



UNIDAD
SEAD
311

58878

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

Importancia del juego gregario
en el desarrollo social
de los niños



- 1692 ALVARO ALONZO NOVELO
1689 MARIA HORTENSIA VARGAS DE LA PEÑA
1690 LEYSLY DEL SOCORRO MENDOZA SOLIS
1691 ALBERTO RIVAS CORRAL

Investigación de campo presentada para optar por
el Título de Licenciado en Educación Primaria.

Mérida, Yuc., 1984



Constancia de terminación de trabajo
para titulación.

MERIDA, YUC ., a 28 de NOVIEMBRE de 1984.

C. PROFR. ALVARO ALONZO NOVELO.
Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de
titulación, en la modalidad de "INVESTIGACION DE CAMPO",
titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS
NIÑOS"
se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder
a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profe-
sionales.

Atentamente


PROFR. ANDRES UC DZIB.

(UDAN-240302)

El asesor pedagógico



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

c.c.p. Interesado.
c.c.p. Expediente Unidad 311 UPN.
UDAN:mace.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MERIDA , YUC. , a 28 de NOVIEMBRE de 1984

C. Profr. (a) ALVARO ALONZO NOVELO.
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa "INVESTIGACION DE CAMPO",
titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS
NIÑOS"
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


PROFR. RUSSELL R. VALLEJO SANCHEZ.
(VASR-410203)



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
MERIDA

c.c.p. Interesado.;
c.c.p. Expediente Unidad 311 UPN.
RRVS:mace.



Constancia de terminación de trabajo
para titulación.

MERIDA , YUC ., a 28 de NOVIEMBRE de 19 84.

C. PROFR.(A). MARIA HORTENSIA VARGAS DE LA PEÑA.

Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de
titulación, en la modalidad de "INVESTIGACION DE CAMPO",
titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS
NIÑOS"
se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder
a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profe-
sionales.

Atentamente


PROFR. ANDRES UC DZIB.
(UDAN-240302)

El asesor pedagógico



S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
MERIDA

c.c.p. Interesada.
c.c.p. Expediente Unidad 311-UPN.
UDAN:mace.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MERIDA, YUC., a 28 de NOVIEMBRE de 1984

C. Profr. (a) MARIA HORTENSIA VARGAS DE LA PEÑA
Presente (nombre del agresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa "INVESTIGACION DE CAMPO",
titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS
NIÑOS"
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



PROFR. RUSSELL R. VALLEJO SANCHEZ,
(VASR-410203)



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
MERIDA

c.c.p. Interesada.
c.c.p. Expediente Unidad 311 UPN.

RRVS;mace.



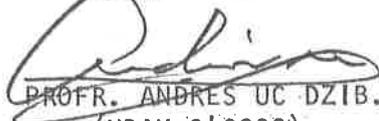
Constancia de terminación de trabajo
para titulación.

MERIDA , YUC ., a 28 de NOVIEMBRE de 19 84.

C. PROFR. (A). LEYSLY DEL SOCORRO MENDOZA SOLIS.
Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad de "INVESTIGACION DE CAMPO",
titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS"
se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profesionales.

Atentamente


PROFR. ANDRES UC DZIB.
(UDAN-240302)

El asesor pedagógico



S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
MERIDA

c.c.p. Interesada.
c.c.p. Expediente Unidad 311 UPN.
UDAN:mace.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MERIDA, YUC., a 28 de NOVIEMBRE de 1984.

C. Profr. (a) LEYSLY DEL SOCORRO MENDOZA SOLIS.

Presente

(nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
 Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
 ción alternativa "INVESTIGACION DE CAMPO",
 titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NI-
 ÑOS"
 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



PROFR. RUSSELL RAMON VALLEJO SANCHEZ.
 (VASR-410203)



S. E. P.
 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
 UNIDAD SEAD
 MERIDA

c.c.p. Interesada.
 c.c.p. Expediente Unidad 311 UPN".
 RRVS:mace.



Constancia de terminación de trabajo
para titulación.

MERIDA, YUC ., a 28 de NOVIEMBRE de 19 84.

C. PROFR. ALBERTO RIVAS CORRAL.

Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad de "INVESTIGACION DE CAMPO" titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS", se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profesionales.

Atentamente



PROFR. ANDRES UC DZIB 
(UDAN-240302) UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD/
MERIDA

El asesor pedagógico

c.c.p. Interesado.
c.c.p. Expediente Unidad 311 UPN.
UDAN:mace.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MERIDA, YUC., a 28 de NOVIEMBRE de 19 84.

C. Profr. (a) ALBERTO RIVAS CORRAL.

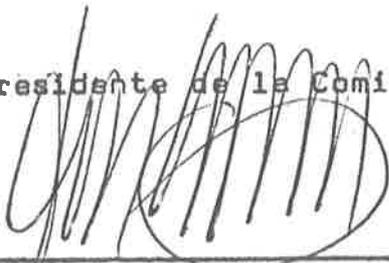
Presente

(nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa "INVESTIGACION DE CAMPO",
titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO GREGARIO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS -
NIÑOS"
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



PROFR. RUSSELL R. VALLEJO SANCHEZ.
(VASR-410203)



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
MERIDA

c.c.p. Interesado.
c.c.p. Expediente Unidad 311. UPN.
RRVS:mace.

"Enséñame a obedecer las reglas del juego.
Enséñame a no dar ni recibir elogio inmerecido.
Enséñame a ganar si me fuera posible, pero si
no pudiera, enséñame, sobre todo, a perder".

Jugar es escuela de vida. (1)

(1) (Placa que se encuentra en la Biblioteca de Buckingham).

Monitor. Enciclopedia Salvat para todos. Tomo 8.
Edit. Salvat. Pág. 3689

PROLOGO

Fue la sonrisa de felicidad de los niños que juegan, lo que nos motivó para hacer el presente trabajo.

Ver jugar a los niños a la hora del recreo y observar que algunos de ellos no participaban de las actividades lúdicas, nos produjo la inquietud de averiguar por qué no jugaban y, posteriormente, como consecuencia de su negativa a participar, observar su conducta en el salón de clases y comprobar si había alguna relación entre esos dos aspectos.

A medida que nos adentrábamos en estas observaciones, el interés crecía en nosotros. Ante este problema nos pusimos a investigar, a documentarnos leyendo libros, revistas, etc., y grande fue nuestra sorpresa al comprobar cómo el juego se relaciona grandemente con el desarrollo social de los niños.

Esta investigación cambió nuestra forma de pensar, pues si antes pensábamos en el recreo como un descanso sin importancia en la vida del educando, ahora creemos que es un tiempo que de ninguna manera se le debe negar al niño.

Pensando en esa sonrisa, te pedimos a ti, compañero maestro, no la destruyas pues es muy hermosa .

Nos daremos por satisfechos si esta modesta investigación que hemos elaborado con cariño y dedicación, te ayuda a comprender lo importante que es el juego para los niños.

INDICE

| | Página |
|---|--------|
| I. INTRODUCCION | 5 |
| II. MARCO TEORICO REFERENCIAL | 10 |
| A. Definición de juego | 11 |
| B. Importancia del juego | 13 |
| C. Teorías del juego | 15 |
| D. Clasificación de los juegos en la edad escolar | 18 |
| E. El juego en relación con las fases evolutivas del niño | 22 |
| F. Juego gregario | 26 |
| G. Socialización del niño | 28 |
| III. MARCO CONCEPTUAL | 37 |
| A. Planteamiento del problema | 38 |
| B. Hipótesis y variables | 39 |
| IV. METODOLOGIA | 41 |
| A. Descripción de la población | 42 |
| B. Elaboración de instrumentos | 44 |
| C. Aplicación de los instrumentos | 46 |
| D. Interpretación de los resultados | 49 |
| V. CONCLUSIONES | 63 |
| VI. SUGERENCIAS | 65 |
| GLOSARIO | 68 |
| BIBLIOGRAFIA | 72 |
| ANEXOS | 75 |

I. INTRODUCCION

I. INTRODUCCION

En el proceso de socialización del individuo es primordial la actividad del juego y el niño dedica gran parte de su tiempo a practicarlo. Este trabajo de investigación pretende demostrar la importancia que tiene el juego gregario para el desarrollo social de los niños. Debido a la dificultad que representa la observación de estas actividades, dicha observación la realizamos en el patio de la escuela y a la hora del recreo.

Así nuestro problema quedó planteado de la manera siguiente: ¿Los juegos de conjunto que realizan libremente los niños durante el recreo influirán en su desarrollo social?

En nuestros años de servicio hemos observado la gran satisfacción que sienten los niños cuando llega la hora del recreo, - la inmensa mayoría forma grupos de juego mientras que una minoría no se interesa por él o prefieren estar de observadores. También hemos observado que algunos niños tienen conductas antisociales y que podrían ser muchas las causas que motivaran dicha conducta, sin embargo, la mayoría de estos niños tampoco participan en los juegos de conjunto. Esto nos decidió a comprobar el conocimiento intuitivo que ya teníamos de la estrecha relación que existe entre el juego gregario y el desarrollo social, para lo cual recurrimos a varias fuentes que nos dieran información sobre este problema, encontrando en el libro de Eduardo Claparede "Psicología del Niño" varias teorías sobre el juego y en una de ellas, la de Karl Groos, un importante sustento a nuestro planteamiento. Esta teoría nos dice que "el juego prepara a la in

fancia para la vida seria".

Con la información reunida y los antecedentes que ya teníamos elaboramos nuestra hipótesis de la siguiente manera: "Los -- juegos que realizan libremente los niños durante el recreo influyen en su desarrollo social, porque propician la interacción y -- la integración a la vida del grupo".

Ahora ya estábamos listos para desarrollar la investigación de campo que se basó en la observación directa de los niños a la hora del recreo y de sus conductas en el aula. Se registraron -- cinco observaciones por niño de sus juegos a la hora del recreo durante tres semanas y en toda ocasión sus conductas en el aula, esto durante dos semanas. Al mismo tiempo el conocimiento que ya habíamos adquirido acerca del juego y del desarrollo social fue enriquecido con un extenso trabajo de investigación documental.

Estructuramos el informe de nuestro trabajo de la siguiente manera:

- I. INTRODUCCION
- II. MARCO TEORICO REFERENCIAL
- III. MARCO CONCEPTUAL
- IV. METODOLOGIA
- V. CONCLUSIONES
- VI. SUGERENCIAS

No hay que olvidar que el objetivo principal que perseguimos con esta investigación, es el de demostrar que el juego gregario influye en el desarrollo social de los niños y como consecuencia comprobar que los niños que no juegan tienen problemas -- en su desarrollo social.

El objetivo fue demostrado ampliamente gracias al material disponible que obtuvimos para nuestro conocimiento así como las condiciones bastante propicias en que se desarrolló la investigación.

El comentario de este trabajo ha despertado interés en varios compañeros maestros y nos han animado a darlo a conocer para evitar en lo posible que se den casos tan negativos como el de no permitir los juegos activos a la hora del recreo o castigar a los niños suprimiéndoselos.

Entre las principales limitaciones que tuvimos estuvo la -- del tiempo en que se realizó (fin de cursos), puesto que consideramos que hubiera sido mucho mejor realizar la observación en -- dos o tres etapas del año escolar; lo reducido del tiempo del recreo que no le permitía al observador realizar suficientes observaciones (se alargó el tiempo, en un principio era una semana y se prolongó a tres); otra de las limitaciones fue que al mismo tiempo teníamos que cumplir con otras comisiones de la escuela -- (cooperativa, festival de fin de cursos, etc.). También en los grados de quinto y sexto hay alumnos que están en la adolescencia y casi no participan en los juegos por considerarse ya mayores que sus compañeros.

El origen del problema es, como ya mencionamos, el haber observado a algunos niños que no participaban en los juegos del recreo lo que nos estimuló a investigar el motivo de su negativa a intervenir en las actividades lúdicas y al mismo tiempo las consecuencias que tuviera esa actitud en su desarrollo social.

Así como un caso fortuito nos motivó a realizar este traba-

jo consideramos que bien puede servir para que a otros maestros les sirva de material de consulta para futuras investigaciones.

