



El juego como medio eficaz
de aprendizaje

1671 J. JESUS ESTRADA TAPIA

Investigación documental presentada
para optar por el título de

LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

Morelia, Mich., 1985.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MORELIA , MICH. , 13 de MARZO de 1985

C. PROFR. (A) J. JESUS ESTRADA TAPIA.
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa INVESTIGACION DOCUMENTAL.
titulado "EL JUEGO COMO MEDIO EFICAZ DE APRENDIZAJE"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión


LIC. JOSE LUIS CHAVEZ ESCANDON

Prólogo

El objeto principal de esta investigación documental es tratar de alcanzar el fin que busca todo maestro. Encontrar el camino adecuado que satisfaga las necesidades de su quehacer educativo. Pero todo efecto tiene una causa y este trabajo no es la excepción. Al terminar cualquier tipo de estudios, se presenta la oportunidad de realizar un trabajo para obtener la titulación, y qué mejor ocasión que ésta para investigar y escribir sobre algo de lo que se tiene necesidad e inquietud. Este trabajo se eligió por esta razón. El primer año de trabajo como maestro fue muy difícil. Fue un año de fracaso. Y aunque al finalizar éste, la Inspección y la Dirección de Educación otorgaron al que escribe, un diploma por la forma aceptable en que había aplicado la Reforma Educativa según decía el diploma, su ética si no profesional sí humana y moral, le decía otra cosa; razón por la que se puso a analizar las causas del fracaso obtenido: no era un maestro normalista. Era un maestro de esos que se dieron muchos en 1972 con preparación de secundaria y que apenas ese año había cursado el primer grado en el I. C. M. E.(1) Las clases que impartió, si es que así puede llamárseles, no fueron más que un burdo remedo de las que había recibido como alumno. Mientras pensaba en esto recordó que los niños cuando juegan nunca se cansan y siempre lo hacen con gusto. Que al conocer un juego nuevo lo aprenden rápidamente y es muy difícil que se equivoquen al realizarlo. Esta idea avivó su esperanza para mejorar su trabajo en

(1) Instituto de Capacitación del Magisterio Estatal.

el siguiente ejercicio escolar. En el que empezó a tratar de introducir el juego en el salón de clases, logrando obtener buenos resultados sobre todo con los niños de primer grado que habían sido su mayor fracaso. Y que ahora por medio de juegos aprendían mejor, con más gusto y entusiasmo. Juegos que no eran nuevos porque bastaba observarlos en el patio de recreo y pensar un poco para adaptarlos en la clase. Juegos que se encuentran ya no se diga en un libro especializado sino en cualquier libro de Educación Física de los que se encuentran en el mercado. Y que al igual que los observados en los niños sólo basta adaptarlos según las necesidades y objetivos de aprendizaje requeridos. Pero en honor a la verdad el que escribe desconocía la existencia y contenido de dichos libros y aunque no hubiera sido así, tampoco los hubiera adquirido por falta de recursos económicos. De tal manera que se contentó con llevar a la práctica su maravillosa idea, que al igual que cuando el maestro induce a sus alumnos a descubrir o redescubrir una fórmula matemática y que al encontrarla tal parece que éstos la descubrieron o la inventaron, así le pasaba a él con cada juego. Desde entonces sin saber siquiera que ya existiera alguien que hubiera aplicado juegos didácticos; adaptaba cualquier juego en primero, segundo o tercero, que eran los grados que atendía pues trabajaba en una escuela unitaria.

Al empezar a buscar fuentes de consulta, cuál no sería su sorpresa al encontrar que desde el siglo pasado Federico Froebel había utilizado el juego como medio eficaz de aprendizaje. Y que casi la primera mitad de este siglo el Dr. De

1671
INDICE

	Página
PROLOGO	1
INTRODUCCION	6
I. TEORIA DEL JUEGO	8
A. ¿Qué es el juego?	8
B. Conceptos filosóficos sobre el juego	10
C. Orígenes del juego	11
D. Valores del juego	13
E. Objetivos del juego	16
II. IMPORTANCIA PSICOLOGICA DEL JUEGO Y SUS FUNCIONES	22
A. Importancia psicológica del juego	22
B. Función del juego en la conducta	26
C. Función del juego en la terapia de los niños pro- blema	29
III. IMPORTANCIA PEDAGOGICA DEL JUEGO Y SUS FUNCIONES	39
A. Importancia pedagógica del juego	39
B. Función biofísica del juego	41
C. Función social del juego	42
D. Función didáctica del juego	44
IV. LA APLICACION DEL JUEGO COMO MEDIO EFICAZ DE A - PRENDIZAJE	49
A. Conceptos generales	49

	Página
B. El juego y su aplicación en la escuela mexicana ..	50
C. El juego y los libros de texto	55
D. Juegos recomendables para los tres primeros grados	60
E. Los nuevos programas integrados	69
CONCLUSIONES	72
SUGERENCIAS	74
GLOSARIO	76
BIBLIOGRAFIA	77

INTRODUCCION

Este trabajo está dirigido a todos aquéllos que de una forma u otra están vinculados con la educación, pero de manera especial a los maestros y autoridades educativas de México. Las teorías, experimentos y trabajos de los autores - que aquí se mencionan, se exponen con la mejor intención de contribuir en algo para la difícil tarea educativa. Abordando temas de suma importancia para el desarrollo del niño - normal, del niño con problemas, de las relaciones niño-familia, niño- maestro, niño-grupo y niño-escuela. Tomando como eje central al juego y como medios conductores a las funciones que éste desempeña en el desarrollo físico, mental y emocional del niño.

El tema del juego como cualquier otro tiene que partir de una teoría, elemento que forma parte primordial de este trabajo. En el segundo capítulo se ve la importancia psicológica del juego y sus funciones. Considerando que éste es el factor más importante en el desarrollo del niño y su formación integral. En el siguiente capítulo se habla del papel que desempeña el juego en la pedagogía asentándose que éste no es menos importante que el anterior. Porque el juego es el mejor medio con que cuenta la educación, que el juego es capaz de hacer que el infante adquiriera gustosamente no sólo las habilidades de más alto nivel deseadas por el pedagogo sino otras de más alto nivel intelectual y social. Tales son las funciones del juego en el niño.

En la última parte se hace referencia en forma general sobre la relación del juego y su aplicación en la escuela primaria como medio eficaz de aprendizaje. Así como la relación del juego y los libros de texto gratuitos y no gratuitos. Encontrándose que el juego por lo menos desde 1921 hasta la fecha, no se ha aplicado en realidad. A pesar de que a partir de 1980, el juego ha sido incluido en los nuevos programas integrados. Sin embargo y con la intención de que se le conozca como medio eficaz de aprendizaje, se sugieren algunos juegos recomendables para los tres primeros grados, que es donde se requiere de juegos más simples. Estos juegos en realidad son pocos, pero sólo se presentan a manera de ejemplos y de ninguna forma se pretende que se les utilice como modelo, ya que cada grupo y cada niño tienen sus propias características, por lo que se recomienda ver las obras de los autores investigadores y aplicadores del juego en la educación.

Por último se presentan los más recientes descubrimientos pedagógicos de A. Lapierre y B. Aucouturier, los cuales predicán la "Educación vivenciada", recomendando que el educador, debe adaptarse al niño y no el niño al educador, como en la educación tradicionalista. Pero en el fondo viene a ser lo mismo, porque en la aplicación del juego como medio eficaz de aprendizaje, también el educador debe adaptarse al niño de la misma manera que en la educación vivenciada.

I. TEORIA DEL JUEGO

A. ¿Qué es el juego?

Todo mundo conoce el juego. Porque todo mundo ha jugado Pero... ¿Qué es el juego? ¿Por qué y para qué se juega? Se podría decir que es una actividad característica y muy peculiar tanto de los animales como del ser humano. Pero sería algo muy general e incompleto porque no contestaría las preguntas anteriores. Así se encuentran muchas teorías. Como la de Spencer y Schiller afirmando que el niño juega por exceso de energía. "Teoría incompleta, pues se ve jugar a niños convalecientes que no tienen exceso de energías."(1) O la teoría de Stanley Hall, que dice que el juego no es más que atavismos en el niño. Teoría que basa al decir de Jiménez y Coria;(2) en la observación evolutiva de los juegos según la edad, sin ver que dicha evolución depende no sólo de la edad, sino también del interés propio del niño, de sus habilidades y de su afán por adquirir otras. Así se seguirían enumerando muchas más, pero sólo se mencionan éstas para dar paso a las de otros autores, con una visión distinta y más completa sobre el juego.

Para Froebel, el juego es el grado más elevado del desarrollo en el niño. Esta teoría ya contesta la primera pre -

(1) JIMENEZ, y Coria Laureano. "Conocimiento -- del educando, psicotécnica pedagógica y organización escolar", Edit. Porrúa, México, - 1977. Págs. 93-94.

(2) JIMENEZ, y Coria. Op. Cit. Pág. 94.

gunta y deja deducir claramente la segunda. Piaget dice: "La realidad es un juego que el niño juega gustoso con los adultos." (3) En otras palabras se diría que el niño vive, crece se desarrolla y se prepara gustoso para su vida adulta por medio del juego. Al niño le encanta aprender jugando. En la mayoría de sus juegos, si no en todos. Siempre está simulando algo. "Al niño le gusta jugar a (Hacer como si)" (4) El niño juega y hace simulaciones según su edad, sus habilidades adquiridas y para adquirir otras nuevas de acuerdo a la etapa de su desarrollo. Existen otras teorías como las de : Alfonso Pruneda, Fanciulli, Virginia M. Axline, Etc., que también coinciden con Froebel y Piaget. Por lo que se podría decir que el juego es el medio natural y más eficaz para el desarrollo armónico del niño. O la preparación más completa para su vida adulta. En conclusión, la teoría del juego sería: la teoría del desarrollo integral del niño.

Después de haber definido lo que es el juego y para qué sirve, se señalará cómo actúa éste en el desarrollo del niño para que sea más clara la respuesta a la segunda pregunta. Citando a Cretty Bryant, investigador contemporáneo y seguidor de Piaget que muestra los resultados obtenidos recientemente en Norteamérica, reafirma que el juego es la más amplia preparación del niño para su vida adulta. Porque en sus observaciones ha encontrado que el niño norteamericano convina cada vez más sus juegos con la inteligencia y la estrategia. Y se lo explica comparando al hijo del pescador

(3) POZO, Hugo del. "Recreación escolar". Edit. Avante. México, 1979. Pág. 20.

que juega con las herramientas de su padre como preparándose para llegar a ser un buen pescador. De igual manera dice "El niño norteamericano juega como para prepararse en las tareas que considera le serán útiles para tener éxito cuando adulto."(5)

El niño juega para aprender. El juego es el trabajo del niño. El cual realiza gustoso ya sea solo, con otros niños o con los adultos. Pero estos últimos no lo entienden. No lo comprenden. No valoran esa actividad que el niño llama juego y ellos conocen por trabajo. Lo regañan y lo reelegan en las tareas diciéndole que no lo hace bien, que no sirve para nada. Sin percatarse de que no ha adquirido aún las habilidades ni físicas ni mentales necesarias para esas tareas porque es niño y no adulto. Y luego se preguntan por qué el adolescente es flojo y no quiere ayudar en las tareas a sus padres, sin darse cuenta que no es flojera, sino una reacción natural de defensa contra la incomprensión que no los ha dejado aprender.

B. Conceptos filosóficos sobre el juego

De acuerdo al Profr. Hugo del Pozo, todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego como algo independiente y esencial, como algo que no se puede ignorar ni ne-

(4) PIAGET, Jean. "La formación del símbolo en el niño". Edit. F.C.E. México, 1980. Pág. 36

(5) CRATY, Bryant J. "Juegos didácticos activos". Edit. Pax-México, 1981. Pág. 26.

gar. Al decir del autor casi todo lo abstracto se puede negar; como la verdad, la belleza, el espíritu. Pero el juego no. También afirma que se quiera o no, al conocer el juego se conoce al espíritu, por que sea cual fuere la naturaleza del juego, en ningún modo es materia. Sino una actividad - del estado de ánimo y un impulso instintivo automático, para suavizar las presiones internas y dar un atractivo a la vida del ser. Presentándose como una actividad plena de sentido y como una forma de función social.

Continúa diciendo que en el juego se revela la existencia de algo inmaterial. Que todo juego tiene su significado. Que todo juego significa algo. Pero que si a ese algo se le considera espíritu, se habrá dicho demasiado y que si se le llama instinto, se diría muy poco. Que el juego es algo que existe y que se eleva del instinto al espíritu. De lo humano a lo divino. Se señala que Platón encontraba sin reserva, - una gran identidad entre el juego y la acción sacra. Y esta identidad, no desmerecía lo sagrado al calificársele de juego, sino que se exaltaba porque el concepto de éste, se eleva a las regiones del espíritu. Termina diciendo que las mejores disposiciones del alma, no son más que posibilidades del jugar. Posibilidades de dejarse poseer por el juego. Que el carácter esencial del juego es una libre formación - en la medida en que ésta se forma en él mismo.

