.

Si el profesor de grupo montara continuamente - presentaciones de teatro con personajes que el niño- pueda representar o teatro guiñol, el niño aprende-- ría mucho y en forma adecuada por medio de la vista- y el oído (audiovisual).

5.- El lugar en que el niño le gusta jugar es:

Niñas:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 1.- El parque - - - - - | 64 niñas. |
| 2.- Chapultepec - - - - - | 13 " |
| 3.- La escuela - - - - - | 7 " |
| 4.- La calle - - - - - | 1 " |

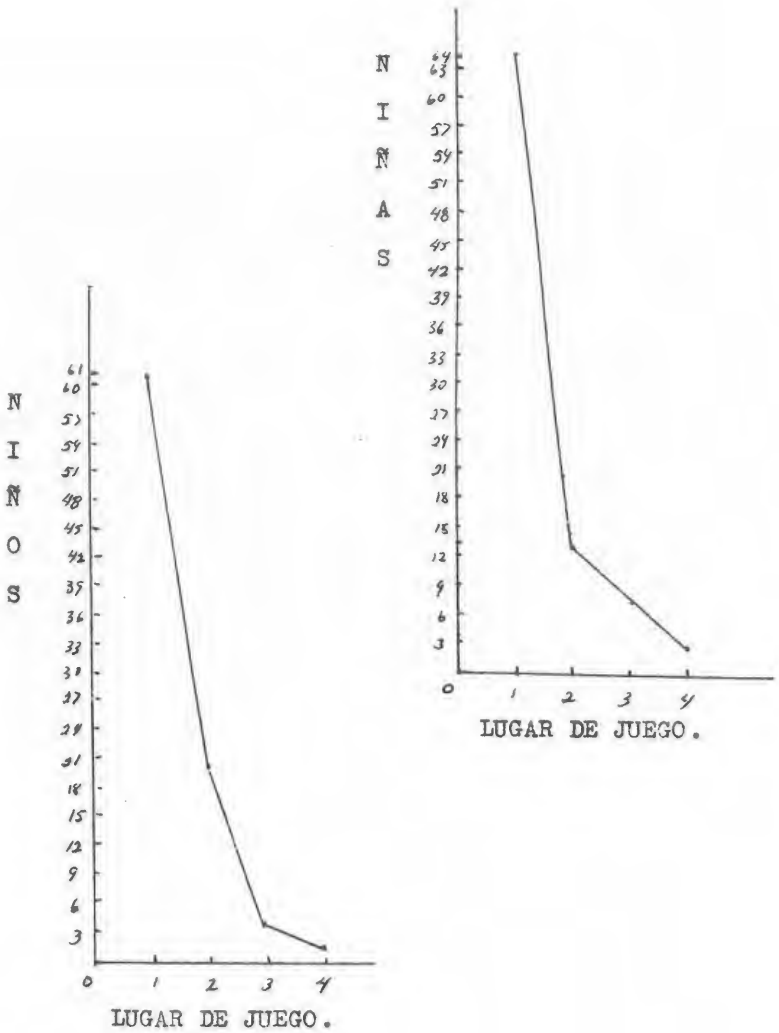
Niños:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 1.- El parque - - - - - | 61 niños. |
| 2.- Chapultepec - - - - - | 20 " |
| 3.- La escuela - - - - - | 4 " |
| 4.- La calle - - - - - | 2 " |

El niño encuestado, juega en el parque porque - en general vive en Unidades Habitacionales lo que no le permite jugar dentro de la casa y tiene necesidad de salir al lugar de recreación que éstas unidades -

VIII

GRAFICA DE LUGARES DE JUEGO QUE EL NIÑO PREFERE.



tienen.

En Chapultepec juegan generalmente el domingo, que sus papás los pueden llevar.

El juego en la escuela es relativo, ya que el juego libre lo realizan en el patio en la hora del recreo, en un espacio muy limitado.

El juego en la calle es peligroso, se puede ocasionar un accidente cuando el niño se baja de la banqueta. Por tal motivo no es recomendable.

Los niños aprenden viendo, trabajan jugando. -- Junto con el teatro conviven los alumnos con los artistas y los educadores. Aprenden a recortar, a hacer figuras, a dibujar, a cantar; tienen comunicación aplicando todos sus sentidos.