II. MARCO TEORICO REFERENCIAL

II. MARCO TEORICO REFERENCIAL

A. Definición de juego

En todas las sociedades del mundo, los individuos han jugado, juegan y seguirán jugando, no importa la época, la cultura - ni la raza; pues el juego es una actividad muscular y mental, o bien, una combinación de ellas, es decir, una manifestación libre de energía física o psíquica desplegada espontáneamente para la satisfacción del individuo sin que obedezca a un impulso externo o fin utilitario.

Todos los seres humanos tienen la necesidad de comunicarse unos a otros. Esta necesidad es tan natural como la respiración y tan necesaria como la leche para nutrir al cuerpo, por eso, mucho antes que un niño pueda expresar sus pensamientos y sentimientos en palabras, utiliza su cuerpo como instrumento de expresión para comunicar sus sentimientos, sus frustraciones, conflictos, ansiedades, etc.

Los niños desde que nacen tienen la necesidad de moverse; - pero esta necesidad de movimiento tiene una finalidad, la de procurarse sensaciones, experiencias reales que poco a poco irán agrandando su mundo de conocimientos, de curiosidades y de intereses.

El niño explora el mundo físico y el ambiente social, amplía y enriquece su vocabulario, ejercita su capacidad de atención y de memoria y da impulso a la imaginación y al pensamiento, lo anterior lo logra gracias al juego, actividad tan necesaria y útil para su pleno desenvolvimiento.

En el juego los niños pueden ser lo que deseen, lo que anhelan, lo que cree su imaginación, encubren o disfrazan la realidad y ocultan su verdadera identidad. Todos los seres humanos expresan por medio del juego sus actividades hacia sí mismos y hacia su mundo, razón por la cual los niños y jóvenes imitan a sus semejantes (principalmente las actividades de los adultos) seleccionando lo que imitan, eligiendo los papeles que tienen matices emocionales: de amor, esperanza, miedo, angustia y seguridad.

Por tanto, el juego es una actividad tan necesaria para los individuos, que sin ella los seres humanos no tendrían un desarrollo armónico tanto físico como mental.

El juego se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso, se intercala en él como actividad provisional o temporal y se practica en razón de la satisfacción de su misma práctica, en primera instancia se nos presenta como un intermedio de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo.

Existen muchos conceptos y definiciones acerca del juego, - creemos que una de las más completas es la de Johann Huizinga, - que en su obra "Homo Ludens" nos dice que es:

"Una acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz sin embargo de absorber totalmente al individuo - que juega, una acción que no lleva consigo intereses materiales o utilitarios; que se desarrolla en un tiempo y un espacio expresamente definido, según reglas establecidas de antemano y suscita relaciones sociales que fácilmente se rodean de misterio o acentúan mediante

disfraces, sus diferencias con la vida ordinaria". (1)

B. Importancia del juego

En la época moderna la Psicología y la Antropología han reconocido la actividad del juego como básica para la conservación del hombre y adaptación de la sociedad, por lo que al reconocimiento de su función educativa, biológica y estética se ha unido el de su función social.

Por ser el juego la actividad más característica y espontánea del niño; ésta debe ser, lógicamente, la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el educador inculcar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamientos, -- tal como él lo desee. Por medio del juego el niño se representa la vida, y por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse; en una palabra, educarlo como una unidad en el orden social. Es también un gran agente sociológico, es decir, el niño ha de someterse a -- ciertas condiciones o reglas establecidas; al cumplirlas o aceptarlas, acepta las normas sociales del grupo. Se acostumbra a -- respetar las reglas y a sujetarse a las restricciones que ellas imponen, así está realmente practicando patrones deseables de --

(1) Monitor, Enciclopedia Salvat para Todos. Tomo 8. Salvat Editores de México, S.A. p. 3,687

conducta.

El juego influye en forma considerable en la educación del niño pues la forma de jugar y los juegos elegidos, se determinan por las tendencias individuales o por la fuerza del medio. Así - los hijos juegan imitando los quehaceres de los padres.

El maestro puede conocer a sus alumnos espiritualmente al - observarlos jugar.

El patio de juego se convierte en un verdadero laboratorio de psicología.

El juego es pues un aprendizaje de vida (que no debe olvi-- dar el padre o el educador) puesto que favorece la higiene men-- tal del niño, le pone en ocasión de adoptar y practicar modelos adecuados de conducta y le proporciona recursos para la ocupa-- ción libre. Por tanto, el juego tendrá mayor o menor valor educa-- tivo según sea capaz de educar un carácter y de desarrollar valo-- res morales, físicos y sociales.

Con los juegos puede lograrse que los niños adquieran apti-- tudes y seguridad, ya que los juegos deben enseñar a resolver -- problemas para crear en el niño una sensación de autosuficiencia interna que lo libera de toda ansiedad, El juego alivia y apaci-- gua cuando se siente uno colérico; el niño descarga momentánea-- mente y de una manera inofensiva las tendencias agresivas pegán-- dose en broma con los compañeros. Sirve de escape a los impulsos belicosos latentes en todo ser humano. Libera al niño de sus com-- plexos internos de hostilidad, agresividad y frustraciones de ma-- nera normal, creadora y terapéutica. Es una forma segura de ex-- presar sus sentimientos.

El juego actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva; el cerebro, sobre todo, no se halla en estado óptimo de funcionar. El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones.

El niño cuyo interés por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna y, mientras esté utilizando sus energías en el desarrollo y alternativas del mismo, no tendrá oportunidades de emplearlas en acciones contra la disciplina. Así pues como esta actividad es una de las más constantes en la vida del niño, es innegable que poco a poco va resolviendo la forma de adaptarse a las necesidades de su medio.

Creemos que la importancia del juego es tan grande que nos permitirá formar un individuo saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas y sociales, con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permiten ser más tenaz y perseverante.

C. Teorías del juego

En el presente trabajo nos hemos basado en la teoría de -- Karl Groos llamada del "ejercicio preparatorio". La formuló en 1,896 y fue el primero en comprender que el juego se debía enfocar desde el punto de vista biológico. Su teoría nos dice lo siguiente: "El juego es un ejercicio de preparación para la vida

seria". (2)

En el momento en que nacemos la mayor parte de los instintos heredados no se hallan suficientemente desarrollados para -- que puedan llenar en conjunto su misión. Además estos instintos deben ser ejercitados o completados por medio de nuevas adquisiciones. Esta tarea es encomendada al juego.

Es necesario que los niños hayan jugado durante muchos años al hombre o a la mujer para convertirse verdaderamente en hombres o en mujeres. Al decir que el niño se ejercita en actividades que le serán útiles más tarde, se entiende por ello que ejercite su mente, las funciones psíquicas como observar, manipular, asociarse a otros compañeros, etc.

El juego es, además, un agente del desarrollo social, no solamente porque ejercita en el niño las tendencias sociales sino porque las mantiene.

Existen otras teorías acerca del juego; los psicólogos lo han estudiado enfocándolo desde diversos puntos de vista.

En el libro "Psicología del Niño" de Eduardo Claparede encontramos las siguientes teorías, las cuales nos han ayudado a comprender mejor el por qué del juego, puesto que todas ellas son muy interesantes por los conceptos que mencionan.

Para una visión global de ellas las presentamos en el siguiente cuadro:

(2) Eduardo Claparede. Psicología del niño. Ed. Albatros. Buenos Aires. p. 488

Cuadro 1. Teorías del juego

| TEORIA | AUTOR | CONCEPTO |
|--|------------------------|--|
| Del entretenimiento | anónimo | El juego es un recreo. |
| De la energía superflua. | Schiller y Spencer. | El niño juega porque posee un exceso de energía. |
| Del atavismo | Stanley Hall y Haeckel | Los juegos no son más que rudimentos de actividades de las generaciones pasadas que han persistido en el niño. |
| Del ejercicio preparatorio | Karl Groos | El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria. |
| El juego como estimulante del crecimiento. | H. Carr | El juego obra como estimulante del crecimiento sobre el sistema nervioso. |
| Del ejercicio complementario. | Konrad Lange | El juego tiene por función desarrollar las tendencias que dormitan en los individuos cuando las necesidades no las suscitan. |
| Catártica. | H. Carr | El papel del juego es purgarnos de las tendencias antisociales. |

D. Clasificación de los juegos en la edad escolar

Hablar de una clasificación de los juegos es hablar de los diferentes puntos de vista que han tenido en cuenta los autores que hemos consultado. Por ejemplo:

Hugo del Pozo en su "Recreación Escolar" clasifica los juegos en dos grupos principales:

___ Juegos de desarrollo de las percepciones sensoriales. - En este grupo se distinguen una serie de juegos destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales. Además sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras; provocan su atención voluntaria sobre las cualidades de los objetos, le hacen adquirir conciencia de cuanto cae bajo el dominio de sus sentidos, formar su juicio y actuar según las conclusiones de éste. Dentro de este tipo de juegos se hallan los de identificación de texturas, colores, formas, sonidos y los de observación.

___ Los juegos motores que se subdividen principalmente en visuales-motores y auditivo-motores. Estos juegos dan al niño la conciencia clara de sus movimientos y de sus sensaciones. Para sostener su interés y su atención se juegan en conjunto, estimulando a los participantes por medio de la competencia.

Henry D. Edgren y Joseph J. Gruber en su libro "Juegos Escolares para Primaria" hacen la siguiente clasificación:

___ Actividades en el salón:

... Juegos inactivos: Mamá gata y sus gatitos, Rimas, --
 Cuando vaya a París, El supermercado de papá.

... Juegos activos: Carrera de mano a mano, Sillas musicales, Fruta envenenada.

... Para leer y deletrear: Béisbol para deletrear, Alfabeto y la pecera.

... Juegos aritméticos: Roseas, Relevo en el pizarrón, El rey en el trono.

... Juegos de geografía: Capitales, Estados.

___ Juegos creativos e imaginativos: Aviones, Cacería en la selva, Seguir al director.

___ Juegos combativos duales: Caballo y jinete, Lucha de espaldas, Lucha de cangrejos.

___ Juegos activos para un gran espacio:

... Juegos en círculo: El secador, Cara a cara, Sígueme.

... Juegos en fila. Cinco saltos, La zorra y las hojas, - en fila.

... Juegos de atrapar: Cambio de lugares, El pato, Oreja y pie.

___ Juegos deportivos:

... Juegos de béisbol: Sale el que es tocado, Pelota voladora, juego con el puño.

... Juegos de fútbol: Chut, La pelota presa, Avance a trechos.

... Juegos de red: La pelota en el cielo, vólibol de cuatro.

... Juegos de básquetbol: Conservar la pelota, Pases de ida y vuelta, Vueltas.

___ Relevos y carreras. Jinetes, Carreras de costales, ca--

rrera de tres pies.

___ Juegos para ocasiones especiales:

- ... Juegos para el día del niño: correr y silbar, Pegar - la cola y Parejas gastronómicas.
- ... Juegos para el paseo: Pasar el cuento, Cantos, A la - cabeza de la fila.
- ... Juegos para el viaje en autobús: Juego de los coches que pasan, Alfabeto de letreros.
- ... Juegos diversos para fiestas: Ejercicios de memoria y Corriente eléctrica.

En "La hora de jugar" de la colección Mi Libro Encantado, - de la Edít. Cumbre, S.A. encontramos la siguiente clasificación:

- ___ Juegos de acertar y de esconderse: Pares y nones, Uno, dos, tres, por mí; La gallina ciega.
- ___ Juegos de persecución y apresamiento: Policías y ladrones; Contrabandistas y aduaneros, Encantados.
- ___ Juegos de ingenio, habilidad y de rapidez de movimiento: Trabalenguas, Tres en raya, Por el mar venía un navío, Juego de la escoba.
- ___ Juegos de carreras: Juego de las banderas, Carrera de - sacos, Carrera de ligaduras.
- ___ Juegos de saltar: El burro, El trúcamelo, A saltar la - cuerda.
- ___ Juegos rítmicos: El columpio, El sol y la luna, La víora de la mar.
- ___ Juegos sirviéndose de algún objeto: Balón al aire, Juegos con canicas, Tirar de la cuerda, El juego de Kim.

___ Los juguetes que construye el niño: Papirolas, Cometas, Rompecabezas.

___ Colecciones: Caracoles, Mariposas, Estampas.

Jean Chateau efectuó una clasificación de los juegos dividiéndolos entre los que tienen reglas y los que no las tienen, y considerando que los juegos de competición conducen al deporte, los imaginativos al arte y los constructivos al trabajo.