C. Orígenes del juego

El juego ha formado parte de toda cultura conocida, re-

flejando sus ideales y sus valores. Pero también ha representado la esencia vital en el crecimiento y desarrollo en los niños como dicen Henry D. Edgren y Joseph J. Gruber.(6) Pero el juego es más viejo que la cultura. Es más viejo que el hombre mismo. De acuerdo con el Profr. Hugo del Pozo,(7) los animales no han esperado a que el hombre los enseñe a jugar. Y los animales son más viejos que el hombre. Añade-- que se podría decir que la civilización no ha aportado nada al concepto de juego. Que los animales juegan lo mismo que el hombre y que los rasgos fundamentales de sus juegos son los mismos. Y si no que se observe a los gatitos o a los perritos jugar y se verá que siempre siguen las reglas. Nunca muerden más fuerte de lo que deben aunque aparenten estar terriblemente enfadados. Y lo más importante, parece que gozan mucho con ésto, que es la forma más simple de juego. Y sin embargo es una función con mucho sentido.

El origen del juego no se encuentra pues, en ninguna época del tiempo ni de la historia. El juego empieza con la vida misma. El juego es parte esencial de la vida y se da en forma natural como el vivir o como el crecer. "La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una forma de expresión de vida."(8)

(6) D., Edgren Henry. "Juegos escolares para primaria;" Edit. Pax-México, 1971. Pág. 1.

(7) DEL POZO. Op. Cit. Pág. 22.

(8) Ibídem. Pág. 25.

D. Valores del juego

Todas las cosas vitales en el ser humano, poseen un -- gran valor. Y el juego como tal, no es la excepción. Pues -- se le han reconocido varios valores muy apreciados para el ser humano y para los animales. Pero en este caso sólo se -- hablará en lo que se refiere al primero.

Se ha encontrado que el juego actúa como el mejor estimulante del crecimiento y desarrollo del niño. Y esto es -- verdad, porque si se observa a un recién nacido, se verá -- que sus movimientos son torpes y que éstos no son más que -- sus primeros intentos de juego con sus extremidades, sobre- todo las superiores que le sirven para poco a poco ir coor- dinando sus movimientos a voluntad, estimulando de esa mane- ra las fibras nerviosas para que éstas adquirieran sus funcio- nes. Funciones que dichas fibras no habían desarrollado an- tes. Porque tampoco antes el niño había jugado. Claparede -- dice: "Los topos tienen los ojos atrofiados porque no han -- jugado lo bastante con la luz."(9)

Siendo el juego una característica esencial en el niño- y éste un ser social por naturaleza, el juego tiene un va-- lor social muy importante. Porque aparte de ayudarlo a ser- sociable, lo divierte y entretiene. Pero lo más importante- es que por medio del juego el adulto puede y debe inculcar- le buenos hábitos como: buenos sentimientos tanto hacia él mismo como hacia los demás. Por medio del juego, el adulto- puede educar al niño en todo el orden social.

(9) Ibíd. Pág. 26.

Otro valor del juego es el catártico. Se asegura que por medio del juego, el niño elimina su instinto de lucha. Que jugando a: pegarse, empujarse, tumbarse, etc., evita conflictos mayores. Aunque este tipo de acciones es nulo en los niños pequeños, en los alumnos de primaria ya se empieza a notar. Obsérvense estas acciones sobre todo en el recreo y se verá que aún en niños de primer grado ya se empiezan a desarrollar. Y que aumentan gradualmente con la edad. "La acción catártica es nula entre los niños pequeños ... luego aumenta con la edad, sobre todo en el momento de la pubertad y toma toda su importancia en el juego de los adultos."(10)

Desde el punto de vista psicológico, el juego no es menos valioso. El maestro puede aprovechar el patio de recreo como laboratorio para conocer a sus alumnos por medio de su comportamiento al jugar. Pero lo más importante es que por este medio podrá descubrir sus problemas para buscar la mejor manera de ayudarles a superarlos. En sus juegos, el niño refleja el comportamiento de las personas que lo rodean y con las cuales convive.

De acuerdo a varios autores como: D. Edgren, J. Gruber, Jiménez y Coria, Hugo del Pozo, etc. El juego es de un gran valor conductual e higiénico. Pues es el mejor aliado para que el niño viva plenamente al sol y al aire libre que es la mejor manera de evitar las enfermedades físicas y menta-

les. Afirman que el juego crea en el niño un espíritu de cooperación y disciplina con los demás, formando su conducta. Que por medio del juego el niño realiza las actividades necesarias para adaptarse al medio.⁷ Sin embargo, como afirma el último de los autores citados: "Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota; pero los educadores todavía no le dan el lugar que le corresponde. "

(11) Y es verdad. Sobre todo en México en donde el juego sólo se ha utilizado de esta manera. Porque en otros países más adelantados en materia educativa, ya desde el siglo pasado descubrieron el valor del juego en la educación y lo empezaron a utilizar en jardines de niños y en escuelas especiales para retardados mentales. Sobre todo en Alemania, Francia y recientemente en Norteamérica donde le han descubierto otro valor. El terapéutico.

El valor o valores del juego dependen de la forma en que éste se efectúe y las reglas o leyes que lo rigen. Y hablando de reglas, se dirá que el juego tiene un gran valor disciplinario. El juego crea disciplina, y quién lo juega es quién más lo sabe. Es quién más la busca. Todos los niños saben que si quieren jugar, deben ajustarse a las reglas del juego. Y que si no lo hacen, no pueden jugar. Y esto es obvio, pues hasta los animales lo saben. Pero se ha encontrado que el valor del juego aparte de la forma en que se efectúa y las leyes que lo rigen, depende también de -

(11) *Ibíd.* Pág. 28.

otros factores importantes como las emociones e intereses - que despierten en su representación. Y estos valores educativos del juego podrán ser mayores o menores según su capacidad y oportunidad. El valor de un juego depende de su adecuación según el caso para el que se vaya a aplicar y de -- que su aplicación se realice en el momento oportuno y preciso. El juego tendrá mayor valor si despierta en el niño sus intereses y emociones, su gusto y alegría. Y decrecerá su valor, en la misma proporción en que decrezcan las condiciones anteriores. Entonces, si se desea obtener lo máximo de cada valor del juego, el educador, ya sea el padre de familia o el maestro, deberá observar muy bien dichas condiciones.

E. Objetivos del juego

Se dice que el juego tiene varios objetivos y algunos - de los más importantes son los siguientes:

- 1.-Desarrollar al niño por medio de la actividad física y - recreativa.
- 2.-Formar un individuo saludable, dinámico y perseverante.
- 3.-Crear en el individuo una base sólida para prácticas de- portivas y competitivas posteriores.
- 4.-Formar hábitos de trabajo, desarrollar positivamente la- personalidad: el valor, la audacia y la disposición para

resolver los problemas que se le presenten en la vida.

5.-Desarrollar la motricidad infantil como: trabajar en --
equipo, en grupo o en cualquier otro medio social, des--
pertando en el individuo un espíritu colectivista.

6.-Formar hábitos de higiene y de la utilización sana del -
tiempo libre.

Todos los objetivos del juego convergen en uno princi--
pal y único. En el desarrollo integral o total del niño. -
Obsérvese que cada uno de los objetivos se refieren a una -
parte o partes que integran un todo. Al niño. Aunque haya -
alguien como H. Wallon (12) que al referirse al juego, dice
que hay que coincidir con Kant en su definición del arte. -
Que es una actividad sin fin. Según H. Wallon, el juego al-
igual que el arte se realiza por sí mismo. Es una actividad
que se realiza o busca realizarse en sí misma. Porque cuan-
do una actividad se vuelve útil, y se convierte en medio pa-
ra lograr un fin, pierde su atractivo y características de
juego. Pero posiblemente el autor no se ha percatado de que
el niño se ha desarrollado por medio del juego en forma na-
tural e inconsciente desde la más remota antigüedad, y que
el juego ha sido sin que él se dé cuenta, el medio para lo-
grar ese objetivo o fin que se llama desarrollo. Porque no
puede llamársele de otra manera. Pues todo lo que existe en
forma natural o inventado por el hombre, tiene y debe tener

(12) WALLON, H. "La evolución psicológica del -
niño!" Edit. Grijalbo. México, 1977.

una función, y esa función debe tener un fin. Porque de -- otra manera no se explicaría ni se justificaría su existen- cia. Ahora, si el padre de familia o educador aprovechan es- te medio maravilloso, natural e intrínseco que existe en el niño para su mejor formación, éste no tiene por qué darse - cuenta o enterarse que el adulto está utilizando su juego - como medio para educarlo. Esto sólo lo sabrá el educador, - el que utiliza o se vale del juego para lograr un fin deter- minado en el niño, y nadie más. Recuérdese que Kant no defi- ne así al juego, sino al arte. Porque al referirse al juego dice: "El mundo es el juego de la vida"(13) Sin embargo, en ninguna forma se pretende desconocer la autoridad interna- cional de H. Wallon en la materia, sino sólomente hacer una pequeña reflexión de su punto de vista sobre el juego. Para tratar de entenderlo y explicarlo lo más claramente posible Porque también puede ser que el autor se refiera a lo que - comúnmente se conoce por trabajo, y por regla general todo- mundo considera a éste como una tarea obligatoria, con un - horario que cumplir y por consiguiente tedioso y cansado, - pero necesario para poder vivir. Concepto equivocado porque el trabajo debe ser todo lo contrario, debe realizarse con gusto como el arte o la ciencia que despiertan el interés y producen placer en quienes realizan dichas tareas. Los ar- tistas y los científicos como se sabe pasan horas y horas - en sus actividades perdiendo casi siempre la noción del --- tiempo y a veces hasta la del espacio embebidos en su mundo Los primeros en su estudio pintando o esculpiendo algo. Los

(13) DEL POZO. Op. Cit. Pág. 20.

segundos estudiando o investigando, sin sentir hambre o sed Y no es que no la tengan, su organismo es igual que todos, sólo que su interés y gusto por dichas actividades es más fuerte que todo lo demás. Al igual que el niño cuando juega Desde este punto de vista el autor podría tener razón y no, porque él mismo acepta que no hay tareas que por arduas que parezcan no puedan ser motivo de juego. Pero entonces, ¿por qué se tiene ese concepto equivocado del término trabajo? - La razón es muy simple. En este mundo tan complicado en que se vive casi nadie tiene la oportunidad de elegir la actividad que le gusta. Casi todos los jóvenes que empiezan a trabajar, lo hacen por necesidad y aceptan el trabajo que encuentran para ganar algún dinero, y poder subsistir realizando actividades que odian, que hacen a la fuerza o que en el menor de los casos les son indiferentes; conceptuando al trabajo como algo aburrido, cansado, forzado y obligatorio, como una trampa sin salida. Y algo así no puede producir -- placer.

Pero volviendo al tema se dijo que el autor podría tener razón y no. Véase por qué. Afirma que cuando una actividad se vuelve útil y sirve como medio para lograr un fin, pierde sus características de juego. Deja de ser juego. Y lo compara con el arte coincidiendo con la definición que Kant da al mismo, "Una actividad sin fin". Ahora bien, podría tener razón si se considera al trabajo desde el punto de vista común y corriente. Pero aunque el arte no tiene -- aparentemente un fin, no se puede decir que no lo tenga. Lo que pasa es que su objetivo o fin, no es de la misma natura

leza que el del trabajo común. Su objetivo es más alto. Es más elevado. Y el mismo autor lo confirma al decir que el juego es una actividad que busca realizarse en sí misma. El juego lleva pues su fin implícito en él mismo. Como Jean - Chateau dice: "Se juega a remar o a pintar como se juega al ajedrez; y no pocas obras que han encantado a generaciones no fueron para sus autores más que espléndidos juegos."(14)

El arte en apariencia no tiene un fin porque sus autores no obtienen de él, nada lucrativo. Pero no es que no lo persigan sino porque en vida casi nunca lo consiguen y a pesar de todo, son perseverantes en su trabajo porque les gusta, porque es la actividad que les produce placer y gozo al realizarla. Y aún suponiendo que el artista no persiga ningún fin económico al realizar sus obras, y sólo las haga -- por gusto o por el placer que le producen. Ya tienen un fin El de producir placer. O el de despertar el interés y el -- gusto por realizarlas. Y algo más grande, más elevado, la posibilidad de hacer inmortal a su autor. Aunque éste no ha ya perseguido ni soñado siquiera tal fin.

Entonces el arte al igual que el juego tienen un gran - objetivo. El de desarrollar en todos sus aspectos y hasta - su máxima expresión aquél al artista y éste al niño. Y lo - mismo podría decirse de todo trabajo en general, sólo que - las circunstancias sociales tan complicadas en que se vive-

(14) CHATEAU, Jean. "Psicología de los juegos - infantiles." Edit. Kapelusz. Buenos Aires, 1980. Pág. 3.

no lo permiten. Pero si algún día se pudiera lograr que cada individuo eligiera el trabajo que le gustara, como al -- artista el arte y al niño el juego, ese día se alcanzaría - el sueño más anhelado y más buscado por la humanidad. ¡La- felicidad del hombre;

II. IMPORTANCIA PSICOLOGICA DEL JUEGO Y SUS FUNCIONES

A. Importancia psicológica del juego

Desde el punto de vista psicológico, ¿qué importancia tiene el juego en el desarrollo del niño? Si se hiciera una encuesta como se usa hoy día en la televisión o como lo hiciera el Sr. Ríus en una de sus revistas de monitos que dedicó al magisterio allá por 1973, posiblemente se obtendrían las respuestas siguientes: pues no, no sé. Bueno, pues debe tener su importancia. Sí; como no, yo considero que el juego es muy importante para el desarrollo del niño. Y así por el estilo se tendrían decenas de respuestas. Pero ninguna sería satisfactoria. Hasta aquí en lo que se refiere a la primera proposición. Respecto a la segunda; a la del Sr. Ríus, que al decir en su revista, sólo entrevistó a maestros en servicio, y su pregunta no fue precisamente sobre el juego sino sobre métodos de enseñanza. (métodos actuales por supuesto) Encontró que ni siquiera los conocían. Sólo que este señor a veces exagera un poco, porque en la Normal aunque sea en teoría se estudian dichos métodos.