No necesitamos tener juguetes. El día que los hombres hagan sus propios juguetes el mundo será feliz. El juego sustituirá a la envidia, porque el mundo es de todos y está en nuestras manos.

4.3 EL JUEGO COMO SOCIALIZACION DEL NIÑO.

El hombre es considerado como un ser eminentemente social, no se puede concebir aislado del conglomerado humano, por lo tanto, el niño requiere relacionarse con sus semejantes para socializarse, to-

mando el juego como factor determinante en este proceso.

Por medio del juego el niño aprende a utilizar aquello que le rodea y las facultades de su propio organismo, formándose un ir hacia el mundo motor o sensorial con el cual más tarde, en la lucha de su existencia, puede llegar eficazmente hacia lo universal.

El juego es el mundo de la experiencia infantil; es por el juego y en el juego que el niño entra en el medio de los hombres.

El juego es para el niño trabajo, pensamiento, arte y relajamiento. Ello explica la relación de un niño consigo mismo y su ambiente, ya que el juego es una función esencial del pasaje de la inmadurez a la madurez; por lo tanto, todo individuo que en los primeros años de vida no ha tenido esta necesaria oportunidad de un juego adecuado, irá adelante inevitablemente buscándolo en su vida adulta.

Por ello, aprender a jugar equivale a aprender a vivir, colaborando continuamente, puesto que es posible encontrar los más auténticos valores sociales en la laboriosidad, en el esfuerzo y en el empeño de los juegos.

El juego con otros niños ayuda a desarrollar el

sentido social. El curso del juego conoce las ventajas inherentes a la cooperación, la necesidad de dar y recibir, los conceptos de legalidad y justicia implícitos en la acción de compartir y en la de respetar el turno de los demás. Todos los niños resultan beneficiados por tales lecciones, pero particularmente, el hijo único.

El niño, a través del juego, abarca todo un medio ambiente social, en una forma aceptable para él y la estructura social, convirtiéndolo en instrumento de su instrucción sentimental, social y mental.

Sólo por medio del juego es posible para el niño comenzar a organizar el proceso social, descubriendo las ilusiones sociales de su conducta y descubriendo ciertas reglas del resultado de su comportamiento.

El niño que ingresa al primer año de educación primaria, en muchas ocasiones se encuentra desorientado en esta nueva etapa en la que tendrá que participar. Ya no tendrá la oportunidad de recurrir a la madre cuando se le presente algún problema, ni tendrá quien lo auxilie en la forma que estaba acostumbrado en su hogar; desde luego, el niño que no asistió al Jardín de Niños o a la Guardería será al que se le presenten mayores dificultades, porque será la

primera vez que tendrá que desprenderse de su hogar. Hay pequeños que el primer día de clases en su educación primaria, se encuentran tan desubicados que no tienen la suficiente confianza de manifestar sus necesidades al profesor del grupo. Lloran y se sienten tan angustiados porque piensan que no regresarán a su casa.

Es conveniente tomar en cuenta que el comportamiento lúdico influye en el niño por los diferentes niveles sociales. Un niño que vive abajo del ingreso mínimo no podrá responder igual que un niño de la -- clase media, ya que su alimentación será deficiente, su desarrollo por consecuencia será igual. En cambio un niño bien alimentado tendrá un mejor desarrollo físico, su capacidad será mejor, se cansará menos, -- tendrá más ganas de correr, gritar; es decir tendrá más energía, su adaptación será mejor. Las familias de medio bajo tienden a ser apáticas y despreocupadas.

La comparación entre estos grupos sociales en relación con el juego es que no podrán desenvolverse de la misma forma. No es el juguete lo que influye, -- sino su interés por el juego.

Mientras que uno conoce el juguete el otro apenas va a descubrir para que sirve, cómo funciona, si

va a jugar él solo o necesitará la ayuda de otro compañero; y esto sucede porque tiene pocos juguetes y por lo general con pocas posibilidades de aplicación. Con frecuencia son juguetes que le han obsequiado y que no están completos o que no funcionan, sin embargo adaptan su juego a lo que tienen.

Por otro lado vamos a encontrar que ese juego en el que se participó durante la infancia será el estímulo que establezca una vida futura, en todos sus aspectos.