Según Juan Manuel Cruz Lirón en su "Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas" nos clasifica los juegos de la siguiente manera:

___ Juegos de interpretación de expresiones: El hombre más alto, más bajo, más derecho, mejor sentado, etc.

___ Juegos de imitación: Fenómenos atmosféricos, de animales, de vehículos, de héroes, de oficios, etc.

___ Juegos tradicionales: Canicas, Trompo, Pesca pesca, Guarda guarda, Cuerda, Encantados, El avión, El papalote, El balero, El burro, Palmadas, Yo-yo, Quimbomba, etc.

___ Juegos organizados: Carreras de relevos, de obstáculos, por equipos, por parejas, Caballos y caballeros, El gato y el ratón, etc.

___ Rondas: Doña Blanca, Milane, La Pájara pinta, etc.

___ Juegos deportivos: Béisbol, Básquetbol, Fútbol, Vólibol, etc.

Eduardo Claparede en su libro "Psicología del niño", nos presenta la siguiente clasificación, que está de acuerdo con la teoría de Karl Groos, que es la que sustenta nuestro trabajo:

___ Juegos de las funciones generales:

... Juegos sensoriales: Juegos de identificación de acuerdo a los sentidos.

... Juegos motores: Carreras, Saltos.

... Juegos psíquicos: Intelectuales y Afectivos.

Los juegos intelectuales son los que hacen intervenir la comparación o el recuerdo, (lotería, dominó); la asociación por asonancia (rimas); el razonamiento --- (ajedrez); la reflexión o la invención (enigmas, adivinanzas, charadas); la imaginación creadora (invención de historias, dibujos) y la curiosidad.

Los juegos afectivos: dolor, estética, de miedo, de represión.

___ Juegos de las funciones especiales:

... Juegos de lucha: lucha, box, guerra, etc.

... Juegos de caza: persecución, escondite, coleccionismo.

... Juegos sociales: la camaradería, los paseos, campamentos, sociedades infantiles y deportes colectivos.

... Juegos familiares: de instinto materno o doméstico.

... Juegos de imitación: de imitación y con imitación.

E. El juego en relación con las fases evolutivas del niño

Podemos observar que no hay una regla específica para clasificar los tipos de juego que realizan los niños durante su desarrollo.

Por ejemplo, la Enciclopedia Monitor, al clasificar el juego nos dice:

De los dos a los siete años prevalecen los juegos de carác-

ter simbólico representativo, en estos juegos se presenta en -- gran medida la imaginación y la fantasía, y también es muy notable la identificación y asimilación del niño con las cosas. Más adelante cuando el niño tiene cuatro o cinco años, le encanta -- dramatizar, transformándose en los personajes u objetos que imagina: así se convierte en un veloz caballo o en un avión, etc.

Sus intereses no duran mucho tiempo, cambiando de actividades al cabo de diez o veinte minutos.

Al final de esta etapa, comienza a mostrar mayor coordinación motora: aprende a coger las cosas con las manos en lugar de sujetarlas contra su pecho; gusta mucho de los juguetes, sobre todo de los grandes y con movimiento, al mismo tiempo presentan una mayor inquietud, son saltarines, trepadores, etc.

A los seis o siete años se les debe proporcionar juegos de conjunto, ya que la inactividad y espera repercute en la pérdida de interés por el juego.

En lo general, hasta esta edad, el niño es individualista o juega en pequeños grupos.

A esta edad los niños comienzan a interesarse por los juegos reglamentarios, que constituyen el primer acercamiento a las actividades de los adultos.

"Las reglas del juego que constituirán los reglamentos deportivos y las normas de los grupos o pandillas son excelente ejercicio para la práctica de las virtudes humanas sociales: sinceridad, lealtad, honradez, etc." (3)

(3) Monitor. Op. cit. p. 3689

Cerca de los ocho años se inician propiamente los juegos de grupos y los equipos deportivos. Les gustan juegos de carreras, persecuciones, luchas, movimiento; ahora ya se les pueden confiar pequeñas responsabilidades.

Entre los diez y los doce años existe una mayor variedad de intereses puesto que algunos son todavía niños y otros ya están en la adolescencia (sobre todo en las niñas). A esta edad se prefieren los juegos de habilidad, de coordinación motora y de rapidez de reacción en los juegos colectivos. La imaginación queda relegada y el interés se concentra en torno a los hechos concretos y a la vida real.

La Gran Enciclopedia del Mundo nos hace la siguiente clasificación: En la primera infancia el juego se presenta en forma de revolcones, pateos, manoteos, etc. Más tarde el niño juega con bloques, chapotea, se desliza, se columpia, etc. A los cuatro años se presenta un período de transición y tienen gran preponderancia los juegos imitativos e histriónicos.

De los seis a los doce años todavía conservan importancia los juegos imitativos, pero la autoafirmación de la personalidad le da a estos un carácter más autoritario e imperativo que recreativo, salvo en las competencias dirigidas. También son muy característicos los juegos de persecución y escondite.

De los doce a los quince años continúa el juego competitivo, pero ya reglamentado para su práctica en equipos. Tienden a desaparecer los juegos imitativos, histriónicos, de persecución y de escondite.

"Para Piaget son tres las etapas de la actividad lúdica que

se corresponden directamente con las etapas de la función de la inteligencia y de la afectividad: el juego ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado". (4)

El juego ejercicio se corresponde con el período de la inteligencia sensorio-motriz que abarca desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje, aproximadamente los dos primeros años de su vida. El juego en este período responde a una necesidad de actividad que proporciona placer y alegría y se refieren a su cuerpo (palmotear, patear), luego se extiende a los objetos circundantes (agarrar, arrojar, abrir, etc.).

El juego simbólico se corresponde con el subperíodo de las representaciones preoperatorias que abarca de los dos a los siete años aproximadamente. Aquí el juego está representado principalmente por la imaginación.

El juego reglado se corresponde con el subperíodo de las -- operaciones concretas. Abarca de los siete a los once años aproximadamente. En esta etapa los juegos suponen el acatamiento a -- una norma que incluye a todos los objetos.

Así mismo nos dice que entre los seis y los siete años el -- juego es esencialmente de grupo, al principio segmentario y luego más reglamentario.

Hacia los siete y los ocho años aparece una etapa en la vida de los niños que se llama "cooperación naciente" donde cada --

(4) Omar A. Zabata y Francisco Aquino. Psicopedagogía de la Educación Motriz en la etapa del Aprendizaje Escolar. México, Ed. Trillas. p. 14.

jugador intenta dominar a sus vecinos y por ello aparece la preocupación por el control mutuo y la unificación de las reglas.

Entre los siete y los nueve años los niños practican juntos el mismo juego, pero la característica sobresaliente es la "proeza".

En esta etapa rivalizan mucho y les interesan las actividades relacionadas con la fuerza, la velocidad, la agilidad, y la destreza, o sea, les gustan los juegos donde hay que saltar, correr, trepar, lanzar, patear, etc.

A los nueve y diez años comienza a emerger una sociedad infantil que cuenta con sus instituciones tradicionales: reglas -- del juego, ritos, jerarquías, líderes, ayudantes, etc.

Existe una obediencia a las reglas y la ley se cumple conforme a lo sancionado por el grupo.

Por último, hacia los once y doce años aparece la etapa de la "codificación de las reglas", de aquí en adelante todo tipo de juego queda regulado minuciosamente en los más mínimos detalles de procedimiento y este código es conocido también por la sociedad entera.

F. Juego gregario

La definición de la palabra gregario es: "dícese del que está en compañía de otro sin distinción". (5)

(5) Bruguera. Diccionario Enciclopédico. Tomo 3. México, D.F. Edit. Bruguera. p. 985

La de juego gregario será: actividad que realiza el niño en compañía de uno o más sin distinción de ninguna clase.

El niño, como animal social tiende a reunirse con los demás, ya sea para comer, jugar o compartir sus cosas. A medida -- que el niño va creciendo el proceso de socialización va desarrollándose en él. Cuando los juegos de grupo forman parte de la vida del niño, ya se ha desarrollado en él la capacidad de sentir los problemas de los demás.

Al principio el niño utiliza a otro niño como simple juguete que manipula. A los dos años, los niños que realizan el mismo juego no comparten su actividad, es decir, cada uno atiende lo -- suyo, aquí podemos notar que el juego que está realizando es paralelo; pero aún no verdaderamente social.

A los tres años los niños comienzan a jugar juntos en grupos de dos o tres, preferentemente tres, y continúa hasta la edad de seis a siete años.

A los cuatro años es posible el juego verdaderamente social que entraña una finalidad común.

El juego gregario prosigue hasta la edad de diez años en -- que asume mayor preponderancia el practicado por bandos o equipos. Como en estas condiciones el niño ha de someterse a reglas establecidas, el juego gregario constituye un importante factor sociológico.

El juego gregario aporta importantes elementos constructivos a la personalidad del individuo, uno de estos elementos es -- la autosuficiencia, la seguridad y la oportunidad de adquirir -- cierta familiaridad con el éxito.

El juego gregario nos permite compartir experiencias, practicar la colaboración y la caballerosidad, aprender a competir con honestidad, respetar la autoridad constituida, obedecer reglas, comprender la necesidad de dar a otros una oportunidad y tantas otras virtudes sociales.

G. Socialización del niño

El proceso de socialización del niño es muy complejo y se presenta por etapas bastante bien definidas.

Así podemos afirmar que cuando el sujeto llega a la fase terminal de la lactancia posee ya algunas características de un auténtico ente social.

Ha aprendido a detectar, integrar y modificar sus propias necesidades en función de las realidades físicas del mundo, así como los deseos y necesidades de las personas que viven en íntimo contacto con él.

Las primeras interacciones que se entablan son diádicas: entre madre e hijo. La naturaleza de esta interacción es más bien primitiva, de nivel más biológico que social. Sólo cuando el niño empieza a percatarse de sí mismo como persona empieza una verdadera reciprocidad social.

Las necesidades de socialización del bebé quedan satisfechas cuando él y su madre o familiares juegan juntos a tirar y recuperar los distintos objetos.

Hacia los seis meses el niño usa el llanto como medio específico de obtener satisfacción de sus necesidades.

En el primer año de su vida las horas de las comidas representan un acontecimiento social grato, ya que al año les gusta jugar y se deleitan jugando con sus padres y algunas personas ajenas al círculo familiar. Ya puede jugar con su propia imagen reflejada y gusta de toda clase de juegos como el escondite y otros, sin embargo todavía no sabe jugar con otros niños.

Los bebés se transforman en niños que corretean entre los quince y dieciocho meses; el caminar es uno de los rasgos humanos más característicos pues le permite grandes posibilidades de conocer el medio ambiente que lo rodea y de lograr una mejor relación con sus semejantes. En esta etapa le gusta jugar al "caballito con papá, le gusta todo lo que se mueve, es la persona más activa y ocupada que se ha visto.

A veces podemos observar que se sitúa cerca de otro niño para ver cómo juega. Frecuentemente juega solo; rara vez juega durante mucho tiempo con otros niños.

Después de esta edad trata de atraerse la atención de sus compañeros, tener contacto con ellos, lanzarse objetos de lejos y comunicarse con su lenguaje primitivo e infantil.

En esta etapa es cuando se presenta la imitación social donde preferentemente imita a su madre.

En la primera parte del segundo año se amplía notable y rápidamente el interés del niño por su ambiente social, pierde la timidez que hasta entonces lo inhibía y comienza a explorar cuanto está a su alcance, le gusta observar y jugar con los animales e imitarlos.

Durante la segunda mitad y última parte del segundo año gus

ta el niño de moverse, corretear, apresar objetos; en esta etapa el niño se siente coartado por la aplicación de restricciones, dando lugar a que junto con las exigencias del niño surja también el sentimiento de conformidad u obediencia.

Al final del segundo año suele ser el infante dócil que goza ayudando en las faenas caseras. Le gusta la compañía y solicita su siesta cuando ya está cansado.

Durante el tercer año de su vida surge "la conducta interpersonal"; los intereses del niño se amplían gradualmente e incluyen contactos más estrechos con los padres, juegos, competencias y emulación con los hermanos y cierto grado de actividad -- con otros niños fuera del hogar.

A los dos años y medio la mayoría de las peleas son contidas silenciosas originadas por la posesión de un juguete.