Entonces, ¿cómo resolver este problema? En primer lugar se verá al Dr. Decroly, uno de los primeros psicopedagogos de renombre en este siglo y cuyo lema fue: "Preparar al niño para la vida por la vida misma", y "Organizar el medio de manera que el niño encuentre en él los estímulos necesarios."(1) Como se observará el autor concede gran importan

(1) CHATEAU, Jean. Op. Cit. Pág. 60.

cia al juego como medio para desarrollar física y mentalmente al niño. Al decir por la vida misma, ya habla del juego. Porque en el capítulo anterior se estableció que la vida del niño es el juego. Y que el trabajo o quehacer de los adultos es el juego para el niño. Ahora, la segunda mitad de su lema dice: "Organizar el medio para que el niño encuentre en él los estímulos necesarios". Habla concretamente del ambiente físico necesario para desarrollar (sus juegos educativos) como él mismo los llamó en su obra: "La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos", obra que le costó al decir de Clotilde G. de Rezzano, más de 24 años de observaciones y experimentaciones tanto a él como a sus colaboradores en el Instituto de Enseñanza Especial para anormales y retardados escolares en Uccle, Bruselas.

A pesar de que el juego se empezó a utilizar como medio pedagógico desde el siglo pasado, se quiso iniciar este capítulo con el Dr. Decroly, para señalar de alguna manera que fue precisamente a partir de él, que el tema del juego el interés de muchos investigadores. Es a partir del Dr. Decroly, que la psicología infantil ha logrado desarrollar enormemente sus investigaciones sobre el juego y su importancia en el desarrollo del niño. "Casi no hay tema que en el dominio psicopedagógico, haya suscitado desde hace medio siglo tantas investigaciones como el juego."(2) Y si el juego ha sido objeto de tantas investigaciones es porque se ha

(2) Ibíd. Pág. 60.

descubierto su gran importancia psicopedagógica.

El juego ayuda al niño para que sus órganos vitales realicen sus funciones físicas y mentales. Y estas funciones son indispensables en el proceso enseñanza-aprendizaje. El problema más grande de los padres de familia y sobre todo del maestro, ha sido y es, encontrar la fórmula mágica para que el niño aprenda. Pero tal parece que no se ha encontrado. Sobre todo en México.

Los maestros se quejan continuamente de los defectos y torpezas de sus alumnos; de sus distracciones y juegos continuos, sobresaliendo éstos, pues nunca se cansan de jugar. Y esto ya lo observa Claparede: "Rousseau en efecto, desde el prefacio del Emilio, se queja de que hasta los educadores más sabios buscan siempre al hombre en el niño, sin pensar en lo que es antes de ser hombre."(3) Y recuérdese que el niño es niño. Debe ser niño. Y más de una vez se ha oído decir que el niño es como el barro, o como la plastilina en manos del adulto que valiéndose de su elasticidad puede moldearlo a su gusto. Y eso es cierto. Pero la esencia del niño no es la elasticidad, sino el juego. Y aquella sólo se obtiene por medio de éste. Sin embargo, Jean Chateau al referirse a este punto dice: "El niño no es una tabla rasa en la cual podemos inscribir cualquier cosa."(4) Y lo explica diciendo que el padre o pedagogo no puede ni debe querer --

(3) *Ibíd.* Pág. 1.

(4) *Ibíd.* Pág. 60.

ser un creador, que por más elástico que sea el niño, no se le puede cambiar de flemático a nervioso, porque sería como querer cambiar un moreno a rubio o viseversa. Tal parece que el autor está en desacuerdo con lo antes dicho pero se debe a que enfoca el tema hacia otro ángulo. Sus afirmaciones son válidas desde el punto de vista lógico y de la química. Más no para refutar lo anterior, porque al decir que un niño es como el barro no se afirma que se pueda cambiar su esencia, sino que al igual que un diamante se trabaja y se pule, así se debe hacer con el niño. Pues el barro por mucho que se moldee no cambia su esencia, sigue siendo barro aunque se haya cocido. Y más adelante el mismo autor dice: "El pedagogo no es -ni debe querer ser- un creador; es un jardinero que sabe hacer que los gérmenes broten."(5) Y citando a Rosseau, sigue diciendo que éste vió más claro que Helvetius con respecto a la educación, al contentarse con seguir la naturaleza, con dirigir y encausar el caudal por un lecho mejor que por otro. Con lo que se está totalmente de acuerdo. El artista no crea el barro, sólomente lo trabaja dándole belleza y valor. Lo mismo hace el pedagogo con su trajajo educativo en el niño. En otras palabras, no hay desacuerdo con el autor. Pues éste se refiere a una cita que hace de Helvetius unas líneas antes en donde dice: - "No pensemos como lo creía Helvetius, que por la educación podemos crear un sér completamente nuevo."(6)

(5) Ibídem. Pág. 61.

(6) Ibíd. Pág. 61.

B. Función del juego en la conducta

Se dice que una de las funciones principales del juego es la de propiciar en el niño una buena conducta. Un buen comportamiento. Y de acuerdo a Bryant J. Cratty, (7) que entre paréntesis es cierto, abundan en la literatura las justificaciones para dicha función. Pero según el autor, si se analiza realmente el comportamiento individual o grupal en los deportes o juegos de competencia se encuentra todo lo contrario. Porque cuántas veces no se ha visto en los estadios que los jugadores se agreden unos a otros al igual que los niños en sus juegos llegando a detener la acción, y lo que es más, dañar la esencia misma del juego. Cuántas veces los deportistas llegan a perjudicar su comportamiento personal a tal grado que resultan a veces más indeseables y menos edificantes que sus compañeros que no juegan. Y en el ámbito internacional la imagen de los jugadores parece empeorar con las trampas de los árbitros, entrenadores y jugadores participantes con experiencia en dichas conductas negativas que ya no les causan mayor sorpresa. Pero que sin embargo muchos entrenadores y competidores de deportes como la gimnasia, el box, la lucha y los clavados, quedan tan deprimidos al final de la competencia internacional, como los televidentes y público en general que observó la olimpiada de 1972 en Munich.

Sin embargo y después de haber presentado este cuadro tan desolador, de acuerdo con el autor se tiene que recono-

(7) CRATTY, BRYANT J. Op. Cit.

cer que el juego proporciona estímulos y lecciones muy útiles y necesarias para la adaptación personal y las relaciones humanas, creando un comportamiento apropiado. Quiérase o no se tiene que reconocer que por medio del juego el niño va formando su conducta poco a poco. Y no sólo este autor lo reconoce, pues entre otros está Piaget que sobre el particular dice: "La acción sobre las cosas se transforma en juego." (8) O Jean Chateau que afirma: "Si el niño es serio, se debe a que por sus aciertos en el juego, afirma su ser." (9) Y afirmar su ser no es más que afirmar su conducta o su comportamiento ante él y ante los demás. Volviendo al primer autor que coincide con éstos, asegura que los niños torpes sufren por sentimientos de inferioridad o incapacidad física y que éstos se originan por percepciones negativas en sus actividades físicas.

Por regla general los traumas psicológicos se generan en la infancia y son muy difíciles de superar. Cuántas veces se encuentran niños callados, niños agresivos, niños egocentristas o tímidos y generalmente todos son insociables. Unos por pasivos y otros por activos, pero todos con una conducta negativa. Conducta que en forma directa o indirecta y que sin querer les han propiciado sus padres. A unos por cuidarlos en exceso y a otros por descuidarlos demasiado. A algunos los tratan como si fueran bebés para algunas cosas y como si fueran adultos para otras. No los dejan salir ni a la puerta por temor a que les pase algo pero

(8) PIAGET, Op. Cit. Pág. 129.

(9) CHATEAU, Op. Cit. Pág. 20.

les exigen que se porten como adultos. A otros les dan todo lo que piden con tal de que no lloren o los dejan que vayan donde quieran con tal de que no molesten, pero siempre los regañan por todo. Y no es que los padres no quieran a sus hijos, lo que pasa es que no los comprenden como dice Livingston Larned en su poesía: "Papá olvida" en la que a través de la interpretación de Enrique Rambal dice: "Te humillé delante de tus amigos... Y no era que yo no te amara. Era que esperaba demasiado de tí. Te medía según la vara de mis años maduros..."(10) O como dice Rabidranath Tagore en su poesía "Mala fama" que aparece en el mismo volumen: "Te han llamado sucio porque cuando estabas escribiendo te manchaste con tinta los dedos y la cara. ¿Y no les da vergüenza?..."(11)

Siguiendo ahora con Claparede, que coincide con Rosseau al decir que la doctrina evolucionista al llegar a preguntar que por qué un periodo tan precario como la infancia se ha conservado en las edades y aún se ha prolongado en los seres más avanzados de la escala animal. Y contesta que se debe admitir que la infancia se ha conservado y prolongado porque es útil al individuo y a la especie. Que la infancia se considera como un periodo de juego que favorece las funciones físicas y mentales del niño.

(10) LARNED, Livingston. "Papá olvida" Disco Peerles, 1135. Lado "A", No. 5.

(11) TAGORE, Rabidranath. Disco Peerles, 1135. Lado "A" No. 1.

C. Función del juego en la terapia de los niños problema

La última función que se le ha descubierto al juego, es la de utilizársele como terapia en los niños problema. Los cuales siempre se encuentran en cualquier grupo escolar. -- Aunque conviene aclarar que estos casos alcanzan su mayor índice en los países más desarrollados como los Estados Unidos de América. Sin embargo en los países en vías de desarrollo como México, ya se empiezan a dar muchos casos de este tipo.

Los niños problema generalmente son todos aquellos alumnos callados, distraídos, gritones y agresivos que no sólo ocasionan problemas entre ellos y el maestro por su bajo rendimiento e indisciplina, sino que descomponen todo el grupo.

Los niños problema son enfermos que sufren verdaderos traumas psicológicos causados casi siempre por la desestabilidad familiar, que ocasionan los padres con sus pleitos y el exceso de autoridad que ejercen en el control del niño. -- C cualquier otra causa de tipo familiar, que lo impulsan en forma voluntaria o involuntaria a la anarquía.

Froebel (12) negaba que la anarquía fuera causada por la libertad, y más bien la atribuía al excesivo control que los padres y educadores quieren tener hacia el niño, destruyéndole su carácter, minando su resistencia y predisponien-

(12) S., Gilb Stella. "Juegos para escolares" - Edit. Pax-México, 1979.

dolo a la rebelión impulsiva, al imperio de los instintos y a la anarquía total. Froebel utilizó en el aprendizaje, la tendencia natural del niño (el juego) pero sin desnaturalizar su espontaneidad. Entonces como Froebel, se debe buscar la armonía entre el control del niño y la espontaneidad del juego, eliminar toda coacción que disminuya su rendimiento, toda restricción que lo debilite, toda dominación que destruya su personalidad y buscar la autoactividad fundada en su interés. También se debe ofrecer especial ayuda y aliento a los niños tímidos y mal coordinados. "La falta de habilidad da por resultado la falta de interés."(13)

Ahora bien. ¿Basta lo anterior para ayudar a los niños-problema? No, definitivamente. El párrafo anterior indica como evitar la causa mas no el efecto. ¿Entonces cómo funciona el juego como terapia? En primer lugar se citará a Ernest R. Hilgard y Gordon H. Power,(14) que al citar a Freud en su obra, afirman que éste fue el primer investigador que a principios de este siglo lanzó su teoría del aprendizaje en la que ya incluye a la terapia, afirmando que por medio de ésta el niño se reeduca. Y aunque no habla precisamente del juego, sí se asegura que este autor influyó poderosamente en los demás, que fue el primero que relacionó la terapia con el aprendizaje y que la psicología de Freud es una psicología de motivación que ha servido como base a los investigadores contemporáneos en sus estudios so

(13) S., Gilb Stella. Op. Cit. Pág. 4.

(14) R., Hilgard Ernest. H. Bower G. "Teorías del aprendizaje" Trillas, 1973. Pág. 325.

bre la angustia, la agresión y la represión. Causas que originan los problemas en los niños.

Las investigaciones que se suscitaron a partir de Freud fueron numerosas, unas en pro y otras en contra; pero en este caso sólo se verán los resultados obtenidos en los que se refiere a la terapia de juego. Y de acuerdo a James O. Whittaker, (15) se han encontrado tres tipos de terapia del juego que son los siguientes:

Terapéutica de la liberación.-Que consiste en dar al niño la oportunidad de disipar sus sentimientos hostiles y agresivos dentro de ciertos límites de destructividad por medio del juego; como descomponer muñecos que representan a sus padres, embarrarse de pintura, tirar cosas, etc.. Y por este medio el niño adquiere cierto tipo de catarsis liberándose de sus problemas.

Terapéutica interrogativa.-Esta da importancia a la interpretación. Funciona de manera muy parecida al psicoanálisis. Por medio del juego, el terapeuta interpreta los sentimientos y actitudes del niño para encontrar la causa del problema.