Ya hablamos del juego relacionado con el trabajo en el que se irá induciendo al niño a una actitud completamente diferente; en donde necesitamos moldear una conducta natural en un marco social, representado por el trabajo, el deporte, el arte, la magia y el juego en el que poco a poco se irá superando.

Esta conducta se manifiesta en la actitud moral, en la responsabilidad que el adulto adopte dentro de sus diferentes actividades, en su honradez; en el papel que adopte en su trabajo, al formar una familia e incluso en la forma que adopte como padre de familia.

Tendrá experiencias positivas y negativas que él aplicará en su vida y que repercutirán en el me--

dio ambiente en el que se desenvuelva; influirá en su carácter y su manifestación será de alegría y satisfacción o de lo contrario será seco y apagado -- (amargado o triste). Puede formar un carácter fuerte o débil; el adulto puede adquirir una seguridad o inseguridad de sí mismo. El educador debe tener cuidado de las malformaciones del niño para evitar una vida adulta inadecuada, en la que muchas veces tendrá que intervenir el psicólogo para adquirir una reeducación o readaptación del individuo.

Con frecuencia el conocimiento científico plantea con claridad problemas evidentes y mucho más difíciles de resolver son los problemas ocultos.

De ello resulta que el mejor medio para examinar una sociedad es el de explorar sus proyectos de autointervención.

Todo el propósito es que el juego forme al niño para llegar al trabajo, mismo que ocasione un placer como el que produce el juego y tener una vida más -- equilibrada y de un desarrollo más sano.

4.4 JUEGOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS DIFERENTES AREAS DEL PROGRAMA DE 1ro. Y 2do. AÑOS DE EDUCACION PRIMARIA.

Es conveniente que los juegos se ubiquen de acuerdo al área que se va a desarrollar, para adquirir el máximo aprovechamiento de la espontaneidad de la actividad lúdica del niño.

Español. 1er. año.

Juego: "Tipos de letras".

Para desarrollar: tendrán conciencia de las formas de las letras y de las categorías en que se pueden colocar de acuerdo a su forma; capacidad para identificar formas de letras mayúsculas y minúsculas.

Participantes: niños de 6 años.

Material: Pizarrón, área de juego (patio de recreo), tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas.

Descripción: Con el pizarrón se pide a los niños que clasifiquen las letras mayúsculas, de acuerdo a su diseño: las que son circulares y continuas (C, O, S); las que tienen líneas inclinadas y rectas (A, K, M, N, V, W, Y, X, Z); las que tienen curvas y rectas (B, D, G, J, P, Q, R, U); las que tienen líneas verticales y horizontales (E, F, H, I, L, T).

Se pide a los niños que salten dentro de un laberinto de letras pintadas en el área del juego o -- que corran y junten letras de cada tipo de una pila de letras.

Solo podrá utilizarse una línea multidimensio--nal en el patio para que los niños coloquen las le--tras correctas (mayúsculas y minúsculas dibujadas en las tarjetas), sobre puntos específicos de la línea.

Matemáticas. 1er. año.

Juego. "Objetos curvos".

El objetivo es el de promover la capacidad de -- detectar e imitar líneas curvas de varias magnitudes, desde los segmentos de la línea, hasta círculos completos, discriminar entre líneas y movimientos curvos y rectos.

El niño hará uso de las líneas que se encuentre en el área del juego y al observar el trayecto de -- las pelotas o las cuerdas sostenidas por cada extremo, tratarán de averiguar cuántas curvas se hacen durante el período del juego. También tendrán oportunidad de caminar distancias variadas alrededor de un -- círculo y descubrir que están haciendo curvas.

Después dibujan las líneas en el pizarrón y en papeles colocados sobre el piso o en cualquier otra superficie.

Para terminar, las curvas se colocan de distinto modo sobre una página y se incorporan a las letras o números que requieren curvas o a dibujos que contengan líneas curvas.

C. Naturales. 1er. año.

Juego: "A casa, que llueve".

Este juego es con la finalidad de que motive al alumno en el conocimiento del "Fenómeno de la lluvia".