A los tres años el lenguaje es primordialmente de tipo socializado; sirve el lenguaje al niño como medio para comprender e interpretar su ambiente, para obtener conocimientos y sobre todo, el lenguaje llega a ser parte del complejo social del que recibe su influencia y al que a su vez influye.

El principio de la segunda infancia se caracteriza porque durante ella surge un nuevo fenómeno, la "socialización del niño".

Los niños suelen iniciar sus primeras amistades; la amistad en esta edad se fundamenta en ciertas similitudes como edad, sexo y tipo de conducta social y de capacidad física.

En el comienzo del período escolar las amistades son pasajeras, pero con los progresos de la edad suelen ser más duraderas.

Existe la tendencia de los niños a reñir y pelear entre ---

ellos, siendo más frecuente entre los niños que entre las niñas y son el resultado de ataques físicos y disputas sobre los compañeros de juego o la dirección de los mismos. También se observan cambios súbitos en las relaciones amistosas y así se ve que en un momento dado juegan cordialmente, y de manera brusca y sin motivo visible inician violenta polémica.

La imaginación de un niño de cinco años parece más limitada que la de uno de tres años, pues insiste en jugar con objetos -- que tengan algún parecido con la realidad.

Se puede hacer unas cuantas generalizaciones sobre la forma en que los juegos revelan el desarrollo social y emocional. Los niños parecen preocuparse por su conservación, les inquieta perder alguna parte de su cuerpo. Con frecuencia les preocupa la muerte o el perder su lugar dentro de la familia.

Las preguntas que hacen los niños en la edad preescolar se refieren a los aspectos fundamentales de la vida: nacimiento, -- muerte, cuerpo, mal, diferencias raciales y religiosas, vestidos y lenguaje. Es muy importante que los adultos sean capaces de -- tratar las preguntas de los niños en forma simple, verídica y directa.

M. L. Parten (1932) llevó a cabo un estudio clásico de la evolución social infantil. Observó las pautas del juego de los niños de edad preescolar y descubrió que había una clara progresión por edades a través de una sucesión de juegos solitarios, -- observación de los juegos ajenos, juegos paralelos, juegos asociativos y juegos cooperativos. Los juegos solitarios y paralelos fueron la norma en los niños de dos a tres años, y a partir

de esa edad los juegos asociativos y cooperativos fueron las formas más preferidas.

A medida que los niños maduran pueden adaptarse a formas de interacción más complejas y además las encuentran más interesantes. Sin embargo, la mayoría de los niños de edad preescolar --- tienden a ser individualistas y no tienen mayor interés en relacionarse con grupos de varias personas por sí mismos.

Cuando los niños van a la escuela empiezan a aprender las destrezas sociales relacionadas con el funcionamiento en grupos más numerosos, tales como permanecer sentado y quieto y escuchar cuando otros hablan.

A los seis años el niño se encuentra la mayor parte del --- tiempo cerca de la palomilla del vecindario escuchando sus discusiones, tratando de que se fijen en él y fingiendo que participa en sus actividades. Acepta como modelos a niños y niñas mayores y suele imitar sus formas de caminar, de hablar y sus modales.

A los siete años surge en él de nuevo el deseo de convertirse en un miembro útil del medio familiar.

Cuando llega a los ocho años su transición a la cultura de grupo es casi completa. Si está jugando con amigos le molesta mucho que lo llamen para entrar.

Son estos los años en que se rompe por primera vez los lazos familiares y en el que el niño incluso puede abandonar el hogar por la compañía para él más atractiva de la camarilla de sus amigos, y cuando adquiere primordial importancia la socialización fuera del hogar.

Durante este período los niños crean lo que pudiéramos lla-

mar el código de la pandilla. Cuanto más tiempo pasan fuera del hogar más horas dedican a la práctica de actividades como miembros del grupo infantil.

El niño se compromete y participa cada vez más en la integración de grupos sociales, tanto en la escuela como en la vecindad.

El grupo proporciona al niño oportunidades de aprendizaje social, la variabilidad de las modalidades de conducta y capacidades de sus compañeros, le dan nuevas experiencias y poco a poco llega a percibir y comprender la conducta ajena y a adiestrarse en las prácticas de intercambio social.

El niño en vías de maduración trata de ampliar sus actividades de interacción social, lo que a su vez facilita el proceso de maduración de su conducta social. Lo mismo que el niño en el hogar tenía que aprender a regular su conducta de forma que ésta fuera compatible con sus necesidades y las de sus padres, así ahora debe captar y poner en práctica modos adecuados para establecer sus relaciones sociales.

Al comienzo de los años escolares los grupos son fluídos y transitorios y es mínimo el grado de relaciones recíprocas verdaderas entre los miembros del grupo. Así los niños pueden ser imitadores, dominantes o sumisos, pero son incapaces de seguir una conducta de cooperación y respeto mutuos; con frecuencia hay crisis coléricas y de agresión que a los pocos minutos se olvidan jugando de nuevo como si nada hubiese sucedido. Este tipo de comportamiento es preliminar a la conducta socialmente cooperativa.

A los nueve años la mayoría de los niños han pasado de pe--

queños seres humanos atados a su hogar, a miembros de grupos formados por compañeros de su edad.

Es hasta la edad de nueve o diez años, cuando se constituyen los juegos de manera formal, cuando los niños suelen entablar relaciones de cooperación mutua diferenciándose los dominantes de los sumisos.

El sentido de unión, el deseo de estar con los amigos es una de las características principales.

Así surge la pandilla como la estructura social más poderosa. Estos grupos tienen gran influencia en la conducta de los niños.

A partir de los diez años el apoyo que representa la asociación con algunos compañeros y la organización con la pandilla de amigos, crea la aparición de sentimientos personales de autoconfianza e independencia.

La pandilla o grupo es la base de operaciones más importante para la mayoría de los niños que se caracteriza en esta etapa por una organización más perfecta (cada niño sabe quien es su líder, la naturaleza de las contribuciones y papeles que debe desempeñar cada miembro del grupo y los objetivos comunes que persiguen). La pandilla es más bien vecinal aunque también existen los grupos de la escuela, de juegos, también los de la iglesia, scouts, de actividades deportivas y otros.

El tipo de juegos y otros intereses imponen que los niños jueguen entre sí al igual que las niñas, o sea, que generalmente las pandillas están formadas por miembros del mismo sexo.

Los niños coleccionan muchas cosas: fotografías de artistas,

jugadores, postales, carteritas de cerillos, etc.; con el interés del intercambio. Al madurar las colecciones se van especializando y en las niñas se orientan hacia lo estético.

Pertenecer a una pandilla proporciona un ambiente para aprender habilidades necesarias para convivir con otros niños del mismo sexo como una parte de su educación para la vida social.

Cuando forma parte de una pandilla, un individuo puede formar una conciencia racional, pues debe elegir entre seguir a la pandilla, a sus padres o a sus propias inclinaciones, proceso necesario para la maduración. A su vez, puede experimentar lo que significan los esfuerzos cooperativos, los procedimientos democráticos, el autocontrol, el trato equitativo y la justicia, cualidades que no tienen necesariamente las pandillas, pero están allí en potencia.

Desarrollo de actitudes sociales.- El impulso social en los años medios tiene como resultado que los niños formen actitudes sociales claras y distinguibles que posiblemente persistan durante toda su vida. Aprende a diferenciar entre una conducta aceptable y una conducta inaceptable.

Sus actitudes sociales hacia los grupos sociales están diferenciadas y tiene ciertos sentimientos que son parte de sí mismo y que lo hacen sentirse unido a los demás componentes del grupo y rechazar a otros.

Así podemos afirmar que la práctica del juego enseña a compartir tanto la abundancia como la escasez, a aceptar los cambios de fortuna, a comprender las virtudes del valor, el juego limpio y el espíritu de camaradería, a enfrentarse con las situa

ciones difíciles, a extraer experiencias de la adversidad y a saber perder y ganar. También las reglas del juego que luego constituirán los reglamentos deportivos y las normas de los grupos, son un excelente ejercicio para la práctica de las virtudes humanas sociales: sinceridad, lealtad, honradez, etc.

En pocas palabras el proceso de socialización empieza muy temprano en la niñez cuando el niño aprende a conformarse a ciertas normas estructuradas por el grupo social familiar al que pertenece. Al continuar su desarrollo también aprende a conformarse a otras normas de grupo, a las reglas generales y a las regulaciones de la sociedad. Aprende a comunicarse con otros, la importancia de la cooperación para lograr las diferentes metas. Sus acciones se dirigen hacia los patrones de conducta que le ganarán la aprobación social.

III. MARCO CONCEPTUAL

III. MARCO CONCEPTUAL

A. Planteamiento del problema

Ver a los niños jugar en el recreo es algo verdaderamente impresionante: la energía desplegada, los gritos y las risas, -- las carreras y los saltos, las discusiones, etc., nos hacen pensar en una algarabía sin ton ni son, donde aparentemente no existe orden; pero poniendo más atención a ese desenfreno infantil -- podremos descubrir una variedad de juegos (algunos perfectamente organizados) con sus jefes, sus reglas, participando en equipos o simplemente en pequeños grupos. Estas observaciones que hemos realizado al correr de los años de trabajo, nos han dejado plenamente convencidos del beneficio que obtienen los niños al jugar en el recreo; beneficio que se manifiesta en un mejor desarrollo físico, así como en el aumento de sus habilidades corporales y mentales. También estamos firmemente convencidos que los niños -- que juegan con sus compañeros mejoran su desarrollo social.

Si consideramos que el desarrollo social de los individuos es el cambio de actitudes que se suscitan en ellos y que se manifiestan en las relaciones humanas, y que dicho cambio es una parte del proceso de socialización que principia desde la niñez y -- que se ve influido determinadamente por el medio ambiente en el cual se desenvuelve el individuo: como el hogar, la escuela, la iglesia o la comunidad; pensamos que este cambio de actitudes -- puede ser observado en un medio social cautivo como es la escuela.

De todo este conjunto de inquietudes y observaciones surgió el siguiente problema: ¿Los juegos de conjunto que realizan libremente los niños durante el recreo, influirán en su desarrollo social?, pregunta que nos ha llevado a realizar la presente investigación, la cual no tendría la mayor relevancia si no fuera por la actitud de algunos de los compañeros maestros que han suprimido del recreo los juegos activos y en algunos casos también los juegos no activos; aduciendo que el tiempo de recreo es únicamente para descansar de las actividades escolares, para comer y para realizar las necesidades fisiológicas; exponiendo como razones de esta actitud: la supresión de accidentes, lo reducido del patio escolar o la sudoración excesiva, etc., a lo cual nos oponemos por creer que tiene mayor importancia el darle toda clase de oportunidades al niño para una mejor integración a nuestra sociedad.

B. Hipótesis y variables

Hipótesis: Los juegos de conjunto que realizan libremente los niños durante el recreo influyen en su desarrollo social porque propician la interacción y la integración a la vida del grupo.

Variable dependiente: de acuerdo a nuestra hipótesis la variable dependiente es "el desarrollo social" que viene a ser el efecto, la conducta a medir. El desarrollo social no nace, ni se crea, está íntimamente subordinado a muchos factores que en él intervienen.

Variable independiente: nuestra variable independiente es "los juegos de conjunto" que viene siendo uno de los factores -- que ayudan al desarrollo social del niño.

Así podemos notar que el juego gregario es la causa o razón que estamos tomando en cuenta para observar si tiene influencia sobre el desarrollo social.

IV. METODOLOGIA

IV. METODOLOGIA

A. Descripción de la población

Los grupos que elegimos como población fueron los grados de los cuales somos responsables en nuestros centros de trabajo, ya que nos proporcionarán mayor objetividad en la captación de los datos.

En la Escuela Primaria Federal "Rodolfo Menéndez de la Peña" perteneciente a la zona escolar Núm. 01, turno vespertino, ubicada en la calle 49 Núm. 571 de la colonia Santa Petronila de la ciudad de Mérida, se tomaron como población los siguientes grupos:

Primer grado sección "B" a cargo del profesor Alberto Rivas Corral que cuenta con 33 alumnos, 19 hombres y 14 mujeres, cuyas edades oscilan entre los seis y los ocho años, agrupándose principalmente hacia los seis años.

Tercer grado sección "B" a cargo de la profesora Leysly del Soc. Mendoza Solís con una población de 36 alumnos, 18 hombres y 18 mujeres, cuyas edades oscilan entre los ocho y los diez años.