Terapéutica de relación.-Esta se funda en la relación que se establece entre el niño y el terapeuta durante la sesión de juego. Es muy frecuente que los niños pierdan la confianza en los adultos, y el juego da al niño la oportunidad de establecer una cálida y comprensiva relación con el adulto que lo acepta. Se dice que en la mayoría de los casos se ob

(15) O. Whittaker James. "Psicología" Edt. Iter americana. México, 1977. Pág. 105.

tiene éxito con este tipo de tratamiento.

Por último se verán los casos que presenta Virginia M.-Axline.(16) Casos de niños problema que han sido llevados a terapia y cuyos expedientes, asegura existen archivados.- Esta autora es una profunda conocedora de la psicología infantil. Dicho esto en el prólogo de su obra por el Dr. George L. Keppers de la Universidad de Nuevo México.

Los casos que la autora describe en su obra, son los típicos de los niños problema; del niño desadaptado, del niño taciturno y distraído, del niño hostil y agresivo. Con lo que ha obtenido magníficos resultados por medio de la terapia del juego. Terapia que al decir de ella misma no es nueva porque ya antes la habían aplicado en otros países como Alemania y Francia. Este método consiste en brindar al niño la oportunidad de expresar sus emociones y sentimientos, -- dándoles salida por medio del juego. Pero como dicen algunos autores, no conviene ir tan aprisa. Será mejor ir por partes. Y para eso es necesario seguir la secuencia de la obra en la que se empieza por contar que en una sesión de terapia, un niño de siete años empezó a gritar:

"-¡Ch, todo niño debería tener la oportunidad, aunque sea una vez en la vida, de regar agua por todos lados sin tener que oír: ¡no hagas eso!, ¡no hagas eso!" En otra ocasión, una niña de ocho años paró de jugar exclamando: "-¡Acuí me volteo al revés, de adentro para afuera, me doy una buena -

(16) M. Axline Virginia. "Terapia de juego" Edt. Diana. México, 1981.

sacudida y finalmente me siento muy feliz de ser yo misma;" (17) Después cuenta que un niño de doce años estaba vol -- viendo loca a su maestra por desobediente y obstinado. Mant -- tenía a la clase en constante alboroto y siempre contestaba que a él nadie le daba órdenes. Era un niño inteligente pe -- ro no hacía el menor esfuerzo por aprender. Se enemistaba -- con todos sus compañeros quejándose de que siempre lo moles -- taban. En esta ocasión los niños entraban de recreo y una -- vez más había suscitado otro pleito. Alegaba que todos se -- habían unido en su contra, mientras los demás decían que él había escupido a la bandera. La maestra los regañó por pe -- lear. Todos los niños relataron el incidente a la bandera y se disculparon, menos él que miró a la maestra con desafío -- y desprecio, aventó con furia el libro diciendo que él ha -- cía lo que le daba la gana. La maestra se puso muy nerviosa y a punto de llorar lo llevó otra vez a la dirección expo -- niendo su queja una vez más. El director hizo pasar al niño y le dijo: -dice la maestra que has peleado otra vez. -Es -- que todos se me han echado encima. -Dice que faltaste al -- respeto a la bandera. -En realidad no escupí la bandera, só -- lo dije que lo haría. -Dice que fuiste irrespetuoso en cla -- se, que aventaste tu... El niño lo interrumpió gritando: ¡ya no aguanto más este lugar; Se le llenaron los ojos de lágr -- mas, gritando en contra de todos hasta que el director ex -- plotó también gritando que ya bastaba, que todos los días -- lo llevaban a la dirección y que tal parecía que el hablar -- le de nada servía. Y sacando una correa la descargó sobre -- el niño hasta que se cansó.

(17) Op. Cit. Pág. 7.

El niño ya no regresó a la escuela por la tarde. La maestra preguntó a su casa pero la madre no se explicaba donde podría estar. Durante tres días no se presentó ni a la escuela ni a su casa. Todas las personas involucradas en el asunto se sintieron incompetentes y molestas con este problema.

Otro de los casos es el de un niño de ocho años que peleaba mucho con su hermenito; lloraba con facilidad, no tenía apetito, se mostraba tenso y nervioso mordiéndose las uñas, haciendo muy difícil el convivir con él. La madre que estaba separada de su padre lo llevó con el médico, quien diagnosticó que se trataba de un caso de estado nervioso. Mientras la madre discutía con el doctor, el niño se mordía las uñas. De pronto se levantó gritando: "-ví a papá ayer; vino a casa. Se van a divorciar y ya no van a vivir juntos. Papá ya no quiere a mi mamá y mamá ya no quiere a mi papá..".(18) El médico mostrando enojo dijo a la madre que le recetaría algo pero que ese niño no necesitaba medicina que más que un calmante para los nervios necesitaba un hogar. Instantes después el niño llegó corriendo a la casa-hogar donde su madre los tenía y gritando a su hermanito le dijo: " -mamá y papá se van a divorciar, y ella dijo que por nada del mundo permitiría que estuviésemos con él..."(19)

Estos son algunos casos de niños problema, de los muchos que presenta la autora. Son niños infelices. El medio-

(18) Op. Cit. Pág. 16.

(19) Ibíd. Pág. 17.

ambiente no les favorece y los padres o personas que son responsables de ellos casi no los ayudan. ¿Qué se puede hacer para ayudar a que estos niños en el último de los casos aprendan a ayudarse ellos mismos? Existe un método. El método de la terapia de juego que se ha utilizado en los casos anteriores con mucho éxito, al decir de la autora. La cual señala que la terapia de juego se divide en dos clases: terapia directiva y terapia no directiva. En la primera el terapeuta tiene la responsabilidad de guiarla e interpretarla. La segunda consiste en dejar al niño que sea él, el que indique el camino a seguir. Y que es ésta la que mejores resultados da por estar basada en la personalidad. La autora opina que es conveniente aclarar que a pesar de tantos estudios e investigaciones que se han hecho sobre la personalidad, no existe hasta la fecha una teoría que explique satisfactoriamente la estructura de ésta. Pero que sin embargo, se atreve a lanzar la suya, porque ha encontrado que existe una fuerza en el individuo que lo impulsa a encontrar su realización plena. Que al igual que una planta necesita de la tierra, del agua y del sol para desarrollarse, así esta fuerza necesita del permiso de los demás para desarrollarse. Y esta fuerza es la personalidad.

Para aplicar la terapia de juego se necesita un lugar o ambiente físico adecuado que consiste en un cuarto de juego y juguetes. El cuarto de juego será una habitación de ser posible, protegida contra ruidos. Disponer de un fregadero con agua fría y caliente, las ventanas resguardadas, el piso de material resistente y fácil de limpiar. Los ju--

guetes que se sugieren entre otros son: botellas con alimento infantil, una familia de muñecos, una casa de muñecas - amueblada, soldaditos, materiales domésticos; sillas, camas mesas etc., (todo de juguete) vestidos de muñeca, títeres, muñecos guiñol, escenario, cordeles, tizas de colores, arcilla, pintura, arena, caja de arena, caballetes para pintar, telefonos, avioncitos, carritos, barquitos, papel, material de aseo, etc.

Ahora se verá como se aplica la terapia de juego no directiva siguiendo la secuencia del caso del niño problema - de doce años que se ausentó de su casa y de la escuela por tres días y del que ya se habló. Este niño que presentaba - problemas de adaptación siempre había vivido con su abuela. Pero dos años antes de llevarlo a terapia, su madre lo llevó a vivir con ella y su padrastro. El niño tenía una media hermana que era la consentida de sus padres, y nunca lo habían dejado jugar con nadie hasta el día en que por primera vez fue a la escuela.

El primer día que el niño fue llevado a terapia, entró al cuarto de juego seguido por el terapeuta. (no se considera conveniente que los padres observen la sesión) Se sentó muy serio y evitando la mirada. Así permaneció mientras el terapeuta tampoco hacía ni decía nada. Hasta que por fin dijo sin levantar la mirada. -Bueno, pues aquí estoy. Sólo vine porque... bueno, por curiosidad. No le entendí a mi madre pero dijo que me ayudaría con mis problemas, pero yo no tengo ninguno. El terapeuta contestó: -no te gusta admi-

tir que tienes problemas. El niño riendo: -más o menos. Realmente tengo bastantes; mi padrastro, mis compañeros, mi maestra. ¡Esa sí que es mala; Nadie me quiere. No sé, pero -- creo que no hay gente sin problemas. Nada más que yo sí admito que los tengo. Otras personas no lo hacen. ¿Se enterarán otros de lo que estamos hablando? Veo que anotas lo que digo. -No, sólo tomo notas para mi información; pero nadie se enterará de lo que hablemos. -Es curioso, a la maestra no le importa lo que pasa. A nadie le interesa lo que me pasa. Tú no eres mi maestra y no te enfado, no te fastidio y sin embargo... No sé. -Crees que otras gentes no se interesan por lo que te pasa y sin embargo. -Yo tenía curiosidad. -Tú tenías curiosidad. Así siguieron por un rato hasta que el niño entró de nuevo en un prolongado silencio. Hasta que el terapeuta lo rompió para decirle que si lo deseaba podía retirarse y que si lo creía conveniente podía regresar la próxima semana, pero que aún le quedaba tiempo y que si quería lo podía utilizar en mirar por ahí. A lo que el niño contestó que sí y empezó a caminar por el cuarto de juego deteniéndose en donde se encontraban las marionetas, cogiendo algunas se encaminó al escenario y llegando a él empezó a manejarlas actuando sus propios problemas que enmascaraba con las marionetas que representaban a su padre y al director de la escuela como a las autoridades dictatoriales de su vida. Sus sentimientos se representaban en las dos partes, primero golpeando al padre y luego defendiéndolo. Y en realidad, el niño en su juego, relacionaba sus sentimientos actitudes y problemas. En posteriores entrevistas o sesiones, siguió representando sus problemas por medio del juego

con las marionetas y poco a poco como por catarsis, fue mejorando su conducta hacia él mismo y hacia los demás. Las últimas sesiones y a sugerencia de él, se realizaron con seis niños más, logrando ser aceptado en grupo y así después de seis meses de terapia, obtuvo su total readaptación (Ver Ob. Cit. pp. 37 a 58)

Así se podrían narrar los otros casos citados y muchos más pero no tendría caso por lo que se dirá que como ejemplo éste se considera suficiente. Y para terminar este tema sólo se recordará que la autora recomienda la terapia de juego no dirigida y que esta se basa en la personalidad. Razón por la que se obtienen mejores resultados. La autora conjuga los tres tipos de terapia mencionados por Whittaker y recomienda que el terapeuta deberá ser muy cauto en la conducción del tratamiento dejando que el niño o niños según sea la sesión: individual o grupal, sean los que indiquen el camino a seguir. Pero en ningún caso el terapeuta deberá de presionar o tratar de conducir la sesión terapéutica. Nótese que en el caso anterior, se dejó total libertad al niño.

También se cree conveniente decir que después de conocer el caso anterior, se piensa que si se aplicara alguna de las tres clases de terapia en forma aislada, no se obtendrían resultados tan satisfactorios como aplicando las tres de acuerdo con la autora.

III. IMPORTANCIA PEDAGOGICA DEL JUEGO Y SUS FUNCIONES

A. Importancia pedagógica del juego

Si se le preguntara a un niño: ¿qué te gusta más, jugar o ir a la escuela? Inmediatamente contestaría lo primero. Y no se necesitaría buscar mucho para descubrir el por qué de dicha respuesta. Basta con que se recuerde la infancia para descubrirlo. Al niño le gusta estar en su ambiente, en donde encuentra las facilidades y estímulos necesarios para realizarse como a él le gusta. Y además como dijera H. Borman en un informe titulado: "Una visita a Froebel"(1), en el cual refiriéndose a los ejercicios de construcción, concluyó que éste por medio de sus juegos, quería ejercer una influencia porque las impresiones que en esta edad son más vivaces, se presentan en la memoria durante toda la vida. Y la disciplina que se adquiere entonces, hace inútiles los castigos más tarde. Estos son los dos aspectos más importantes que encontró en el juego H. Borman desde el siglo pasado, siendo director de la Escuela Normal de Berlín.

Podría decirse que el juego como medio pedagógico, ya pasó de moda. Que ya se aplicó en la escuela como tantas otras innovaciones y que ya se desechó en los países donde se utilizó. O como dice H. Wallon, que se abusó del juego.- Cuándo éste no se ha utilizado más que en los jardines de niños.

(1) G., Rezzano Clotilde de. "Los jardines de -
infantes" Edit. Kapelusz. B. Aires, 1971.