Se colocarán en círculo todos los niños del grupo, menos uno; a una distancia de un metro entre uno y otro; cada jugador marca su lugar con un gis y se sientan en el suelo. El niño que ha quedado dentro del círculo toma el nombre de el "manchado", el cuál principiará a dar vueltas por fuera del círculo y a tocar jugadores por la espalda; éstos, al sentirse tocados, se levantarán, dejarán su lugar y colocarán las manos sobre los hombros del "manchado"; cuando éste tenga 6, 8, 10 o todos los jugadores en hilera fuera del círculo, a una distancia convenida previamente, gritará: ¡A casa, que llueve!, a cuya voz todos en desorden procurarán adueñarse de un lugar; el que quede sin colocación, principiará nuevamente el juego.

Para darle más entusiasmo al juego, ya que el -

"manchado" tenga cuando menos la mitad del grupo, -- llevará la hilera a un lugar que tenga obstáculos, -- formando culebras, etc., y, cuando estén desprevenidos, gritará ¡A casa, que llueve!.

Español. 2do. año.

Juego: "El navío cargado de . . .".

Es este un juego muy conocido, puede adaptarse a la enseñanza de la Ortografía. Suponiendo que el juego trata de afirmar nombres o sustantivos propios, en el que intervendrá en la escritura el uso de las mayúsculas.

Los alumnos se sentarán formando círculo y el profesor o un niño lo hacen en el centro para dirigir el juego.

Se explica la forma en que se llevará a cabo dicho evento y su finalidad. El que está sentado en el centro dirá: "allá va un navío cargado de ..." lanzando suavemente una pelota a determinado alumno. Si éste contesta acertadamente sigue el juego, si no, -- sale y da prenda; al terminar el juego ejecutará alguna actividad tendiente a darle habilidad ortográfica en aquello en que se encuentra deficiente.

Matemáticas. 2do. año.

Juego: "Carreras multiplicadoras".

Se escriben varias multiplicaciones en el piza-

rrón y se colocan los equipos a una regular distancia. Cada alumno debe salir corriendo de su lugar a ejecutar una multiplicación. Inmediatamente regresará, entregará el gis a su compañero, quien hará lo mismo y así hasta terminar; exactamente igual procederá el otro equipo. El triunfo corresponderá al equipo que termine primero.

Este juego puede usarse para cualquiera de las operaciones, en su fase de mecanización.

C. Naturales. 2do. año.

Juego: "Las flores y el viento".

Este juego nos ayudará para motivar "Los beneficios y perjuicios que el hombre recibe del viento".

Se marcan dos líneas paralelas a una distancia razonable, dividiendo el grupo en dos bandos iguales. Cada grupo se coloca sobre una de las líneas; uno será el "viento" y el otro, las "flores".

Las "flores", en secreto, escogen el nombre de una flor y, a una señal del jefe o del maestro, corren y se colocan frente al "viento". El "viento" entonces, va nombrando distintas flores y cuando advina la escogida por las "flores", éstas dan media vuelta y huyen hacia su base. El "viento" corre detrás de ellas para tocarlas antes de que lleguen a su base. Se repite la operación y cuando la mitad de

las "flores" hayan sido tocadas, se cambian los equi
pos.

NOTA: El profesor pondrá su iniciativa, su fa--
cultad creativa, para idear otros juegos, contando -
de ésta manera con abundante material lúdico, a fin
de satisfacer las necesidades de la educación que re
claman la intervención del juego.

CONCLUSIONES .

- 1.- El juego nos ayuda a comprender mejor el espacio de vida de un niño.
- 2.- El niño de 6 a 8 años desarrolla una conciencia o sentido de responsabilidad sobre temas que a él le parecen importantes, entrando en contacto con la cultura de su sociedad por medio de la escuela.
- 3.- Un buen profesor de escuela será aquel que permita que sus alumnos se identifiquen con él y no sólo se limite a cumplir con sus obligaciones docentes.
- 4.- El profesor de grupo siempre debe cuidar de que no se devalore en ningún momento la personalidad del niño; debe cuidarla y protegerla.
- 5.- La terapia por medio del juego es una oportunidad vital que se ofrece al niño para que éste pueda expresar sus sentimientos y problemas.
- 6.- Las alteraciones de su personalidad las encontramos cuando existe un desequilibrio emocional que se manifiesta por lo general, en la mentira y el robo.
- 7.- Debemos tener fe en el niño como individuo, ya que requiere de una oportunidad para explorar,-

experimentar, pensar, hablar, mirar, escuchar, trabajar y jugar.