La zona de influencia de la escuela está integrada principalmente por familias de la clase media.

Los alumnos que asisten a esta escuela provienen de diferentes niveles socioeconómicos; así hay hijos de profesionistas, comerciantes, agentes, obreros, empleados, amas de casa, etc.

De la escuela Primaria Federal "Ignacio Zaragoza" de la zona escolar Núm. 08, turno matutino, ubicada en la calle 35 Núm.

18 de la colonia Francisco I. Madero se tomó la población del -- quinto grado sección "A" a cargo del profesor Alvaro Alonzo Novelo, con 46 alumnos, 22 hombres y 24 mujeres, oscilando sus eda-- des entre los diez y los doce años.

La zona de influencia de esta escuela está integrada principalmente por familias de la clase baja.

Los alumnos provienen de familias cuyos padres son generalmente trabajadores eventuales, habiendo también albañiles, pintores, empleados y amas de casa. Su nivel socioeconómico es bajo y la mayoría apenas alcanza el sueldo mínimo.

En la Escuela Primaria Federal "Manuel Cepeda Peraza", perteneciente a la zona escolar Núm 10, turno matutino, ubicada en Chuburná de Hiáalgo en la calle 20 x 33, se tomó como población a 38 alumnos del sexto grado sección "B" a cargo de la profesora Hortensia Vargas de la Peña, 18 hombres y 20 mujeres cuyas eda-- des oscilan entre los once y los catorce años de edad.

La escuela está enclavada en una zona integrada por fami--- lias de todas las clases sociales. Sin embargo, la mayoría de -- los padres de familia de los niños que asisten a esta escuela -- son trabajadores eventuales, albañiles, obreros y amas de casa, cuyo nivel socioeconómico es bajo, ganando la mayor parte de e-- llos el sueldo mínimo.

Es necesario aclarar que en los tres medios estudiados algunos alumnos vienen de familias desintegradas o en las que los niños no ven frecuentemente a alguno de sus padres por cuestiones de trabajo, o son huérfanos que viven con algún pariente.

Como es obvio, existe cierta semejanza entre los dos últi--

mos medio mencionados, tanto en el nivel económico como en el cultural, a diferencia de la escuela "Rodolfo Menéndez de la Peña" donde hay una incidencia un poco mayor de alumnos que provienen de la clase media.

Todos los datos estadísticos, así como los de nivel socioeconómico fueron tomados de los archivos de dichas escuelas.

B. Elaboración de instrumentos

De acuerdo a nuestra hipótesis que contempla la relación -- "juegos en conjunto" con el "desarrollo social" preparamos un estudio de la relación causa - efecto; para esto lo primero que analizamos fue el hecho de ver si todos los niños de nuestra población jugaban en grupo, los que jugaban ocasionalmente, si no jugaban o si jugaban solos.

Para esto se elaboró el instrumento Núm. 1 con los siguientes rasgos: jugó gregariamente, jugó algunas veces gregariamente, no jugó y jugó individualmente.

A continuación explicaremos cada uno de estos rasgos:

Jugó gregariamente - Este rasgo es para nosotros el más importante pues nos ayudará a comprobar nuestra hipótesis al observar las conductas de los niños según jueguen gregaria o individualmente.

Jugó algunas veces gregariamente - Con este rasgo calificamos a los niños que algunas veces juegan en grupo y otras veces se dedican a comprar sus golosinas o a conversar con sus compañeros.

No jugó - se puso este rasgo porque observamos a muchos niños que no juegan durante el recreo porque están marginados, o les prohíben jugar porque se ensucian o sudan mucho; a otros les gusta ver jugar y hay algunos que no juegan porque se sienten enfermos o cansados.

Jugó individualmente - Este rasgo se tomó en cuenta porque por la investigación bibliográfica nos dimos cuenta que en algunos niños influye mucho la imaginación y así puede jugar con cochecitos o muñecos y no les interesa jugar con otros niños.

(Ver el instrumento Núm. 1 en el Anexo Núm. 1)

El instrumento Núm. 2 (Registro de conductas observadas en el aula) contiene los rasgos que según los datos bibliográficos son sus principales manifestaciones de adaptación al medio social.

Primero- Respetar la autoridad del maestro.

Aplicamos este rasgo para registrar que alumnos obedecen -- las órdenes de comportamiento y cumplimiento de tareas.

Segundo- Respetar el reglamento de trabajo del aula.

Normalmente, al principio del año escolar el maestro da a -- conocer las reglas conductuales en el aula, tales como: pedir -- permiso, levantarse, forma de entregar tareas, pleitos, etc.; la forma de conducirse del niño respecto a los convenios establecidos es la interpretación de este rasgo.

Tercero- Trabaja activamente en equipo.

Sirve para medir el grado de colaboración de los niños en -- trabajos de equipo señalados por el maestro.

Cuarto- Da a otros la oportunidad de participar.

Un rasgo muy importante del desarrollo social que implica - saber escuchar, esperar el momento oportuno o adecuado para hablar o actuar; esto es dejar que otros expongan sus ideas o presenten sus trabajos.

Quinto- Coopera con sus compañeros.

En este rasgo interpretamos el sentido de cooperación del niño hacia sus compañeros: prestando sus útiles, ayudando en las tareas escolares, etc.

Sexto- Se solidariza con los problemas de los demás.

Son muchas las ocasiones en las que se presentan en el niño problemas tales como: regaños o castigos injustificados, pérdida de dinero o algún útil escolar, accidentes, etc. La reacción de sus compañeros al solidarizarse con sus sentimientos o problemas es la interpretación que se le da a este rasgo.

Séptimo- Comparte sus experiencias con los demás.

Este rasgo es muy importante para nuestro estudio pues según el interés con que se comparten sus experiencias, cuenten o conversen sus sueños, travesuras, etc., nos indicará su grado de desarrollo.

(Ver el instrumento Núm. 2 en el anexo Núm. 2)

C. Aplicación de los instrumentos

Una vez elaborados los instrumentos de medición los aplicamos a tres grupos que denominamos pilotos, para ver si esos instrumentos eran confiables. Para eso solicitamos la ayuda de los maestros del sexto año en la escuela "Rodolfo Menéndez de la Pe-

ña" y en la escuela "Ignacio Zaragoza"; las observaciones se realizaron durante cinco días hábiles de la siguiente manera: se instruyó a un grupo de alumnos de los quintos años para realizar la observación del Instrumento # 1, a cada observador le tocaron cinco alumnos. Los maestros invitados realizaron la observación en sus aulas para llenar el Instrumento Núm. 2.

Al observar los resultados y comentar con dichos maestros, pudimos darnos cuenta que sí eran confiables porque se podían interpretar con suficiente objetividad y veracidad dichos instrumentos, y por tanto podríamos aplicarlos a los grupos seleccionados para la investigación.

Al aplicar el Instrumento Núm. 1 decidimos realizar cinco observaciones por niño, durante cinco días, o sea, una observación diaria, lo que no fue posible pues el tiempo de recreo fue insuficiente para observar a todos los alumnos en un mismo día, pues en la mayoría de los casos se dispersaban, y los que jugaban en una determinada área hoy, al día siguiente lo hacían en otra, algunas veces lejos del puesto de observación del maestro.

Esto dio por resultado que se prolongara el tiempo de observación a tres semanas.

Para aplicar este instrumento se tomaron los siguientes acuerdos:

- ___ Se aplicaría a la hora del recreo.
- ___ Discreción para que los alumnos no se enteraran de que estaban siendo observados.
- ___ Quitar todos los prejuicios y subjetividad para lograr una prueba lo más objetiva posible.

___ Se elegiría un puesto de observación desde donde se pudiera vigilar y observar a todos los alumnos.

___ La actuación del observador (nosotros) debía ser completamente natural para que no sospecharan los alumnos.

___ No influir ni sugerirles ninguna actividad, ni juegos, - que pudieran coartar su libertad.

Para la aplicación del instrumento Núm. 2 se acordó realizarla en dos semanas, con las siguientes condiciones:

___ En ningún momento debían los alumnos darse cuenta de la observación para no influir en su libre actuación.

___ Al realizar la observación, hacerla con la mayor objetividad posible, para evitar interpretaciones erróneas.

___ La observación sería continua, aplicándose en todo el -- tiempo de trabajo realizado en el aula.

Algunos rasgos fueron un poco difíciles de registrar puesto que al principio no se daban las condiciones necesarias para realizar dichas observaciones (como el aspecto de compartir los problemas de los demás o el de cooperar con sus compañeros), se llegó a pensar en provocar situaciones de observación, más nos se hizo, puesto que los sucesos se desarrollaron normalmente como se dan en un salón de clase.

Esta investigación la realizaron los maestros responsables de cada grupo, en el primer grado el profesor Alberto Rivas Corral, en el tercer grado la profesora Leysly del Soc. Mendoza Solís, en el quinto grado el profesor Alvaro Alonzo Novelo y en el sexto grado la profesora María Hortensia Vargas de la Peña.

D. Interpretación de los resultados

La aplicación del instrumento de medición Núm. 1 relativo al juego que realizan los niños durante el recreo, dio los siguientes resultados en el primer grado:

Cuadro Núm. 2. Conductas lúdicas observadas en el recreo. Primer grado.

| | niños | % |
|----------------------------------|-------|------|
| Jugó gregariamente | 18 | 56.2 |
| Jugó algunas veces gregariamente | 7 | 21.9 |
| No jugó | 6 | 18.8 |
| Jugó individualmente | 1 | 3.1 |

(ver Fig. 1 anexo 3)

Los niños que jugaron gregariamente (56.2 %) están plenamente identificados entre sí, ya tienen formados sus pequeños grupos de juego donde ya aparecen los futuros líderes, juegan formando sus grupos principalmente con compañeros del mismo sexo, - sus principales juegos son activos tales como "Policías y ladrones", "dieciocho", etc.

Se observó que los niños que jugaron algunas veces gregariamente (21.9 %) son niños que no siempre están entusiasmados para jugar con sus compañeros; cuando la actividad es muy interesante o tienen alguna motivación especial piden entonces participar, - si no se conforman con ver a los otros jugar o se sientan a comer sus golosinas.

En "jugó individualmente" (3.1 %) encontramos a un alumno -

muy pequeño (acaba de cumplir los seis años) que es feliz jugando completamente solo.

Los niños que no juegan (18.8 %) presentan casos muy especiales, uno de ellos no juega porque no se lo permite su mamá; - un niño y una niña son marginados por sus propios compañeros y - otras tres niñas son muy tímidas.

En la aplicación del instrumento de medición Núm. 2 de las "conductas observadas en el aula" se obtuvieron los siguientes resultados, siempre en el primer año.

Cuadro Núm. 3. Rasgos de conducta observados en el aula.
Primer grado. (1)

| | S | | A | | N | |
|---|----|------|----|------|---|------|
| | n | % | n | % | n | % |
| Respeto la autoridad del maestro. | 23 | 71.9 | 9 | 28.1 | 0 | 0 |
| Respeto el reglamento del aula. | 20 | 62.5 | 12 | 37.5 | 0 | 0 |
| Trabaja activamente en equipo. | 9 | 28.1 | 14 | 43.8 | 9 | 28.1 |
| Da a otros la oportunidad de participar. | 11 | 34.4 | 21 | 65.6 | 0 | 0 |
| Coopera con sus compañeros. | 4 | 12.5 | 21 | 65.6 | 7 | 21.9 |
| Se solidariza con los problemas de los demás. | 2 | 6.3 | 22 | 68.8 | 8 | 25.0 |
| Comparte sus experiencias con los demás. | 8 | 25.0 | 18 | 56.3 | 6 | 18.8 |

(Ver Fig. 6 y 7. Anexos 8 y 9)

(1) Codificación: S- siempre; A- algunas veces; N- nunca
n- número de casos.

Observando en el cuadro anterior se confirma, de acuerdo a lo asentado en el tema de la "Socialización del niño" que los niños a esta edad todavía son muy individualistas y están descubriendo un mundo nuevo de cooperación, solidaridad y amistad, -- por eso sus conductas son oscilantes; los que son sus amigos hoy mañana tal vez sean rechazados; sus útiles se los prestan a algunos de sus compañeros y a otros sin motivo aparente se los niegan; la solidaridad es muy baja; el trabajo en equipo es muy deficiente; únicamente el respeto a la autoridad y a los reglamentos es alto, pero estas conductas más bien son aprendidas en el hogar.