O en las escuelas para anormales y retardados escolares. - Porque en la escuela primaria tan sólo se le ha tolerado en la hora de recreo y que ahora en algunas escuelas hasta el nombre se le ha cambiado por el de hora de descanso o refrigerio para impedir que el niño juegue en ese horario debido a lo reducido de los patios escolares. Pero más que a otra cosa esto se debe a que desde hace tiempo se ha adoptado la escuela del trabajo. Pero no se caiga en el error de Freinet que siendo un gran innovador pedagógico, fue capaz de excluir al juego de la educación, diciendo que el niño siente más placer por el trabajo que por el juego, contraponiendo su teoría con la de Froebel, la del Dr. Decroly y más -- drásticamente contra la de Baden Powell. Al que toma como base contraste para tratar de fundamentar su teoría, diciendo que Powell trata a los Scouts como a retardados y que en lugar de ayudar a los niños a adaptarse al presente, tiende a regresarlos al pasado mediante prácticas que ya deberían estar superadas si en la educación se les impregnara a los jóvenes las conquistas de las generaciones que ya declinan. Pero al respecto dicen Joseph Leif y Lucien Brunelle, que la idea que Freinet se forma de los Scouts, está ampliamente difundida al público. Y que en cambio Powell, es y está lo suficientemente apasionado por el "gran juego" en que culmina la vida de campamento como para que ellos acepten ese juicio a Freinet. A menos que sea para entenderlo mejor Al decir de estos autores, en Francia desapareció el juego de las escuelas. "Inútil sería enumerar los diversos proyectos de reforma del sistema educativo... no figura para nada el juego."(2)

Pero también afirman que los resultados no se han hecho esperar, los niños y los adolescentes no juegan pero tampoco aprenden y que muchos profesores ya muestran preocupación y angustia por el tedio que padecen sus alumnos en la escuela. Y aunque no mencionan para nada el juego, ya en sus discursos pregonan al sueño y al recreo como medios necesarios para el aprendizaje. De acuerdo a los autores, en los análisis que hacen dichos profesores en sus discursos, se debería cambiar el vocablo "sueño" por el de juego. Pues ellos son partidarios del juego como factor importante en el aprendizaje. Y no lo son de antes sino de ahora, después de haber observado los resultados negativos de la escuela sin juego. Y están luchando por recuperar otra vez el juego en la escuela. "El juego está tan gravemente amenazado por la actual sociedad, que la escuela debe protegerlo."(3)

B. Función biofísica del juego

Al igual que los psicólogos, la mayoría de los pedagogos no han pasado por alto las funciones que tiene el juego o más bien dicho, las funciones que éste desarrolla en el niño.

En el aspecto biológico, el juego desarrolla una función muy importante, la de la higiene que sirve para conser

(2) LEIF, Joseph. BRUNELLE, Lucien. "La verdadera naturaleza del juego" Edit. Kapelusz. Buenos Aires, 1978. Pág. 69.

(3) Op. Cit. Pág. 73.

var sano su cuerpo. Y al mismo tiempo ejerce otra función, - la del desarrollo físico. Porque al decir de Coria,(4) es el factor que condiciona la salud porque es el mejor aliado del aire y del sol en la lucha contra las enfermedades. Y que además, influye poderosamente en el desarrollo físico.- Pues citando a la fisiología dice que para un crecimiento normal, el niño necesita moverse y hacer ejercicio.

De acuerdo a Piaget, la motivación para el desarrollo del niño es intrínseca lo mismo que para el aprendizaje. Tomando el término intrínseco, en el sentido en que los biólogos llaman característico de una especie. Y qué más característico en el niño, que el juego. Según H. G. Furth y H. Wachs,(5) seguidores de la teoría de Piaget, y aplicadores de la misma en la escuela de Tyler o escuela para pensar ; como ellos la llaman, al niño debe dársele libertad para que por medio del juego escoja y busque sus propios estímulos y recompensas para su desarrollo físico y biológico. Y por consecuencia su aprendizaje. Que el maestro debe ser motivador, dejando todo lo demás bajo el control del niño.

C. Función social del juego

Ya se señaló en el capítulo dos que se quiera o no, el juego tiene en el aspecto social una función muy importante

(4) Op. Cit.

(5) FURTH, G. H. WACHS, H. "La teoría de Piaget en la práctica" Edit. Kapelusz. Buenos Aires, 1981.

Ahora se verá la importancia de esta función dentro de la escuela, sobre todo en los tres primeros grados en donde el niño aún es egocentrista. encontrando que el juego es el mejor medio para superar el ego en él, socializándolo con el grupo, logrando la cooperación y la disciplina. Según Leif y Brunelle, de acuerdo con Washburne,(6) mientras los niños juegan, el profesor puede y debe inculcarles los ideales del compañerismo y la cooperación. Que el patio de juego o recreo, so es sólomente eso sino que también es un lugar donde se despiertan los ideales, donde los niños aprenden a ser miembros de una sociedad en donde se debe estimar el esfuerzo colectivo. Pero se diría aún más. No sólo en el patio sino también en el aula deben despertarse estos sentimientos, dejando que el juego realice su función socializadora.

Se debe aclarar que por medio del juego, el maestro no va a lograr la total integración social del niño. Pues como todo en esta etapa es juego y todo juego es simulación, sólo la simulará. "Es errónea la afirmación según la cual dichos juegos realizan la integración social del niño. En realidad, éste juega a la integración, la simula."(7) Al afirmar esto, Leif y Brunelle, no están negando la función socializadora del juego, están aclarando que el niño mientras es tal, no llega a su total integración social por medio del juego. Y esto se entiende perfectamente; un aprendiz de

(6) LEIF, Joseph. BRUNELLE, Lucien. Op. Cit.

(7) Ibíd. Pág. 34.

cualquier oficio o técnica, nunca obtendrá el calificativo de oficial o técnico mientras sea aprendiz, mientras esté en esa etapa de preparación. Lo mismo el niño, mientras no supere esa etapa de preparación, esa etapa de desarrollo, no logrará su total integración social. Y no por eso el juego deja de ejercer su acción o función socializadora en él. Y prueba de ello es que más adelante los mismos autores dicen: "Del juego brota la fuerza necesaria para instaurar un orden humano, el reino de la libertad y la fraternidad." (8) Y siguen diciendo que el juego es la mejor higiene que existe para el hombre; al simular tomar en serio lo que hace en sus juegos y que en razón de ese mismo simulacro, se toma en serio a sí mismo. Y se reafirman citando lo que dice -- Schiller: "El hombre no es perfectamente humano sino cuando juega" Y lo que es más, definen al juego como una actividad mucho más elevada que el arte porque éste como el trabajo, tiene por finalidad el producto de la actividad que él motiva, mientras que el juego, aunque llègue a dejar tras de sí objetos fabricados, los abandona enseguida al anonimato de la realidad. Ampliando con esto, la finalidad que se le dió al juego en el capítulo primero al compararlo con el arte.

D. Función didáctica del juego

La didáctica es el arte de enseñar. Y como tal no es tarea fácil. Casi todos los maestros, dice Roger Cousinet, (9) practican el automatismo de una larga práctica, que tal vez

(8) Op. Cit. Pág. 55.

podría justificarse en los que tienen muchos años de servicio; pero que esto no puede existir en aquéllos que comienzan. Que dan clases por primera vez y que presentan desde las primeras semanas señales de automatismo. Y que esto se debe a que no existe un verdadero principio en la práctica de la enseñanza. No hay un comienzo real, ni una primera clase. Porque apenas se termina de ser estudiante, se comienza a ser maestro. Y que la vida de alumno ya habitual y automática; cuando se empieza a dar por primera vez una clase, no se comienza, sino que se continúa. Repitiéndose de manera espontánea lo que se observó y oyó, volviendo a dar las mismas lecciones que a ellos les dieron, repitiendo las mismas palabras y las mismas frases de sus maestros. Otra razón por la que se sigue el automatismo, es que se encuentra en él, el camino más fácil y cómodo que no requiere de mucho trabajo de planeación. Basta con seguir el camino observado cuando se fue alumno. Aquí se podría comparar al maestro con el niño de acuerdo al tema anterior donde se habló de la función socializadora del juego cuando se dijo que el niño mientras sea niño nunca llegará a su total integración social por medio del juego. Porque sólo está jugando a serlo, sólo está simulando. Así el maestro sólo estaría jugando a ser maestro. Pero no, pues mientras el niño juega para aprender, el maestro no juega, trabaja para ganar un sueldo y poder vivir. Mientras el niño aún sin darse cuenta logrará ir superándose, el maestro nunca lo logrará de acuerdo a lo establecido en el tema anterior sobre la

- (9) LUZURIAGA, Lorenzo. "Ideas pedagógicas del siglo XX" Edit. Lozada, B. Aires, 1978.

finalidad del juego.

Entonces, ¿cómo se debe enseñar? ¿Qué función desempeña el juego en la didáctica? En primer lugar se dirá que el -- maestro debe ser creativo como el artesano o como el artista que nunca empiezan un trabajo sin antes planearlo de -- acuerdo al material que van a emplear. Así el maestro debe planear su trabajo de acuerdo al material humano (niños) -- en que va a realizar su obra, proporcionándoles el ambiente y medios necesarios para satisfacer sus necesidades y despertar su interés por el aprendizaje. Todo esto no es nuevo se dice en los libros, en las Normales, lo dicen los Inspectores en las reuniones oficiales y hasta en los discursos -- políticos se oye lo mismo. Pero, ¿cómo lograrlo? Para contestar se citará un ejemplo de Claparede(10) que dice: Si pides a un niño que describa un objeto, como por ejemplo un jarrón sin decirle para qué va a servir dicha descripción , no estimularás ninguna de las funciones mentales cuyo juego es necesario para realizar dicho trabajo. Pero si en cambio le señalas como fin hacer la descripción para que sus compañeros puedan dibujarlo sin haberlo visto y sólo lo hagan dirigidos por la descripción que él les dé, todo cambiará. La descripción que antes era un trabajo sin sentido, se convierte en un juego palpitante. El niño está interesado vivamente; ahora ve en su esfuerzo una emoción y distingue claramente la dirección en que debe efectuar su trabajo, sabiendo que sus compañeros pueden reconstruir la forma vi --

(10) Op. Cit.

sual que él les dé en grafismos verbales. Con qué placer va a admirar el lenguaje, maravilloso instrumento que no se le había presentado hasta ahora más que bajo sus aspectos gramaticales y rudos. 1

Si se utiliza el juego, no es tan difícil la enseñanza. Porque según Claparede, todos sienten placer al seguir las inclinaciones naturales; cuando se sacia la sed, cuando se satisface la curiosidad. El niño siente placer realizando normalmente su destino, que es crecer y enriquecer su personalidad por medio de sus actividades. Y que con frecuencia el adulto estorba ese gozo natural por efecto de una mal comprendida educación. "Por qué queréis quitar a estos seres inocentes el goce de un tiempo tan corto que se les escapa."(11)

Por regla general los juegos didácticos hasta hoy día, se han utilizado para desarrollar aptitudes de aprendizaje en niños retardados y de pre-primaria. Pero si el juego desempeña su función didáctica en niños de esta índole satisfactoriamente, con mayor razón la desempeñará con niños normales.

Gracias a las investigaciones que se han realizado sobre el juego, se ha encontrado que tiene varias funciones didácticas. Se ha descubierto que tiene varios tipos de dichas funciones. En el aprendizaje infantil destacan dos for

(11) Ibíd. Pág. 96.

mas o clases de aprendizaje que son: aprendizaje pasivo y aprendizaje activo. Algunos niños aprenden mejor en forma pasiva, mientras que otros, lo hacen mejor si están físicamente activos. De acuerdo a estos dos tipos de niños que son los más característicos, aunque existen otros de tipo intermedio; pero tomando a éstos como modelo, los investigadores han encontrado que el juego funciona como relajador o tranquilizador en los niños muy activos, y funciona como activador en los niños pasivos o demasiado quietos. (soñadores o distraídos) Pero funcionando en los dos casos como motivador. También se ha descubierto que el juego aumenta la habilidad física y mental del niño en su aprendizaje. Un niño que no tiene habilidad para realizar una actividad, puede aprender o más bien dicho adquirirla jugando que tratar de hacerlo en forma seria. Porque jugando no se sentirá mal ante los demás por no poder realizarla. Pues sólo está jugando, repitiendo la acción cuantas veces sea necesario. "Nuestras observaciones han llegado a sugerir que para un niño es más fácil llevar a cabo una serie de movimientos y enseguida recordarlos y volverlos a hacer."(12)

IV. LA APLICACION DEL JUEGO COMO MEDIO EFICAZ DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA

A. Conceptos generales

De acuerdo al autor Jiménez y Coria, la escuela ha pasado por tres etapas:

- a).-La escuela enemiga del juego.
- b).-La escuela indiferente al juego.
- c).-La escuela amiga del juego.

En la primera etapa que duró casi hasta la primera mitad del siglo XIX al surgir las innovaciones pedagógicas de Froebel, no había recreo y los niños que se atrevían a jugar eran severamente castigados para que no perdieran el tiempo. La escuela era triste y silenciosa, casi tétrica. En la que sólo se rompía el habitual silencio por el llanto de los niños. O como lo asienta Don Joaquín Fernández de Lizardi(1) en su obra "El periquillo sarniento" del segundo maestro de éste que dice: "Este nos martirizaba sin caridad Tal era mi nuevo preceptor, ... Era de aquéllos que llevan como infalible el cruel y vulgar axioma de que la letra con sangre entra, ..."

En la segunda etapa se toleró el juego en la escuela a la hora de recreo como una actividad inútil. Como una diversión intrascendente.

(1) "El pensador mexicano" (1776-1827).

La tercera etapa en realidad se presentó con la nueva - visión de Froebel que descubrió el papel que desempeña el - juego en el desarrollo y aprendizaje del niño. Pero esta -- tercera etapa se ha dado en los jardines de infantes.

B. El juego y su aplicación en la escuela mexicana

La escuela mexicana se ha quedado en relación al juego- en la segunda etapa, a pesar de que siempre se ha pugnado - por una buena educación y se ha contado desde los tiempos - coloniales con instituciones educativas y culturales de re- nombrado prestigio. Que entusiasmaron tanto a Alexander Von Humboldt en su visita a la Nueva España en 1803 y que al es- cribir sobre ello en su "Ensayo político sobre el reino de la Nueva España" dice: "Ninguna ciudad del Nuevo Continente sin exceptuar las de los Estados Unidos, presenta estableci- mientos científicos tan grandes y sólidos como los de la ca- pital de México."(2) Después ya a fines del siglo pasado y a principios de éste, la educación es impulsada por Gabino- Barreda y Justo Sierra, contando con la colaboración de dos grandes pedagogos: Enrique C. Rébsamen y Miguel F. Martínez El primero, director general de enseñanza Normal y encarga- do de la dirección de la escuela Normal de México. El segun- do, director general de Instrucción Primaria. "La conjuga-- gación de estos dos astros de la pedagogía mexicana,... -- constituyen una línea política de Justino Fernández,(+) ...