- 8.- A través del juego diario el niño va adquiriendo conocimientos y experiencias que le servirán para el desarrollo de su vida futura.
- 9.- De la seguridad que el niño adquiriera en su hogar dependerá en gran parte la seguridad y aprovechamiento del conocimiento.
- 10.- El niño aprende mientras juega y, a través de sus actividades lúdicas, se enfrenta con él mismo, con otras personas y con el mundo de los objetos que le rodean.
- 11.- Sin la adecuada oportunidad del juego, no es posible un normal y satisfactorio desarrollo emotivo y social.
- 12.- El niño debe disponer de tiempo necesario para jugar sin que nadie ni nada lo moleste.
- 13.- El juego nos conduce al trabajo y éste es importante para asegurar la educación de las nuevas generaciones.
- 14.- Los juguetes deben ofrecer diversas posibilidades de uso. Han de despertar el interés del niño y brindarle un vasto campo de acción.
- 15.- En la elección del juguete se tendrá en cuenta una serie de exigencias higiénicas y normas de-

seguridad.

- 16.- La escuela está obligada a elaborar programas y juegos dentro de la enseñanza-aprendizaje, para aprovechar la actividad lúdica del niño y facilitar su aprovechamiento.
- 17.- La terapéutica debe ser para el ser humano un auxiliar que alivie su problemática.
- 18.- El juego y el juguete deben ser el medio para un mejor desarrollo del niño y no nada más como un fin comercial.
- 19.- El profesor debe aprender a tratar al alumno como niño y conocerle verdaderamente a través del juego para orientarle lo más posible y darle -- confianza como a un verdadero ser humano.
- 20.- El juego es el conducto que encamina a la educación.

G L O S A R I O .

- 1.- Basal Medida del grado mínimo de activi
(metabolismo) dad corporal que se requiere para
mantener la vida. La prueba del -
metabolismo basal puede ser utiliz
zada para descartar factores orgán
nicos en varios trastornos emocion
ales.
- 2.- Bufonería . . Burlarse de otro.
- 3.- Cualitativa . Que denota cualidad.
- 4.- Depredación . Pillaje, robo hecho con devasta-
ción por un menor.
- 5.- Didáctico . . Se refiere a la enseñanza.
- 6.- Emuresis . . Urinación involuntaria. Es parti-
cularmente importante en la psi-
quiatria infantil. Se encuentra -
en niños con reacciones sintomát
icas especiales donde se le consi-
dera como una manifestación indi-
recta de rebelión.
- 7.- Gen o Gene . Cada una de las partículas que en
el núcleo de las células condicion
an la transmisión de los caracter
es hereditarios.
- 8.- Implícito . . Que se incluye en una proposición
sin que haya necesidad de expli-
carlo.
- 9.- Interacción . Influencia recíproca.

- 10.- Introspectivo Examen del alma por sí misma; la introspección es muy discutible -- dado su carácter subjetivo.
- 11.- Juego Recreación basada en diferentes -- combinaciones. Actitud lúdica -- que desarrolla el niño.
- 12.- Lúdico Es relativo al juego del niño.
- 13.- Micción Acción de orinar.
- 14.- Mímica Arte de imitar o de expresarse -- por medio de gestos y ademanes.
- 15.- Motor Que causa o participa en la estimulación del movimiento de un músculo o grupo muscular.
- 16.- Osado Atrevido, audaz.
- 17.- Profilaxis Preservación de las enfermedades. Conjunto de medidas preventivas.
- 18.- Propensión Inclinação que se tiene hacia -- una cosa.
- 19.- Psicología Ciencia que estudia la conducta.
- 20.- Sensorial Parte del cerebro que se supone -- centro de las sensaciones.
- 21.- Somático Que pertenece al cuerpo.
- 22.- Vehemencia Impetuosidad, violencia, arreba-- to.
- 23.- Verja Enrejado de vara, reja que cierra una puerta, ventana, jardín, etc.

B I B L I O G R A F I A .