Este comportamiento oscilante es completamente normal, es preliminar a las conductas socialmente cooperativas.

Si nos fijamos en los seis casos especiales de los niños -- que no juegan encontramos que tienen problemas en su desarrollo social; cinco de ellos no trabajan en equipo, 3 no cooperan con sus compañeros, cuatro no se solidarizan con los problemas de -- los demás y tres no tienen amigos. (Ver el siguiente cuadro)

Cuadro Núm. 4. Casos especiales de los niños que no juegan. Primer grado.

| | Trabaja activamente en equipo. | | | Coopera con sus compañeros. | | | Se solidariza con los problemas de los demás. | | | Comparte sus experiencias con los demás. | | |
|-----------|--------------------------------|---|---|-----------------------------|---|---|---|---|---|--|---|---|
| | S | A | N | S | A | N | S | A | N | S | A | N |
| Erika | | X | | | X | | | X | | | X | |
| Aurelio | | | X | | X | | | | X | | X | |
| Oswaldo | | | X | | | X | | | X | | | X |
| Margarita | | | X | | X | | | X | | | | X |
| Evelyn | | | X | | | X | | | X | | X | |
| Eugenia | | | X | | | X | | | X | | | X |

En cambio los niños que a esta edad manifiestan un mejor desarrollo social, por ejemplo : todos los que ya se desenvuelven en el trabajo de equipo, los que siempre cooperan, los que se solidarizan y los que son más amigables, son los que siempre juegan gregariamente.

En el tercer año la aplicación del instrumento Núm. 1 rindió los siguientes datos:

Cuadro Núm. 5. Conductas lúdicas observadas en el recreo. Tercer grado.

| | niños | % |
|----------------------------------|-------|------|
| Jugó gregariamente | 27 | 75.0 |
| Jugó algunas veces gregariamente | 7 | 19.4 |
| No jugó | 2 | 5.6 |
| Jugó individualmente | 0 | 0.0 |

(Ver Fig. 2. Anexo 4)

En el dato "jugó gregariamente" (75.0 %) se observó que los niños forman sus grupos de juego sin darle especial importancia al sexo o a la edad, tal como la asientan la mayoría de los autores que hemos consultado (ver "El juego en relación con las fases evolutivas del niño"). A la hora de los juegos se identifican muy bien entre sí y hay tres niños que son reconocidos por los demás como sus líderes, destacándose uno de ellos también por su dedicación al estudio. Sus juegos son sumamente activos, principalmente son de persecución y deportivos, algunas niñas también se dedicaron a jugar el elástico.

Se observó que los niños que "jugaron algunas veces gregariamente" (19.4 %) son niños que cuidan la limpieza de su ropa

(los regañan si llegan sucios a su casa), o se sienten algunas veces cansados.

Hay otros que no siempre demuestran entusiasmo para jugar y se sientan a observar a los demás.

En los niños que no jugaron (5.6 %) encontramos dos casos: una niña que es muy tímida e insegura y un niño que es muy enfermizo y por eso no le permiten jugar por sus padres.

En la aplicación del instrumento Núm. 2 en el tercer año los resultados fueron:

Cuadro Núm. 6. Rasgos de conducta observados en el aula. Tercer grado.

| | S | | A | | N | |
|---|----|------|----|------|---|------|
| | n | % | n | % | n | % |
| Respeto la autoridad del maestro. | 31 | 86.1 | 5 | 13.8 | 0 | 0 |
| Respeto el reglamento del aula. | 31 | 86.1 | 5 | 13.8 | 0 | 0 |
| Trabaja activamente en equipo. | 24 | 66.6 | 7 | 19.4 | 5 | 13.8 |
| Da a otros la oportunidad de participar. | 25 | 69.4 | 9 | 25.5 | 2 | 5.6 |
| Coopera con sus compañeros. | 25 | 69.4 | 7 | 19.4 | 4 | 11.3 |
| Se solidariza con los problemas de los demás. | 23 | 63.8 | 10 | 27.7 | 3 | 8.3 |
| Comparte sus experiencias con los demás. | 27 | 75.0 | 6 | 16.6 | 3 | 8.3 |

(Ver Fig. 8 y 9. Anexos 10 y 11)

En los rasgos de "respetos" se observó que la mayoría de los niños siempre cumplían con las reglas establecidas a excep-

ción de algunos niños que eran muy traviosos.

En el "trabajo en equipo" y en "da oportunidad de partici-- par" el mayor porcentaje se encontró en "siempre" porque los niños se integraban con facilidad para trabajar, siendo pocos los que pensaban en jugar y conversar, encontrándose también dos niñas muy egoístas que no daban oportunidad de participar a los demás.

En "cooperación, compartir problemas y compartir experien-- cias" el mayor porcentaje fue también en "siempre", los niños de mostraban una gran amistad, conversaban con sus amiguitos de los programas de T.V., aventuras, etc.; casi todos se ayudaban entre sí y el concepto de solidaridad ya era bastante fuerte entre ellos.

Se observó que los niños que juegan gregariamente son los que tienen mejores actitudes sociales en el salón de clase: compañerismo, colaboración, amistad y participación en los trabajos de equipo, como se menciona en "Socialización del niño".

Los casos de los niños que juegan ocasionalmente presentan conductas también inestables, no siempre participan en el trabajo de equipo y son egoístas con algunos compañeros.

En los casos de los niños que no juegan observamos que la niña (ya mencionamos que es tímida e insegura) se encierra en sí misma dando lugar a que no sea cooperativa, ni tenga amigos, tampoco participa en los trabajos de equipo. En cambio el varón (el enfermizo) sí tiene manifestaciones sociales aceptables.

En el quinto grado, al aplicar el instrumento Núm. 1 se obtuvieron los siguientes datos:

Cuadro Núm. 7. Conductas lúdicas observadas en el recreo.
Quinto grado.

| | niños | % |
|----------------------------------|-------|------|
| Jugó gregariamente | 27 | 58.7 |
| Jugó algunas veces gregariamente | 16 | 34.8 |
| No jugó | 3 | 6.5 |
| Jugó individualmente | 0 | 0.0 |

(Ver Fig. 3. Anexo 5)

En el aspecto "jugó gregariamente" encontramos un 58.7 % o sea que 27 alumnos jugaron gregariamente. Tenían preferencia por el futbol, volibol, beisbol y el juego denominado elástico. En estos juegos pudimos notar que: en el futbol jugaban solamente niños, en el elástico solamente niñas, pero en el volibol y el beisbol jugaban alumnos de ambos sexos.

En el renglón "jugó algunas veces gregariamente" encontramos un porcentaje de 34.8 %, o sea, 16 alumnos. Estos alumnos algunas veces se incorporan a algún equipo o a algún grupo de juegos y otras veces se dedican a pasear en el patio de la escuela comiendo sus golosinas y otras leyendo cuentos en el salón de -- clases.

En el renglón "no jugó" tenemos un porcentaje de 6.5 %, o sea, 3 alumnos. Estos tenían demasiados problemas para incorporarse a los juegos de sus compañeros. Uno de estos niños era marginado por ser burlón, ventajista, etc. Otro era demasiado tímido y al tercero no le interesaba ningún tipo de juego.

Al aplicar el instrumento Núm. 2 en este quinto grado se ob

tuvieron los siguientes datos:

Cuadro Núm. 8. Rasgos de conducta observados en el aula. Quinto grado.

| | S | | A | | N | |
|---|----|------|----|------|---|-----|
| | n | % | n | % | n | % |
| Respeto la autoridad del maestro. | 30 | 65.2 | 15 | 32.6 | 1 | 2.2 |
| Respeto el reglamento del aula. | 31 | 67.4 | 14 | 30.4 | 1 | 2.2 |
| Trabaja activamente en equipo. | 27 | 58.7 | 16 | 34.8 | 3 | 6.5 |
| Da a otros la oportunidad de participar. | 31 | 67.4 | 12 | 26.1 | 3 | 6.5 |
| Coopera con sus compañeros. | 28 | 60.8 | 17 | 37.0 | 1 | 2.2 |
| Se solidariza con los problemas de los demás. | 26 | 56.5 | 17 | 37.0 | 3 | 6.5 |
| Comparte sus experiencias con los demás. | 29 | 63.0 | 14 | 30.4 | 3 | 6.5 |

(Ver figuras 10 y 11. Anexos 12 y 13)

En los rasgos de "respetos" notamos que la mayoría de los alumnos cumplen con las conductas establecidas de antemano. En "algunas veces" se tomaron en cuenta a los niños inquietos y traviesos. En "nunca" el porcentaje fue muy bajo, por un alumno muy inquieto.

En los rasgos "trabaja en equipo" y "da oportunidad" notamos que la mayoría de los alumnos trabajan y cumplen con las tareas del equipo o dan oportunidad a sus compañeros a componer sus operaciones erróneas, esto se debe a que los alumnos han tra

bajado en equipo en años anteriores y se han desarrollado en ellos los beneficios conductuales que da el trabajar con técnicas grupales.

En "coopera con sus compañeros", "comparte sus problemas y experiencias", encontramos que el porcentaje más alto lo obtuvimos en el renglón de "siempre", esto es debido a que los niños poco a poco van adquiriendo lo que nosotros llamamos valores morales de la sociedad, como son la cooperación y la solidaridad entre sus semejantes.

El juego tiene una importante relación en la conducta de los niños, pues gracias a él los niños aprenden a desarrollarse socialmente, pues vemos como el porcentaje de los niños (jugó gregariamente) es igual al de trabajo en equipo y cooperación, comparte problemas y experiencias. Para trabajar satisfactoriamente es necesario que el niño tenga virtudes sociales como son la cooperación y la de compartir conocimientos, útiles escolares, etc.

En el rasgo "no jugó" encontramos tres alumnos que al relacionarlos con el Instrumento de medición # 2 de "Conductas en el aula" nos dimos cuenta que dos de ellos no comparten sus problemas ni sus experiencias, y el tercero de ellos debido a su problema emotivo, nunca está quieto, además no participa en las actividades de equipo.

En el Sexto grado, al aplicar el Instrumento #1 arrojó como resultado lo siguiente:

Cuadro Núm. 9. Conductas lúdicas observadas en el recreo.
Sexto grado.

| | niños | % |
|----------------------------------|-------|------|
| Jugó gregariamente | 21 | 52.6 |
| Jugó algunas veces gregariamente | 12 | 31.6 |
| No jugó | 6 | 15.8 |
| Jugó individualmente | 0 | 0 |

(Ver Fig. 4. Anexo 6)

Ese 52.6% de los que jugaron gregariamente son los alumnos a los que les gusta jugar en compañía, generalmente forman un solo grupo para jugar encantados, ya sea equipos mixtos (ver "Socialización del niño") o juegan niños contra niñas; también forman, si no juegan todos juntos, pequeños equipos de fútbol los varones y básquetbol las niñas. Esto está de acuerdo con lo asentado en "El juego en relación con las fases evolutivas del niño" en la clasificación tomada de "La Gran Enciclopedia del Mundo" (de los doce a los quince años).

El 31.6% es el porcentaje de los que algunas veces juegan gregariamente, son doce alumnos que en algunas ocasiones juegan gregariamente ya sea encantados, pesca - pesca, fútbol o básquetbol, otras veces, porque se sienten cansados o débiles no juegan; un varón que tiene tendencias homosexuales algunas veces juega con otros de Cuarto grado semejantes a él; algunas niñas porque sudan mucho no quieren jugar ocasionalmente, otras por estar en la etapa de la preadolescencia.

El porcentaje más bajo es de 15.8% de los alumnos que no jugaron, uno de ellos porque no puede caminar a causa de la Polio-

mielitis, cuatro niñas porque sudan y prefieren conversar, pues ya se sienten mayores que los demás, y una niña que sí le gusta pero la marginan sus compañeros.