(2) COLEGIO DE MEXICO, el. "Historia general de México" S.E.P. México, 1981. Tomo 3. Pág. 298

(+) Srio. de Justicia e Instrucción Pública.

si se tiene en cuenta que al frente de este equipo quedaría Justo Sierra."(3)

En 1905, Justo Sierra ocupa el Ministerio de Instrucción Pública siguiendo los programas, método y textos de Rébsamen, fallecido en 1904. Pero no se menciona para nada el juego. "El plan de estudios estaba impregnado del pensamiento educativo de Comte y Littré, de Mill y de Spencer." - (4) En 1921, se crea la Secretaría de Educación Pública con José Vasconcelos como secretario de Educación que siguió la tendencia de Lunatcharsky,(5) sin embargo, Vasconcelos no olvidó el modelo educativo de Justo Sierra y pugró por una educación nacionalista para crear un nuevo mexicano producto de la revolución. "Por eso negó el influjo de los racionalistas que deseaban la enseñanza atea; por eso negó la adopción de la escuela activa,... A todo ello anteponía la tradición."(6) Pero también olvidó el juego, del que ya hablaba Alfonso Pruneda. Y a pesar de que desde 1904 se habían establecido en la ciudad de México dos jardines de niños: - el Federico Froebel y el Enrique Pestalozzi, en los que de seguro seguían las tendencias de estos autores. Tiempo después se implantó la escuela socialista cambiando la educación en dos aspectos: el laicismo por el socialismo y lo intelectual por lo tecnológico. Este sistema no dió resultado en el país por muchas razones que para el caso no importan. A excepción de los dos cambios. Pero lo que sí es muy im-

(3) SOLANA, Fernando. CARDIEL, Reyes Raúl. BOLAÑOS, Martínez Raúl. "Historia de la educación pública en México" S.E.P. F.C.E., 1982. Pág. 94.

portante, es el hecho de que fue precisamente con la educación socialista, que se produjo el cambio del sistema educativo del país que prevalece hasta hoy día. Porque a Excepción del socialismo la escuela sigue siendo fundamentalmente tecnológica. O escuela del trabajo y la producción como se conoce ahora. Pero sin tomar al juego en cuenta.

En lo que se refiere a antecedentes escritos sobre la aplicación del juego en la educación, es hasta a fines de la década de los cincuentas cuando aparecen las primeras obras sobre el tema como: "Organización escolar" del Profr. Laureano Jiménez y Coria que aparece en 1955. Obra a la que siguen otras más del mismo autor, pero lo interesante es que ya en ésta el autor hace aparecer al juego como factor importante en la educación y desarrollo del niño. Pero a pesar de que considera al juego y su importancia desde todos los puntos de vista, (porque así lo expresa) no deja ver, no dice que lo haya experimentado en alguna escuela ni nada parecido. En 1958 aparece un nuevo libro con el título de: "Libro primero de lectura y escritura por el Método CINESTESICO", por el Profr. Gustavo Ramírez Gasca de la escuela Normal de Guanajuato. Libro que incluye en su portada: "Experimentación y adaptación a nuestro idioma, así como a los niños de México". Este nuevo libro ya trata de propagar en la escuela mexicana y sobre todo en el primer grado de ésta lo más reciente y notable de su tiempo en la técnica de en-

(4) Op. Cit. Pág. 94.

(5) COLEGIO DE MEXICO, el. Op. Cit. Pág. 345.

(6) SOLANA, F. CARDIEL, R.R. B.M.R. Ibíd. Pág. 175.

señar a leer y escribir, a la vez que iniciar en el cálculo matemático tanto al niño como al adulto. Pues al decir del autor en los dos casos se obtenían magníficos resultados.

El origen del método cinestésico viene de una serie de experimentos que la Dra. Grace Fernald realizó con niños desahuciados de la capacidad de leer. Fundamentalmente es una serie de procesos psicológicos que van desde sensaciones y percepciones audiovisuales, táctiles y motrices, hasta la formación de imágenes mentales y conceptos que llevan al niño al conocimiento de la lectura y la escritura racional. Y consta de imitaciones de ejercicios físicos de oficios; rasgar, modelar, pegar, etc.

Pero aunque el autor dice que el método cinestésico fue adaptado y experimentado con niños mexicanos, no dice ni dónde ni cuándo. Sin embargo, debe tener razón pues en toda la República han funcionado escuelas piloto en las que se ha aplicado tal o cual método como el Sumergil que apareció al final de los sesentas y que al principio de los setentas se trató de adaptar y aplicar en el Internado Lázaro Cárdenas de la ciudad de Morelia, Mich. Método que se basa en la libertad e individualidad del niño y que al igual que el Montessori no incluyen el juego. "La psicología moderna ha encontrado mucho que observar en su obra." (7) Y lo mismo se podría decir del Plan Dalton de la Profra. Parkhurst.

(7) REZZANO, G. Clotilde de. "Los jardines de infantes" Edit. Kapelusz. B. Aires, 1971. - Pág. 36.

A partir de la Reforma Educativa de 1972, se empezó a insistir por parte de la S.E.P. y a través de las Direcciones de Educación en los Estados e Inspecciones Escolares, - que por medio de Seminarios y Talleres Pedagógicos, se introdujeran en la escuela primaria varios métodos de enseñanza-aprendizaje como los anteriores y como: el método de proyectos, el de centro de interés, el de enseñanza programada o lineal y por unidades como se lleva en los libros de texto gratuitos sobre todo en el de Español de ejercicios. Pero en ninguno (a excepción del método cinestésico) da importancia al juego.

En la única área del programa en que se ha tomado en cuenta al juego es en Educación física. Pero se toma sólo - en razón de que el juego forma parte de esta área porque - los maestros encargados de impartirla ya sean especializa-- dos o no, sólo utilizan el juego como recreación (juego libre) o el juego organizado como el deporte cuando por necesidad tienen que practicar para alguna competencia en la - que deben intervenir. Pero fuera de ello, la utilización - del juego es casi nula. En esta área sí existe bastante literatura en el mercado. Pero como dice el Profr. Hugo del - Pozo, no se le ha dado al juego el papel que le corresponde

Sin embargo en el último lustro han aparecido algunos - métodos como el "Minjares", nombre derivado de su autor Julio Minjares. Que incluye en su método al juego como factor importante en el aprendizaje. Este método consta de dos libros para el primer grado y dos para el segundo. Pero al de

cir del autor, un niño que haya llevado el método en los dos primeros semestres y aunque ya no lo incluya en el tercero, estará ampliamente capacitado para cursar el segundo-grado con apego al programa oficial en vigencia. Y no sería sorpresosa porque toma muy en cuenta al juego. En las indicaciones para el trabajo diario de dichos textos se lee lo siguiente: "Entre los aspectos que algunos maestros omiten o posponen se encuentran los siguientes: a) Juegos de visualización... Práctica de los juegos recomendados..."(8) Pero de esto se hablará más ampliamente en el tema que sigue.

C. El juego y los libros de texto

Los libros de texto se dividen en dos clases: los de texto no gratuitos y los de texto gratuitos. Los primeros son los que se han usado desde que la escuela ha existido en el país. Desde que la escuela era particular de las clases privilegiadas hasta prácticamente, 1960. Fecha en que por primera vez en la historia de la escuela mexicana, se editaron y distribuyeron en todo el país los primeros libros de texto gratuitos para la educación primaria, debido a uno de los esfuerzos más trascendentales del gobierno de López Mateos por la educación. Creando por decreto del 12 de febrero de 1958, la Comisión Nacional de los libros de texto gratuitos.

Los textos no gratuitos no tomaron en cuenta al juego -

(8) MINJARES, Julio. "Método integral Minjares" 2º semestre. Edit. Galve, 1978. Pág. 127.

desde 1921 hasta hace cuatro o cinco años, más que para excluirlo o mostrarle indiferencia. Se hace referencia de 1921 porque si la Educación Pública en México comienza desde 1833 con la creación de la Dirección de Educación Pública para el Distrito y Territorios Federales por Gómez Farías e impulsada por la Constitución de 1857, y por la Ley Lerdo en 1874 que establece el laicismo en la educación, ésta era muy raquítica y limitada. "La educación nacional era rudimentaria." (9) Y fue a partir de 1921 cuando la educación primaria se empezó a impartir a todas las clases sociales del país.

Los textos no gratuitos que se usaron en la escuela primaria a partir de 1921, fueron los mismos que se llevaron desde por lo menos treinta años antes. Y estos eran entre otros los más conocidos: el Silabario de San Miguel, el método Nébsamen, la Mantilla I y la Mantilla II. A partir de los años treinta surgió el método Onomatopéyico del Profr. Torres Quintero. Y un poco después los libros: "Poco a poco (rojo) para primer grado y (azul) para segundo. Libros de Carmen G. Basurto con el método "Ecléctico" (que aún muchos maestros utilizan). También había otros libros como: "Rosas de la infancia," "Los tres osos," "Abejitas" (libro argentino para primer grado), "Mi libro mágico", etc. Todos ellos textos de lectura-escritura que se usaron hasta los años cincuenta (a excepción de los de Carmen G. Basurto que se siguen utilizando)

(9) SOLANA, F. CARDIEL, R.R. B.M.R. Op. Cit. -
Pág. 2.

En esa misma década aparecieron en el mercado varios - textos de distintos autores para todas las asignaturas de - la educación primaria. Pero en los primeros grados como has - ta hoy día se siguieron utilizando los de Carmen G. Basurto Textos que se han ido actualizando edición tras edición de acuerdo al programa oficial en vigencia pero siguiendo su - mismo método. En lo referente a matemáticas se han usado - aparte del texto gratuito, varios textos no gratuitos; en-- tre otros los más populares son: los cuadernos "ALFA" y GA- DER". Los dos son muy buenos; el primero como libro de con- sulta y el segundo como cuaderno de trabajo, pero tampoco - utilizan el juego. Los textos no gratuitos para las demás - áreas han desaparecido del mercado por falta de demanda.

Los libros de texto gratuitos desde su aparición en - 1960 han sufrido varias modificaciones, tanto en su estruc- tura como en su presentación. Pero nunca hasta 1980, habían incluido al juego al menos en forma conciente. De manera - abierta como a partir de su última modificación.

Los libros de texto gratuitos están basados en la escue- la del trabajo de Kerschensteiner.(++) (también se le da - el nombre de escuela activa o de producción) En las prime-- ras ediciones de estos textos en 1960, se elaboraron a la - par, manuales para el maestro y en uno de ellos se lee: "El programa Aprender haciendo recoge los principios básicos de de la escuela activa."(10)

(++) Educador alemán (1854-1932)

(10) S.E.P. "Aprender haciendo" 1970. Pág. 5.

La escuela activa tiene como objetivo principal capacitar al alumno en la técnica de la producción, y está programada en dos etapas: una de preparación en la escuela primaria y la otra de producción en la escuela secundaria. "Aprender Haciendo para las escuelas primarias, antecedente obligado al de "Enseñar produciendo", adoptado para las escuelas de enseñanza media."(11) Sin embargo, por lo menos en los tres primeros grados, los libros de texto gratuitos requieren de las actividades como: rasgar, doblar, recortar, pegar, trazar, dibujar, medir, colorear, armar, martillear, moldear, construir, coser, tejer, ensartar, etc., actividades que no son ajenas al juego. Razón suficiente para decir que en los libros de texto gratuitos no se utiliza el juego cabalmente.

Desde los primeros ejemplares de texto gratuitos hasta los últimos se han sucedido tres fases en lo que se refiere a su contenido y presentación; la primera se dió con su aparición en 1960, la segunda en 1972 y la tercera en 1980. Y desde la primera fase se cayó en el error de Freinet, (ver Pág. 40) y se siguió con el método de la escuela anterior, en la segunda etapa sólo incluye dos cambios notables en el área de Español: su forma globalizadora y la adopción de la gramática estructural. En la tercera lo único que ha cambiado básicamente son algunos términos como; "Lecto-escritura" en lugar de lectura-escritura, "Módulos" en lugar de objetivos particulares pero siguiendo el mismo método. Aunque en-

(11) Op. Cit. Pág. 5.

los nuevos Programas integrados para primero y segundo grados ya se ha incluido el término juego, pero su cambio fundamental consiste en la integración de sus áreas. "Los nuevos libros y programas se apoyan en los anteriores y aprovechan sus muchos aciertos. De allí que su metodología... sea muy similar. El cambio fundamental es la presentación integrada de las áreas."(12)

Mientras tanto los textos no gratuitos han seguido la misma pauta. Sin embargo, han surgido otros del mismo orden pero incluyendo ya el juego en su metodología como los Minjares que se han aplicado recientemente en algunos lugares como la ciudad de Morelia, Mich. Y que si algunos maestros no han obtenido los resultados esperados es porque se han pasado por alto los juegos recomendados por el autor. También ya existe en el mercado una serie de textos titulada ; "Jugar y aprender" y cuyos libros son: "Juguemos a leer", "Juguemos a leer y escribir", "Juguemos con palabras" y "Jugando aprendemos". Esta serie se debe a las autoras: Rosario Ahumada de Díaz, Alicia Montenegro de Sánchez y Guadalupe Ahumada Vasconcelos. Tal parece que por primera vez en la historia y a partir de esto, se intenta dar los primeros pasos hacia la tercera etapa del juego en la escuela. "La escuela amiga del juego" como la llama Jiménez y Coria. -- Pues la misma Secretaría de Educación Pública ha puesto recientemente en marcha, un proyecto educativo basado en los métodos de John Dewey; Comenio y Pestalozzi, Froebel, Decroly, Piaget, Syazo Naca(+++) y otros como Don Miguel de Una-

(12) S.E.P. "Libro para el maestro"1980. Pág. 8

muno, autor de "Amor y pedagogía" que coinciden en que el juego es el factor más importante en la educación del niño.