- 1.- ANDERSON Y ANDERSON. "Técnicas Proyectivas del Diagnóstico Psicológico". Edit. Realp. 2da. edición. Madrid 1966.
- 2.- AXLINE, VIRGINIA M. "Terapia del Juego". Edit.- Diana. México 1975.
- 3.- BRUSSEL, M. D. JAMES A. "Diccionario de Psiquiatría". Compañía Edit. Continental S.A. México, segunda impresión. Febrero de 1977.
- 4.- BUHLER, CHE PARTRIDGE E. "La recreación Infantil". Biblioteca del Educador Contemporaneo. -- Edit. Paidós. Primera edición. Buenos Aires -- 1965.
- 5.- COLLIN, G. "Compendio de Psicología Infantil" -- Edit. Kapelusz, S.A. 3ra. edición. 7a. reimpresión. Buenos Aires 1974.
- 6.- CRATTY, BRYANT J. "Desarrollo Intelectual" (Juegos Activos que lo Fomentan). Universidad de -- Calif. los Angeles. Edit. Pax-México. Primera edición en español. Septiembre 1977.
- 7.- CHATEAUR, JEAN. "Psicología de los Juegos Infantiles". Edit. Kapelusz. Sexta reimpresión. Primera edición. Buenos Aires 1873.
- 8.- DECROLY Y BOON. "Iniciación General del Método-

- Decroly". Edit. Losada, S.A. Buenos Aires 1965.
- 9.- DEL POZO, HUGO. "Recreación Escolar". Edit. -- Avante, S. de R.L. Tercera edición. México -- 1978.
- 10.- GINGERMANN, GREGORIO. "El Juego y sus Proyec- - ciones Sociales". Colección de Estudios Humanís- - ticos. Edit. Ateneo. Buenos Aires 1970.
- 11.- GARCIA-PELAYO Y CROSS RAMON. "Pequeño Larousse- - Ilustrado". Ediciones Larousse. México 1978.
- 12.- GARRETT, E. HENRY. "Las Grandes Relaciones en - la Psicología Experimental". Biblioteca de Psi- - cología y Psicoanálisis. Fondo de la Cultura -- Económica. Cuarta reimpresión. México 1973.
- 13.- HEGELER, STEN. "Como Elegir los Juguetes". Bi- - blioteca del Educador Contemporaneo. Edit. Pai- - dos. Buenos Aires 1965.
- 14.- HETZER, HILDEGARD. "El Juego y los Juguetes". - Edit. Kapelusz, S.A. Buenos Aires 1978.
- 15.- HURLOCK, ELIZABETH B. "Desarrollo Psicológico - del Niño". Edit. Libros McGraw-Hill. Cuarta edi- - ción. Madrid 1967.
- 16.- JIMENEZ Y CORIA LAUREANO. "Psicología del Niño- - y del Adolescente". Edit. Fernández Editores, - S.A. Segunda edición. México 1964.

- 17.- LA PRENSA MEDICA MEXICANA. "El Niño de 6 a 12 - Años". Primera edición en español 1966. 2da. -- reimpresión 1977. Traducción por Fournier Carolina Amor.
- 18.- LEIF JOSEPH Y BRUNELLE LUCIEN. "La Verdadera Naturaleza del Juego". Edit. Kapelusz, S.A. Buenos Aires 1978.
- 19.- MATEOS HIGUERA, SALVADOR. "El Juego de los Mexicanos". Edit. A. Mijares y Hermanos. México - - 1930.
- 20.- MONTESSORI, MARIA. "Ideas Generales Sobre Mi Método". Edit. Losada, S.A. Buenos Aires 1965.
- 21.- SARAZANAS RIJANE Y BANDET JEANNE. "El Niño y -- sus Juguetes". Edit. Narcea, S.A. Madrid 1972.
- 22.- WATSON, ERNEST H. Y LOUREY, GEORGE H. (DRS.) -- "Crecimiento y Desarrollo del Niño". Edit. Trillas. Sexta reimpresión. México 1979.
- 23.- SRIA. DE EDUCACION PUBLICA. "Programa 1er. Año" Educación Primaria. Consejo Nal. Técnico de la Educación. México 1977.
- 24.- SRIA. DE EDUCACION PUBLICA. "Programa 2do. Año" Educación Primaria. Consejo Nal. Técnico de la Educación. México 1977.