En el mismo grado en la aplicación del Instrumento # 2 se obtuvieron los siguientes datos:

Cuadro Núm. 10. Rasgos de conducta observados en el aula. Sexto grado.

| | S | | A | | N | |
|---|----|------|----|------|---|-----|
| | n | % | n | % | n | % |
| Respeto la autoridad del maestro. | 24 | 63.2 | 14 | 36.8 | 0 | 0 |
| Respeto el reglamento del aula. | 20 | 52.6 | 18 | 47.4 | 0 | 0 |
| Trabaja activamente en equipo. | 26 | 68.4 | 12 | 31.6 | 0 | 0 |
| Da a otros la oportunidad de participar. | 32 | 84.2 | 5 | 13.2 | 1 | 2.6 |
| Coopera con sus compañeros. | 22 | 57.9 | 15 | 39.5 | 1 | 2.6 |
| Se solidariza con los problemas de los demás. | 17 | 44.7 | 19 | 50.0 | 2 | 5.3 |
| Comparte sus experiencias con los demás. | 20 | 52.6 | 15 | 39.5 | 3 | 7.9 |

(Ver Fig. 12 y 13. Anexos 14 y 15)

En los rasgos de "respetos" el mayor porcentaje se da en -- "siempre" ya que la mayoría de los alumnos por la educación que les imparten los padres o por temor a los castigos, obedecen y respetan al maestro y al reglamento, lo que sustentamos en "Juego gregario". El porcentaje de "algunas veces" representa a los

alumnos que, no por irrespetuosos o incumplidos sino por inquietos o traviosos no cumplen con estos rasgos.

En el "trabajo de equipo" también en "siempre" se dió el -- más alto porcentaje, pues la mayoría de los alumnos se integran bien al trabajo y colaboran.

El de "da oportunidad de participar" es el porcentaje más - alto de todos los rasgos porque en esta edad ya no son egoístas o acaparadores de atención, unos cuantos todavía, no superan estos defectos y uno solo, que está muy consentido en su casa, es sumamente egoísta y quiere toda la atención para él solo.

En "cooperación", "comparte problemas" y "comparte experiencias" los porcentajes más altos se dan en "siempre" con excep--- ción de "compartir problemas", pues casi todos los niños de esta edad tienden a cooperar con sus compañeros cuando es necesario, pero no son muy dados a solidarizarse con los problemas de los - demás, por estar ocupados en otras cosas más interesantes para e llos; y en contar sus aventuras, anécdotas familiares o experiencias, a la mayoría les gusta hacerlo.

En el Sexto grado fueron seis alumnos que no jugaron pero, sin embargo respetan al maestro y al reglamento, colaboran con - sus compañeros, trabajan bien en equipo y dan oportunidad a los demás de participar, sólo en el rasgo de "compartir experiencias" se les calificó con "algunas veces" pues son niñas calladas y tí midas.

Sólo a un varón de los que no jugaron se le calificó en cinco de los rasgos con "algunas veces", pues es muy inquieto, relaja jista y bastante flojo, pero comparte sus experiencias con sus -

compañeros y da oportunidad a los demás de participar, pero, más que nada porque no estudia. Este es un jovencito que tiene muchos problemas debido a que le dió Poliomiélitis y tiene otras enfermedades.

Como se puede ver, a pesar de que no jugaron tienen conductas sociales aceptables y un buen desarrollo social.

Ahora, los que siempre juegan gregariamente o algunas veces lo hacen, tienen claramente un mejor desarrollo social, con excepción de cuatro niños que a pesar de que siempre juegan se les calificó en el Instrumento # 2 con "nunca" en los rasgos de "solidaridad" y "compartir experiencias" pues son muy reservados y uno de ellos en "cooperación", "solidaridad" y "da oportunidad", pues es muy egoísta.

En el siguiente cuadro presentamos los porcentajes en forma global de los cuatro grados investigados en relación con el Instrumento # 1 de las Conductas lúdicas observadas en el recreo.

Cuadro Núm. 11. Conductas lúdicas observadas en el recreo.
Concentrado de los cuatro grados.

| | niños | % |
|----------------------------------|-------|------|
| Jugó gregariamente | 93 | 61.2 |
| Jugó algunas veces gregariamente | 42 | 27.6 |
| No jugó | 16 | 10.5 |
| Jugó individualmente | 1 | .7 |

(Ver Fig. 5. Anexo 7)

Para tener una idea global de los porcentajes obtenidos en el Instrumento # 2 de los Rasgos de Conducta observados en el -

aula, de los cuatro grados donde se realizó la investigación presentamos el siguiente cuadro:

Cuadro Núm. 12. Rasgos de Conducta observados en el aula. Concentrado de los cuatro grados.

| | S | | A | | N | |
|---|-----|------|----|------|----|------|
| | n | % | n | % | n | % |
| Respeto la autoridad del maestro. | 108 | 71.0 | 43 | 28.3 | 1 | 0.7 |
| Respeto el reglamento del aula. | 102 | 67.1 | 49 | 32.2 | 1 | 0.7 |
| Trabaja activamente en equipo. | 86 | 56.6 | 49 | 32.2 | 17 | 11.2 |
| Da a otros la oportunidad de participar. | 99 | 65.5 | 47 | 30.9 | 6 | 3.9 |
| Coopera con sus compañeros. | 79 | 52.0 | 60 | 39.5 | 13 | 8.5 |
| Se solidariza con los problemas de los demás. | 68 | 44.7 | 68 | 44.7 | 16 | 10.5 |
| Comparte sus experiencias con los demás. | 84 | 55.3 | 53 | 34.9 | 15 | 9.9 |

(Ver Fig. 14 y 15. Anexos 16 y 17)

V. CONCLUSIONES

V. CONCLUSIONES

___ De acuerdo a nuestro problema planteado y a nuestra hipótesis, pudimos comprobar que los niños que juegan gregariamente, tienen un mejor desarrollo social, pues se comportan con mayor solidaridad en los problemas ajenos, cooperan con su maestro y sus compañeros, respetan las reglas de conducta establecidas en el aula y se integran más fácilmente a los trabajos de equipo.

___ Los niños que juegan gregariamente se encuentran plenamente identificados entre sí.

___ Los juegos de los niños de 6,7, 8 ó 9 años son muy dinámicos, principalmente los de persecución y al integrar sus grupos de juego no le dan importancia al hecho de ser niño o niña.

___ Los niños que juegan algunas veces gregariamente necesitan una motivación especial o incentivo para participar activamente.

___ Entre las razones por las cuales los niños no juegan, se encuentran las siguientes:

- ... Algunos niños son marginados por sus propios compañeros.
- ... La timidez.
- ... Los problemas de tipo físico (niños con Polio, etc.).

___ Los niños de 10, 11 ó 12 años tienen preferencia por los juegos deportivos.

___ Los niños del primer grado no tienen desarrolladas sus conductas sociales (son egoístas, poco cooperadores, etc.) pues aún se están integrando a los juegos gregarios.

VI. SUGERENCIAS

VI. SUGERENCIAS

___ Que los maestros orienten a los niños sobre los diferentes tipos de juegos que podrían realizar a la hora del recreo -- con el fin de que participen todos.

___ Que en los cursos de mejoramiento profesional se indique a los maestros el beneficio que reciben los alumnos en su desarrollo social al practicar las actividades lúdicas con el fin de que las escuelas que las tienen prohibidas reconsideren su actitud.

___ Que el maestro ponga especial atención a los niños que no juegan para que sean canalizados hacia el personal capacitado, puesto que la mayoría de ellos tienen problemas de adaptación social.

___ Que los maestros propicien situaciones en las cuales -- los alumnos pongan en práctica la cooperación, la solidaridad y la amistad.

___ Que se recomiende a los maestros de Educación Física poner especial atención para la integración de los niños que no juegan gregariamente.

___ Que los maestros orienten a los padres de familia que -- prohíben a sus hijos jugar a la hora del recreo, sobre el beneficio que tiene el juego para el desarrollo social de los niños.

___ Que se acondicionen los patios de recreo de las escuelas para que los alumnos tengan seguridad en sus juegos y una mayor libertad de acción.

___ Con el fin de prevenir accidentes se sugiere crear á---

reas de juego para los niños de diferentes edades; de no ser posible por lo reducido de estas áreas que se implanten dos turnos de recreo.

___ De acuerdo a las posibilidades económicas de cada plantel se proporcione equipo adecuado para la práctica de los juegos deportivos.

GLOSARIO

GLOSARIO

C

Catártica:

Alivio de una excitación anormal, restableciendo la relación entre la emoción y el objeto que la excitó originalmente.

D

Desarrollo Social:

Cambios que se presentan en un grupo de individuos, como parte del proceso de aprendizaje de las normas de nuestra sociedad.

Diádica:

Relación que existe entre la madre y el hijo. El niño ve a la madre como una prolongación de sí mismo.

Duales:

Juego que se realiza entre dos personas.

E

Emular:

Imitar actos ajenos.

H

Homosexualidad:

Atracción sexual por o hacia individuos del mismo sexo.

I

Influir:

Ejercer predominio. (El juego gregario ejer

ce predominio en el desarrollo social de los niños).

Integrar:

Proceso para hacer partícipe al niño de la sociedad en que se desenvuelve.

Interacción:

Reciprocidad de acciones entre los niños, en este caso, provocados por el juego.

J

Juego Gregario:

Juego que se realiza en grupos de dos o más seres, con una serie de reglas definidas.

Juego 18:

Juego que se practica de la siguiente manera: un niño cuenta hasta 18 mientras sus -- compañeros se alejan, luego perseguirá a estos, al alcanzar y tocar a uno de ellos, este se convertirá en perseguidor también. Así sucesivamente hasta atrapar al último.

Juego El Elástico:

Juego ejecutado con saltos de distintos grados de dificultad, saltando sobre una cinta elástica sostenida por varias niñas.

Juego Segmentario:

Juegos en los cuales los niños empiezan a respetar las reglas de los mismos; pero no todas, solamente las más sencillas.

Juego paralelo:

Actividad que realizan dos o más niños que comparten el mismo juego; pero cada uno atiende a lo suyo.

L

Lúdica:

Relativo al juego (también se dice lúdrica o lúdica).

M

Marginar:

Dejar al margen a una persona o cosa. Rechazar.

O

Oscilar:

Crece y disminuye alternativamente la intensidad de algunas manifestaciones.

P

Proeza:

Hazaña, acción heroica o valerosa.

S

Símbolo:

Imagen, figura o divisa con que se representa un concepto por alguna semejanza o correspondencia que el sentimiento percibe entre ambos.

Suscitar:

Levantar, promover.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- ALTABLE, José Peinado. Psicología. Psicología infantil, México, Edit. Porrúa S.A., 483 p.
- BAUZER, Medeiros Ethel. Juegos de recreación, Tomo I, Buenos Aires, Edit. Ruy Díaz, 198 p.
- Biblioteca Salvat de grandes temas. El niño, México, Edit. Salvat Editores, 144 p.
- CLAPAREDE, Eduardo. Psicología del niño, Buenos Aires, Edit. Albatros, 670 p.
- CRATTY, Bryant J. Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan, México, Edit. Pax, 189 p.
- CRUZ Lirón, Juan Manuel. Didáctica sobre Actividades creadoras y prácticas, México, Edit. Oasis, 372 p.
- DEL POZO Sánchez, Hugo. Recreación escolar, México, Edit. Avante, 279 p.
- Diccionario Enciclopédico Bruquera, Tomo III, México, Edit. Bruquera, 1184 p.
- Diccionario enciclopédico Quillet, Tomo V, Buenos Aires, Edit. - Argentina Aristides Quillet, 600 p.
- Diccionario Mayor, Diccionario enciclopédico de la Lengua Castellana. Tomos I y II, Buenos Aires, Edit. Codex, S.A., 1409 p.
- EDGREN, Henry D. y Joseph J. Gruber. Juegos escolares para primaria, México, Edit. Pax, 208 p.
- HUTT, Max L. y Robert Gwyn Gibby. El niño. Desarrollo y adaptación, México, Edit. Continental, 493 p.
- LANE, Howard y Mary Beauchamp. Comprensión del desarrollo humano, México, Edit. Pax, 485 p.
- LINDGREN, Henry Clay. Introducción a la Psicología social, México, Edit. Trillas, 488 p.
- MENENDEZ Vidal, Ramón, et al. Gran enciclopedia del mundo, Tomo II, Bilbao, Edit. Durvan, 1088 p.
- Mi libro encantado. La hora de jugar. Vol. II, México, Edit. Cumbre, 223 p.

Monitor. Enciclopedia Salvat para todos. Tomo VIII, México, Edit. Salvat, 4152 p.

MUNGUÍA Zatarain, Irma y José Manuel Salcedo Aquino. Técnicas de Investigación Documental, México, Edit. Maresa, 235 p.