Este proyecto ha sido elaborado bajo el auspicio de la Secretaría de Educación Pública con la asesoría del Profr. Antonio López del Río que estuvo al frente del personal técnico del proyecto. En el que citando a Syazo Naca dice: "Para educar a los niños debe entrenárseles para que muevan -- sus dedos; hay que jugar al origami, lo mismo que a otros juegos en donde se usen los dedos y las manos"(13) Esto no es otra cosa que el camino del juego, al fin tomado por la S.E.P. que ya se está difundiendo al magisterio por medio de "Seminarios", uno de los cuales se efectuó los días 9 y 10 de enero de 1984 en la ciudad de Moroleón, Gto. En donde se informó que posteriormente se llevarían a todas las regiones del Estado.

D. Juegos recomendables para los tres primeros grados

De acuerdo a los distintos autores, los niños de los tres primeros grados de la escuela primaria generalmente -- tienen preferencia por los juegos sensoriomotores. Y estos pueden ser pasivos o activos. Los juegos pasivos son los de construcción y los activos son aquéllos en los que cada niño demuestra sus destrezas por medio del movimiento. Según Chateau,(14) éstos aparecen en la tercera infancia que se --

(+++) Educador japonés.

(13) S.E.P. "Proyecto primaria rural completa"
Taller didáctico, Folleto No. 6. Pág. 3.

sitúa a partir de los siete años o menos. Y los niños de los tres primeros grados normalmente fluctúan entre los seis y ocho años. Al decir del autor en esta etapa aparecen; los juegos sociales, los juegos figurativos y los de regla arbitraria que ya pueden ser utilizados en un grupo. Pero que sobre todo en esta edad, y preferentemente en los varones, se manifiestan los juegos de proeza en donde demuestran su valor y habilidad. Pero que todavía en esta época, los niños son poco capaces de organizar.

Los juegos sensoriales son los más recomendables para los niños de los tres primeros grados de la escuela primaria según la clasificación del Profr. Hugo del Pozo.(15) En este grupo se distingue una serie de juegos para desarrollar las aptitudes sensoriales del niño. Haciendo énfasis en el término aptitudes dejando a un lado la palabra sentidos porque el niño más que desarrollar los sentidos con estos juegos, éstos le sirven para que aprenda a registrar sus impresiones, cambiarlas y asociarlas. Además, provocan la atención en las cosas haciendo que el niño se forme un juicio de todo lo que cae bajo el dominio de sus sentidos.

Por otra parte y paralelamente se encuentran los juegos motores que van estrechamente unidos a los sensoriales. Razón por la que algunos autores han dado en clasificarlos en uno solo llamándoles juegos sensoriomotores. Todo lo que im

(14) CHATEAU, Jean. Op. Cit.

(15) POZO, Hugo del. Op. Cit.

plica movimiento es actividad motora y los juegos sensoriales implican movimiento. Para construir torres de cubos se requiere de movimiento aunque éste sea lento. Pero también se requiere de habilidad, destreza e inteligencia. Aptitudes que se derivan de la actividad sensorial.

¿Pero cuáles son estos juegos? Ya se mencionaron los primeros que son los de construcción. "Los resultados obtenidos por la Srta. Farwell establecen que de seis a ocho años el gusto del niño por los cubos pasa por su punto máximo."(16) En segundo término se encuentran los juegos de imitación que en esta edad generalmente ya no son imitaciones humanas sino de animales. Las imitaciones humanas han empezado a quedar atrás con la segunda infancia. "Los modelos imitados por los varones de siete a ocho años ya no son en general modelos humanos; juegan a hacerse los osos, el lobo, el conejo, el tren, el auto, la moto."(17) Claro que esto se refiere a los varones, las niñas son más fáciles de manejar. Son más fáciles de organizar y además los juegos de proeza tienen menos importancia en ellas.

Con lo anterior no quiere decirse que no puedan ser utilizadas las imitaciones humanas. Todo depende del maestro y las características del grupo pero sobre todo del primero que debe usar su ingenio para encontrar el motivo y el juego adecuado según el problema que se quiera resolver y el -

(16) CHATEAU, Jean. Op. Cit. Pág. 127.

(17) Ibíb. Pág. 128.

objetivo que desee lograr. Existen muchos juegos de este tipo así como para los distintos problemas que se presentan - en cada grupo y según los aspectos de cada una de las áreas del programa. Por lo que sería difícil mencionarlos y sobre todo describirlos. De manera que sólo se referirán algunos- de ellos y de los que se consideran más significativos.

Para los niños muy activos existen varios juegos que - les ayudan a relajarse, a calmarse. Si se está dentro del - aula se les invita a jugar trazando una línea recta o curva en su cuaderno lo más lento posible pero sin dejar de mover el lápiz y ganará el que haga más tiempo en hacerla. Lo mismo se puede hacer con su cuerpo o con cualquier parte de él. Cuando son grupos pequeños se puede jugar a caminar sobre - una línea trazada sobre el piso, sin dejar de moverse y lo- más lento posible. Estos juegos tienen tantas variantes co- mo imaginación tenga el maestro. Para niños demasiado quie- tos por torpeza en su coordinación o por soñadores, también se integran al grupo con los juegos anteriores y si no, se- les aplican juegos de movimiento rápido. Siempre y cuando - el niño esté sano y sus deficiencias no se deban a causas - patológicas. (no se incluyen en este caso los niños torpes- por alguna enfermedad pasada ni a los que tienen por natura- leza un poco bajo su coeficiente intelectual) La mayoría de estos juegos se han experimentado precisamente con niños hiperactivos y pasivos debido a estas causas.

Después de haber visto como calmar o activar a los ni- ños para lograr su atención por medio del juego, se pasará-

a los juegos didácticos para lograr los distintos objetivos del programa. Y de acuerdo a Cratty Bryant son los siguientes: para la lectura se recomienda recortar letras dibujadas en papel (cartoncillo u otro material) las cuales se colocan en el piso. Se hacen las mismas en el pizarrón ordenadas en distinta forma. Se les pide a los niños que formen un semicírculo o una fila de manera que todos queden frente a las letras tiradas sobre el piso y a las del pizarrón. El maestro nombrará a un niño y señalará una letra en el pizarrón. Al oír su nombre el niño saltará sobre la letra indicada y la llamará por su nombre. (Se recomienda que se haga con palabras, construcciones nominales y oraciones, atendiendo al método global de análisis estructural y al sincretismo del niño. Pues si se emplean letras o sílabas como señala el autor, el niño deletreará o silabeará creándose un vicio en la lectura muy difícil de superar)

En matemáticas se puede aplicar el mismo juego cambiándose las palabras por números; figuras geométricas, etc. Y así en las demás áreas del programa. Existen otros muchos como el de "Recordando cosas" que consiste en escribir nombres; recortarlos y ponerlos en el piso, en el franelógrafo o en el pizarrón. Si se ponen en el piso, los niños se colocan a cierta distancia y se empezará por el niño que esté en un extremo de la fila, éste correrá botando una pelota hasta el letrero que se le indique o que le corresponda y se regresará diciendo en voz alta: fui a la tienda, fui al parque, o según diga el letrero. Este juego también puede utilizarse en las demás áreas y se puede realizar de muchas

formas. Si se colocan los letreros en el franelógrafo o en el pizarrón, el niño nombrado por el maestro o por algún -- compañero; podrá ir saltando, corriendo o caminando hasta el letrero indicado y regresando a su lugar de espaldas al letrero dirá en voz alta el nombre del lugar a donde fue se gún diga el letrero. Para hacerlo más difícil el niño agregará: de tantos pasos, brincos o saltos llegué al... . Este juego sirve para desarrollar la memoria. Por ejemplo para Ciencias Sociales en tercer grado, se podría escribir: Méxi-co-Tenochtitlan, calpullis, etc., el niño diría: -fui a México-Tenochtitlan, capital azteca o mexicana fundada en 1325.

A los juegos anteriores se les pueden agregar todos los juegos conocidos, todos los que se puedan idear e imaginar. Existen infinidad de juegos para desarrollar al niño en todos sus aspectos. Por ejemplo se cuenta con los juegos de la escuela para pensar o de "Tyler" establecida en Charleston, Virginia. U.S.A. por H. G. Furth y H. Wachs que fundamentan sus ideas en la teoría de Piaget. En esta escuela -- los autores clasifican los juegos de la manera siguiente: -- juegos para el pensamiento motor general; juegos para el -- pensamiento motor discriminativo; juegos para el pensamien-to visual; juegos para el pensamiento gráfico; juegos para el pensamiento manual; juegos para el pensamiento lógico y juegos para el pensamiento social, contando cada grupo de -- juegos con sus respectivas variantes. Como es muy reciente-esta escuela, cuenta con aparatos electrónicos muy modernos pero al decir de sus autores también son de fácil construc-ción y sustitución.

El primer autor recomienda más de cincuenta juegos que aunados a los de estos últimos suman 428 más sus variantes. Por otro lado Elfriede Pausewang en su obra: "Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años", describe otros 105 juegos con sus respectivos objetivos didácticos. Se recomienda ver por lo menos las obras de éstos - que son los que incluyen más juegos y especifican más claramente la función y objetivos de cada uno de ellos.

El juego atiende principalmente la motivación y el interés. Hace la clase más agradable tanto dentro del aula como fuera de ella. Todo método es un proceso o camino a seguir para llegar a una meta o fin. La técnica es la forma en que se realiza ese proceso. Y la técnica del juego es la más sencilla. Los niños siempre dicen: "Vamos a jugar a..." Pero nunca dicen para qué. Nunca piensan en jugar para lograr un fin. Así el maestro cuando juega con sus alumnos no debe señalar ningún fin al grupo. Toda actividad tiene su razón de ser y el juego no es la excepción. Sin embargo el niño no se da perfecta cuenta de por qué juega y de allí que algunos autores digan que es una actividad sin fin. Y es verdad pues el juego lleva su fin implícito. El niño crece y se desarrolla jugando. Pero no sabe que juega para crecer y desarrollarse. Lo mismo debe pasar en la escuela, el niño debe jugar para aprender pero no se le tiene que decir que juegue para ello. Este es el primer requisito indispensable de la técnica del juego. Por lo demás se dirá que el juego se puede aplicar en cualquier método, y sea el que fuere requiere de planeación; aplicación y evaluación. Se debe ver-

qué necesidades tiene el grupo, si le falta maduración. ¿De qué tipo? Si le falta motivación o interés. ¿En qué área o áreas? etc. De acuerdo al problema específico el maestro se leccionará el método y los juegos adecuados pasando a su aplicación que deberá ser oportuna y su duración dependerá del tiempo que mantenga el interés en el niño. Cuando éste se pierde, deberá suspenderse sin demasiada notoriedad para cambiarse por otro. Refiriéndose a la aplicación del juego, el Profr. Hugo del Pozo sugiere lo siguiente: el maestro debe explicar brevemente en qué consiste el juego, que no se irrite, que muestre buena voluntad, que sea compañero, que trate de mantener vivo el interés, que no sea autoritario, que insista en el juego limpio, que cultive el honor, que fomente el espíritu de grupo y que demuestre siempre el mayor entusiasmo.

Después de haber aplicado los juegos el maestro evaluará contestando las siguientes preguntas:

- ¿Se efectuó todo lo planeado?
- ¿Se obtuvieron resultados positivos?
- ¿Cómo se hará para que la clase próxima sea diferente?
- ¿Está la clase preparada para juegos más adelantados?
- ¿Están formándose dirigentes entre los alumnos?

Se recomienda evitar esto último y que no se exalte mucho a los ganadores. Los distintos autores consideran al juego como una ayuda maravillosa para la instrucción, el reposo y la liberación emocional en el aula. Como lo afirman D. Edgren y J. Gruber.(18)

(18) D. Edgren H. J. Gruber J. Op. Cit.

H. G. Furth y H. Wachs, (19) afirman que su escuela para pensar por medio de juegos ha servido para demostrar que la teoría de Piaget se puede llevar a la práctica. Pero que ésta necesita ser apoyada por los maestros, padres de familia y autoridades correspondientes para evitar el fracaso que sufre la educación.

Jean Chateau, (20) no sólo vincula al juego con la educación sino que también lo considera estrechamente ligado a la ciencia y a la técnica, al afirmar que todo conocimiento desinteresado viene a fin de cuentas por el juego. Dice que la actividad lúdica desarrolla el espíritu constructivo e inventivo y que los juegos como las damas o los juegos matemáticos llevan al trabajo sin el cual no existirían ni el arte ni la religión. Que el juego de los niños ha servido de inspiración para los juegos artificiales, que el giróscopo no es más que una adaptación del trompo, que la aguja inmantada fue un juego para los chinos, que la cometa inspiró a la aviación y que por medio de ella Franklin estudió la electricidad atmosférica, que hasta los matemáticos han partido a veces de los juegos. Como por ejemplo al interrogarse las posibilidades de ganar en el chaquete, el caballero de Meré llevó a Pascal a plantear el cálculo de las probabilidades, que los juegos de ajedrez han hecho surgir problemas matemáticos, que la topología se inspiró en los juegos de laberintos, etc. etc. Y termina diciendo que el juego es el mejor medio por el cual el ser humano se desarrolla, se-

(19) H. G. Furth. H. Wachs. Op. Cit.

(20) CHATEAU, Jean. Op. Cit.

supera en el trabajo, en el arte, en el deporte, en la religión y en la ciencia.

Al iniciar este trabajo se hizo una pregunta: ¿Qué es el juego? Y se termina satisfactoriamente afirmando: el juego es el medio más eficaz con que cuenta la educación para el proceso enseñanza-aprendizaje. Y que al fin la escuela mexicana parece que ha descubierto qué es el juego y la importancia de éste. Ya se empezaron a dar los primeros pasos para salir del crítico nivel educativo en que ha caído el país. A pesar de que ya se habían hecho varios intentos para superar el problema, es hasta ahora cuando por primera vez se empieza a tomar el camino indicado y preciso. Y para ello se han conjugado dos grandes fuerzas educativas: los recientes libros de texto no gratuitos y la propia Secretaría de Educación Pública. Que están empezando a hacer que la escuela mexicana despunte hacia una nueva era. La escuela amiga del juego.

E. Los nuevos programas integrados

Al terminar el tema anterior, se hace énfasis en que la escuela mexicana despunta hacia una nueva era. La escuela amiga del juego. Y eso es cierto. Porque ya en los nuevos programas integrados, se introduce el juego en las actividades diarias. Tomándolo como una necesidad para el desarrollo del niño. "En cuanto al niño, éste sigue teniendo la misma necesidad de movimiento de siempre puesto que esta necesidad se relaciona con su desarrollo y lo incita-

a conocer el mundo que le rodea."(21) Y se sigue diciendo que entre más diversas sean las posibilidades del niño para percibir, distinguir y disponer, más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar su capacidad de aprendizaje. Que el juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar. Porque el niño aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo.

Lo anterior, no sólo coincide con antes expuesto, sino que lo reafirma. Y es de hacerse notar que las bases en que se apoyan las ideas de estos nuevos programas, no sólo toman los conceptos de los autores ya citados sino que incluyen las más recientes innovaciones pedagógicas, producto de las últimas investigaciones sobre la materia como las de A. Lapierre y B. Aucouturier.(22) Y sus "Perspectivas de la educación vivenciada" como ellos la llaman. De acuerdo a estos autores, en el programa integrado se dice que en lo que se refiere al juego como medio educativo fundamental se requiere de los maestros, un desacondicionamiento progresivo de la situación pedagógica tradicional, que ha impuesto una fuerte limitación de la necesidad que tiene el niño de moverse y de jugar. De acuerdo a estos autores, el niño está condicionado de tal manera por la sociedad; por la familia y la escuela que para ellos y de acuerdo a sus investigaciones, lo primero que se tiene que hacer es descondi--

(21) S.E.P. "Libro para el maestro" Segundo grado, 1983. Pág. 43.

(22) Psicorreeducadores franceses.

cionarlo. Pero cómo se va a lograr si los maestros no lo es tán.

Estos autores no utilizan el término juego que prefieren cambiar por el de vivencia por considerarlo más apropiado. Pero para el caso es lo mismo. El niño vive y muere por medio del juego. Aparece y desaparece jugando como ellos - mismos lo afirman citando el clásico juego del carrete de Freud.

Los nuevos programas integrados incluyen pues las ideas y descubrimientos de estos autores al pedir que los maestros dejen la pedagogía tradicionalista en la que el niño tiene que adaptarse al maestro. "Nosotros, por el contrario, nos esforzamos por adaptarnos al deseo del niño, aquí y ahora, en el momento en que se manifiesta." (23) Y aseguran que diez minutos de ese trabajo dinámico y apasionado aportan más que tres horas de machaqueo fastidioso y programado.

Por último, sólo se dirá: ¡en horabuena maestro Minja - res; ¡Felicidades; autoras de la serie: "Jugar y aprender " ¡Adelante; Autoridades Educativas de México. Porque sólo poniendo en práctica las ideas, se logran los grandes cambios

(23) LAPIERRE, André. AUCOUTURIER, Bernard. "Simbología del movimiento" Edit. Científico - médica. Barcelona, 1983. Pág. 72.

Conclusiones:

El juego es la actividad más valiosa y esencial del niño. Sus orígenes se encuentran en la vida misma, y sus valores son incalculables. Es el elemento más valioso con que cuenta la educación. Todos sus objetivos se conjugan en uno; en lograr el desarrollo armónico e integral del niño.

Psicológicamente el juego proporciona al niño los estímulos necesarios para su desarrollo psíquico y físico. Además actúa, como medio terapéutico preventivo o curativo según el caso requerido.

El juego es tan importante en la pedagogía, como lo es un buen desarrollo para el aprendizaje. Porque si la pedagogía es la ciencia que trata sobre la enseñanza y la educación del niño, y ésta a su vez se vale de la didáctica para lograr sus objetivos, debe buscar algo de acuerdo a las características del material en que va a realizar su obra. Y si ese material es el niño, ese algo debe ser acorde a las actividades que desarrollen satisfactoriamente los aspectos físicos y mentales de ese material; preparándolo para usar sus herramientas y realizar su obra que es el aprendizaje. Y esa preparación es el juego. Y esas herramientas son los juegos. Porque sin un buen desarrollo en el niño, no hay buen aprendizaje. Y sin juego, no hay un buen desarrollo.

En la escuela primaria no se ha aplicado el juego como medio eficaz de aprendizaje, y es la causa más factible del

bajo rendimiento escolar que se ha dejado sentir en todos -
los niveles educativos.

Los textos no gratuitos y gratuitos han excluído en rea-
lidad al juego. A pesar que desde 1972 han aparecido varios
juegos en ellos, y a partir de 1980, definitivamente el jue-
go se ha incluído ya en los textos integrados. Pero la es-
cuela no lo ha aceptado debido al condicionamiento de los -
maestros y su apego a la educación tradicionalista.

El juego en los programas integrados, nada podrá hacer-
por sí solo, para que la escuela llegue felizmente a su ter-
cera etapa. Si antes el maestro no se descondiciona y a su-
vez descondicione a sus alumnos, adaptándose a éstos y no -
éstos a aquél.

Sugerencias:

Para que la educación salga adelante es necesario utilizar un medio eficaz. Y no ha habido ni habrá un medio mejor que el juego. Por lo menos mientras el niño sea niño. Se ha buscado y se han encontrado muchos métodos pedagógicos pero esta búsqueda ha fracasado como la búsqueda de la felicidad Porque se han buscado donde no se encuentran; donde no existen. El hombre ha buscado la felicidad por todas partes, pero nunca dentro de él mismo. Así la pedagogía ha buscado por todos lados pero se le ha olvidado o ha desdeñado el más importante; la esencia del niño.

Para lograr la superación educativa es necesario que las autoridades se decidan de una vez por todas, a dar el paso definitivo, adoptando al juego como el medio más eficaz sin temor a equivocarse. Porque a pesar de que se ha demostrado su eficacia desde el siglo pasado, a principios de éste y actualmente, no se ha tomado en cuenta cabalmente. Porque como todo lo que es verdad parece increíble como la teoría de Copérnico y muchas otras, la educación por el juego o vivenciada, anda a la deriva buscando un mecenas. Y que mejor que lo encuentre en la escuela y autoridades educativas de México.

Este cambio en la educación deberá realizarse en dos formas: la primera es tratar de hacer cambiar a los maestros en servicio, su concepto tradicionalista intensificando los seminarios pedagógicos de actualización. La segunda,

comprende la reestructuración de los programas en las escue las Normales de acuerdo a la pedagogía actual para que los-nuevos maestros se preparen sobre este sistema educativo. Y cuando vayan a practicar a las escuelas, sirvan de guía o -monitores a los maestros en servicio. Demostrando en sus -prácticas, sus conocimientos sobre el nuevo sistema, así co mo sus ventajas. Y no como lo hacen hasta hoy día, que primero van a observar al maestro en servicio para después re-medarlo en sus prácticas. Dando la razón a Roger Cousient.- Pues de esta manera sólo siguen el automatismo tradiciona--lista. Nunca dan su primera clase. Sin embargo, cuando un -practicante vaya realmente a practicar y aplique lo aprendido, dará su primera clase. Tendrá su primera experiencia co mo normalista, verá sus deficiencias y tratará de superar--las, preparándose para ser un buen maestro. Porque imitar -es fácil. Ser uno mismo cuesta trabajo.

Definitivamente debe superarse esta etapa, haciendo de-la escuela un lugar feliz y altamente educativo. Rompiendo-para siempre los viejos e inadaptados esquemas pedagógicos-existents.

GLOSARIO

CATARSIS: purga, medicamento purgante.

LUDICRO: (del latín ludicer, ludicros) en español se dice - lúdico, y no lúdico como suele leerse en algunas obras pedagógicas. Lúdico es un galicismo, copia del francés- ludique, voz derivada del latín ludus, "juego"

METODO DE PROYECTOS: creado por W. H. Kilpatrick en 1918. - Basado en el pensamiento de John Dewey, proponiéndose - actuar en el campo de la realización afectiva, mientras que Dewey actuaba en el campo intelectual. Este método- de Kilpatrick, es esencialmente activo e imita la vida. Hace que el alumno determine una tarea y la lleve a ca- bo.

ORIGAMI: equivalente a papiroflexia.

PLAN DALTON: se debe a Helen Parkhurst, y lo aplicó en Dal- ton, Massachusetts, en 1920. Este se basa en la activi- dad, la individualidad y la libertad; su objetivo prin- cipal es desenvolver la vida intelectual. Cultiva la - iniciativa dejando al alumno la oportunidad de escoger- los trabajos y el momento de realizarlos. El profesor - queda a disposición del alumno para cuando éste lo re- quiera.

BIBLIOGRAFIA

AHUMADA, Díaz Rosario de; Jugando aprendemos, México, Trillas, 1982.

EL COLEGIO DE MEXICO; Historia general de México, tomo 3 y 4 México, S.E.P., 1981.

CHATEAU, Jean; Psicología de los juegos infantiles, Buenos-Aires, Kapelusz, 1980.

D., Edgren Henry; J., Gruber Joseph; Juegos escolares para primaria, México, Pax-México, 1971.

G., Furth Hans; Wachs, Harry; La teoría de Piaget en la práctica, Buenos Aires, Kapelusz, 1981.

J., Cratty Bryant; Juegos didácticos activos, México, Pax-México, 1981.

J., Cratty Bryant; Juegos escolares que desarrollan la conducta, México, Pax-México, 1979.

JIMENEZ, y Coria Laureano; Conocimiento del educando. Psicotécnica pedagógica y Organización escolar, México, Porrúa, 1977.

LAPIERRE, André; Aucouturier, Bernard; Simbología del movimiento, Barcelona, Científico-Médica, 1983.

LARNED, Livingston; Tagore, Rabindranath; Cartas a mi hijo, México, Peerles, 1135, "Mala fama" y "Papá olvida" Lado "A", 1 y 5.

LEIF, Joseph; Brunelle, Lucien; La verdadera naturaleza del juego, Buenos Aires, Kapelusz, 1978.

LIZARDI, Fernández Joaquín; El periquillo sarniento, México Porrúa, 1970.

LUZURIAGA, Lorenzo; Ideas pedagógicas del siglo XX, Buenos Aires, Lozada, 1968.

M., Axline Virginia; Terapia de juego, México, Diana, 1981.

MINJARES, Hernández Julio; Método integral Minjares, (primer año, segundo semestre.) México, Galve, 1978.

O., Whittaker James; Psicología, México, Interamericana, - 1977.

PAUSEWANG, Elfriede; Juegos didácticos para realizar con niños de 3 a 8 años, Buenos Aires, Kapelusz, 1982.

PIAGET, Jean; La formación del símbolo en el niño, México, - F.C.E., 1980.

PIAGET, Jean; Lorenz, Conrad; H., Erikson Erik; Juego y desarrollo, Barcelona, Grijalbo, 1982.

POZO, Hugo del; Recreación escolar, México, Avante, 1979.

RAMIREZ, Gasca Gustavo; Libro primero de lectura por el método cinestésico, México, Litográfica San Gabriel, 1958.

REZZANO, G. Clotilde de; Los jardines de infantes, Buenos Aires, Kapelusz, 1971.

R., Hilgard Ernest; H., Bower Gordon; Teorías del aprendizaje, México, Trillas, 1973.

S., Gilb Stella; Juegos para escolares, México, Pax-México, 1979.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA; Libro para el maestro primer grado, México, 1980.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA; Libro para el maestro segundo grado, México, 1983.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA; Proyecto primaria rural -- completa, taller didáctico, folleto No. 6. México, 1983.

SOLANA, Fernando; Cardiel, Reyes Raúl; Bolaños, Martínez - Raúl; Historia de la educación pública en México, S.E.P. - F.C.E., 1982.

WALLON, Henry; La evolución psicológica del niño, México, - Grijalbo, 1977.