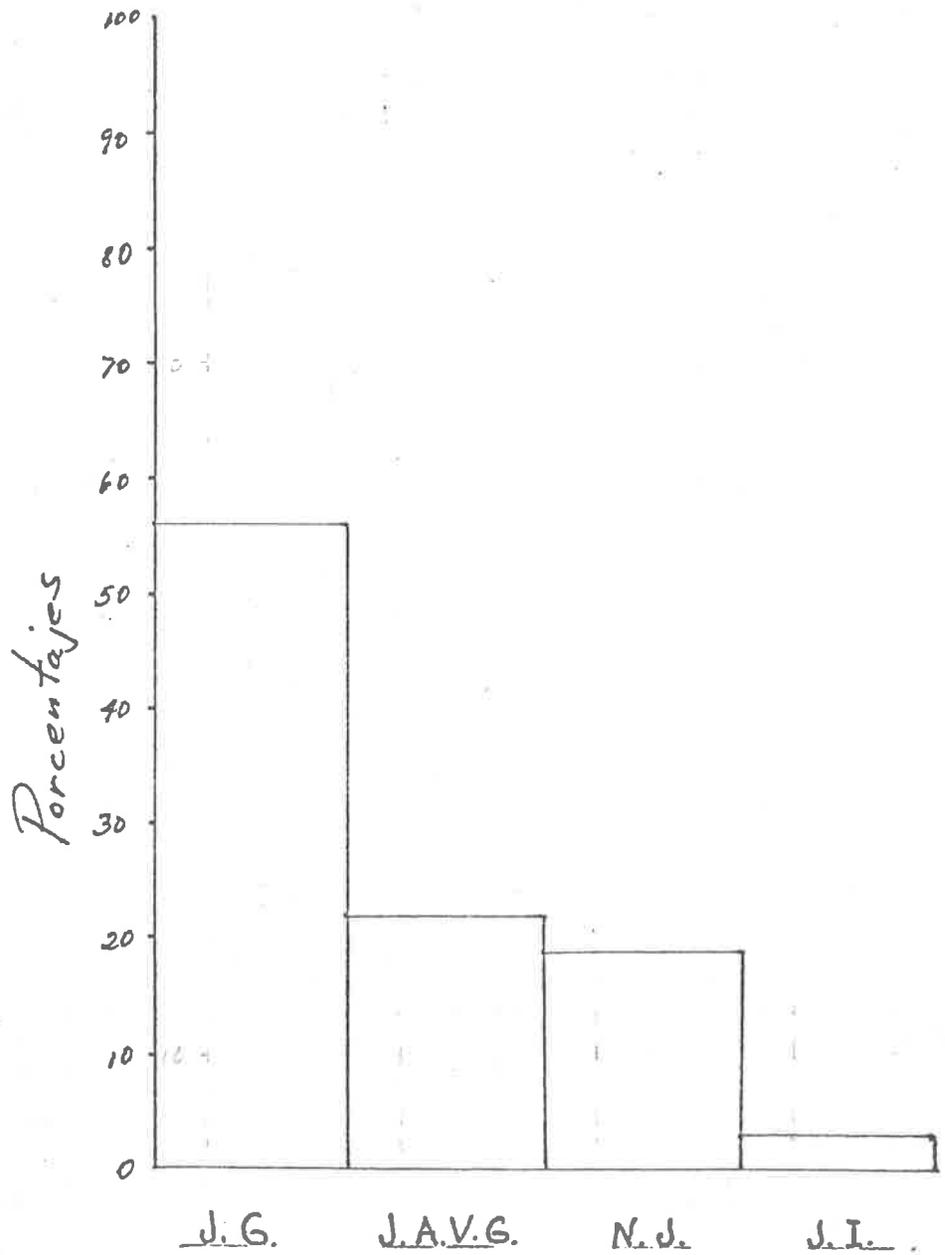
Nueva enciclopedia autodidáctica Quillet. Tomo III, Buenos Aires, Edit. Argentina Aristides Quillet, 526 p.

WARREN, Howard C. Diccionario de Psicología. México, Edit. Fondo de Cultura Económica, 383 p.

ZAPATA, Oscar A. y Francisco Aquino. Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa del aprendizaje escolar, México, -- Edit. Trillas, 468 p.

ANEXOS

Fig. 1. Conductas lúdicas observadas
en el recreo (1er. grado)



| | |
|----------|----------------------------------|
| J. G. | Jugó gregariamente |
| J.A.V.G. | Jugó algunas veces gregariamente |
| N.J. | No. jugó |
| J. I. | Jugó individualmente |

Fig. 2. Conductas lúdicas observadas
en el recreo (3er. grado).

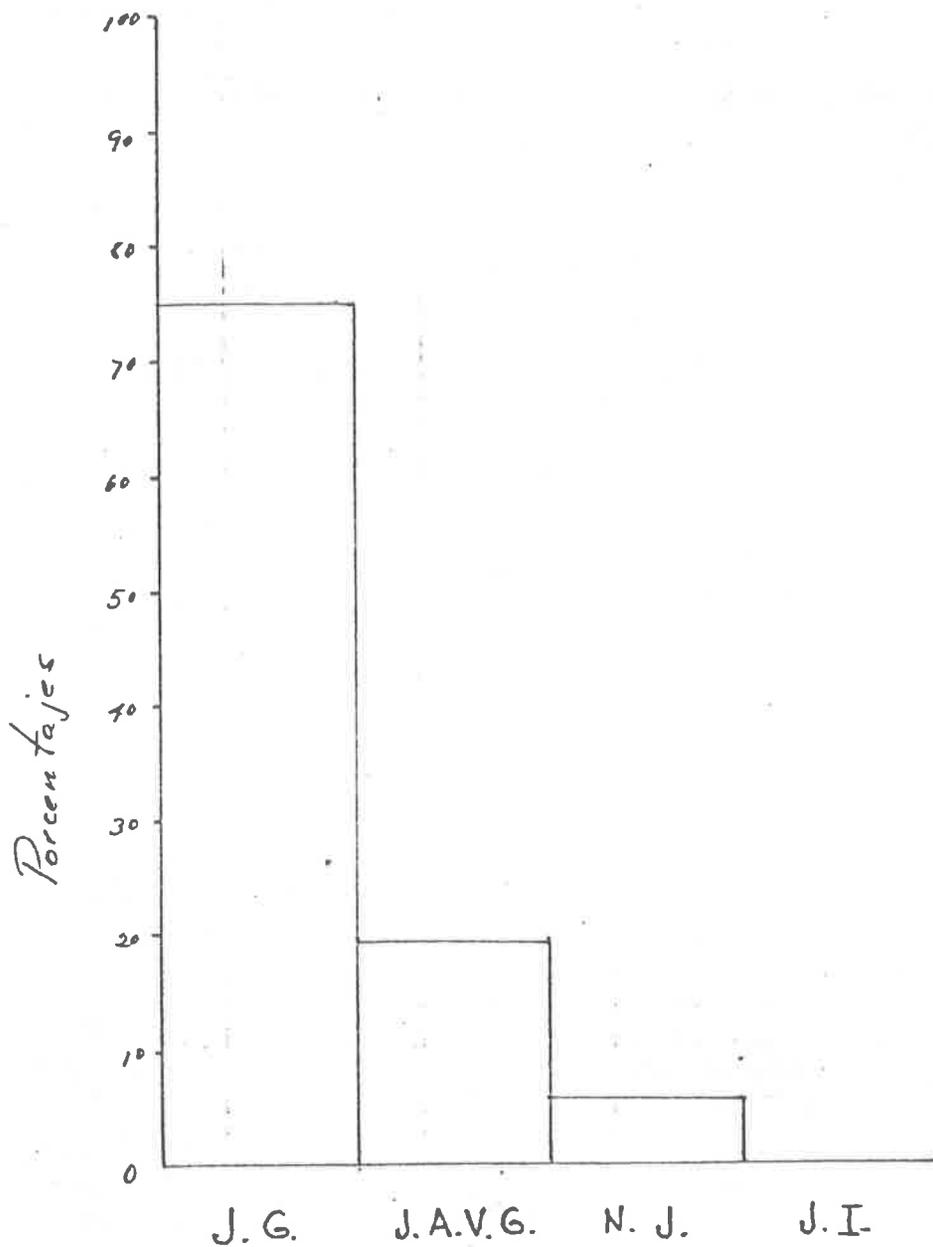


Fig. 3. Conductas lúdicas observadas
en el recreo. (5o. grado)

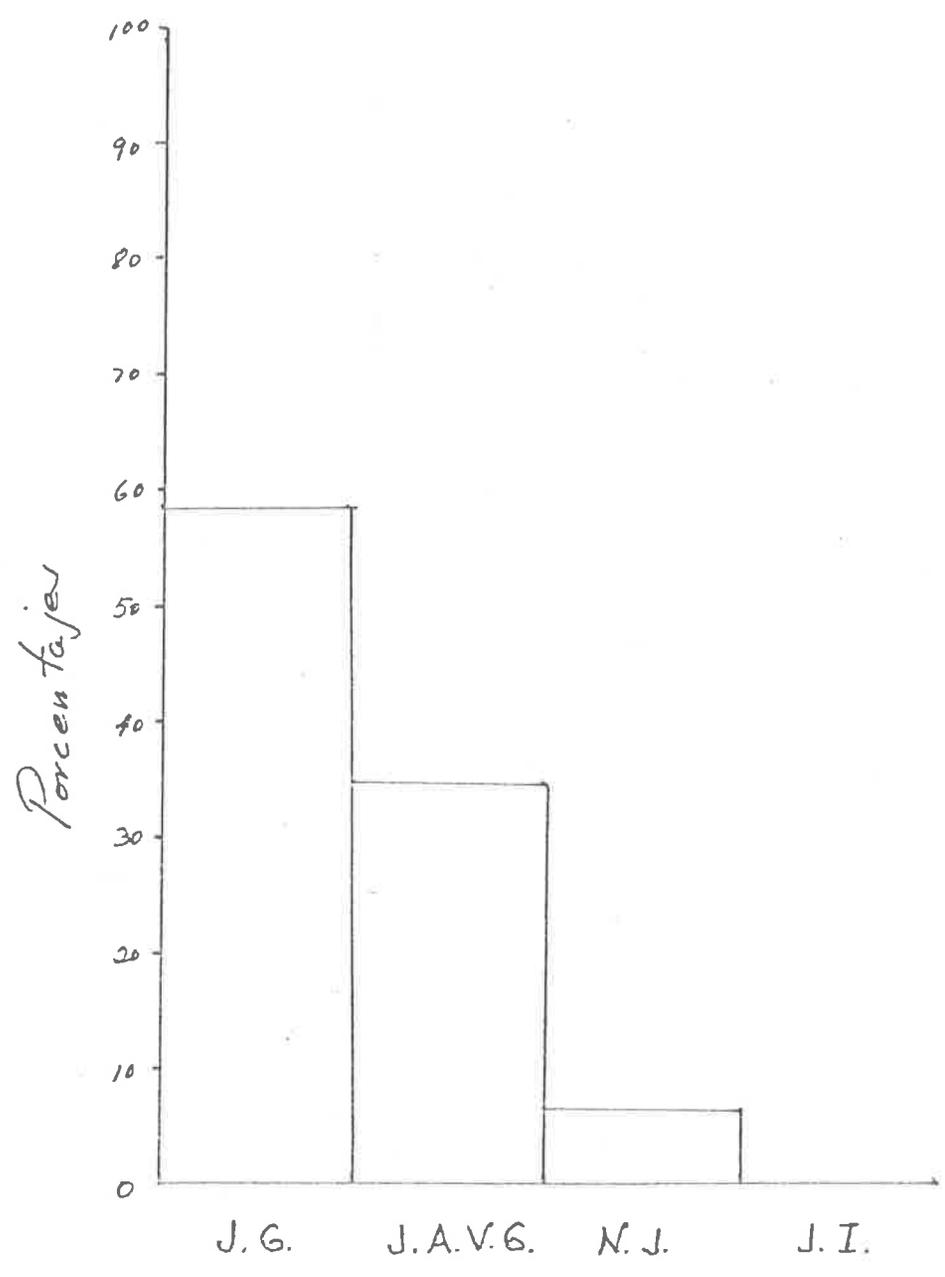


Fig. 4. Conductas lúdicas observadas
en el recreo. (6o. grado).

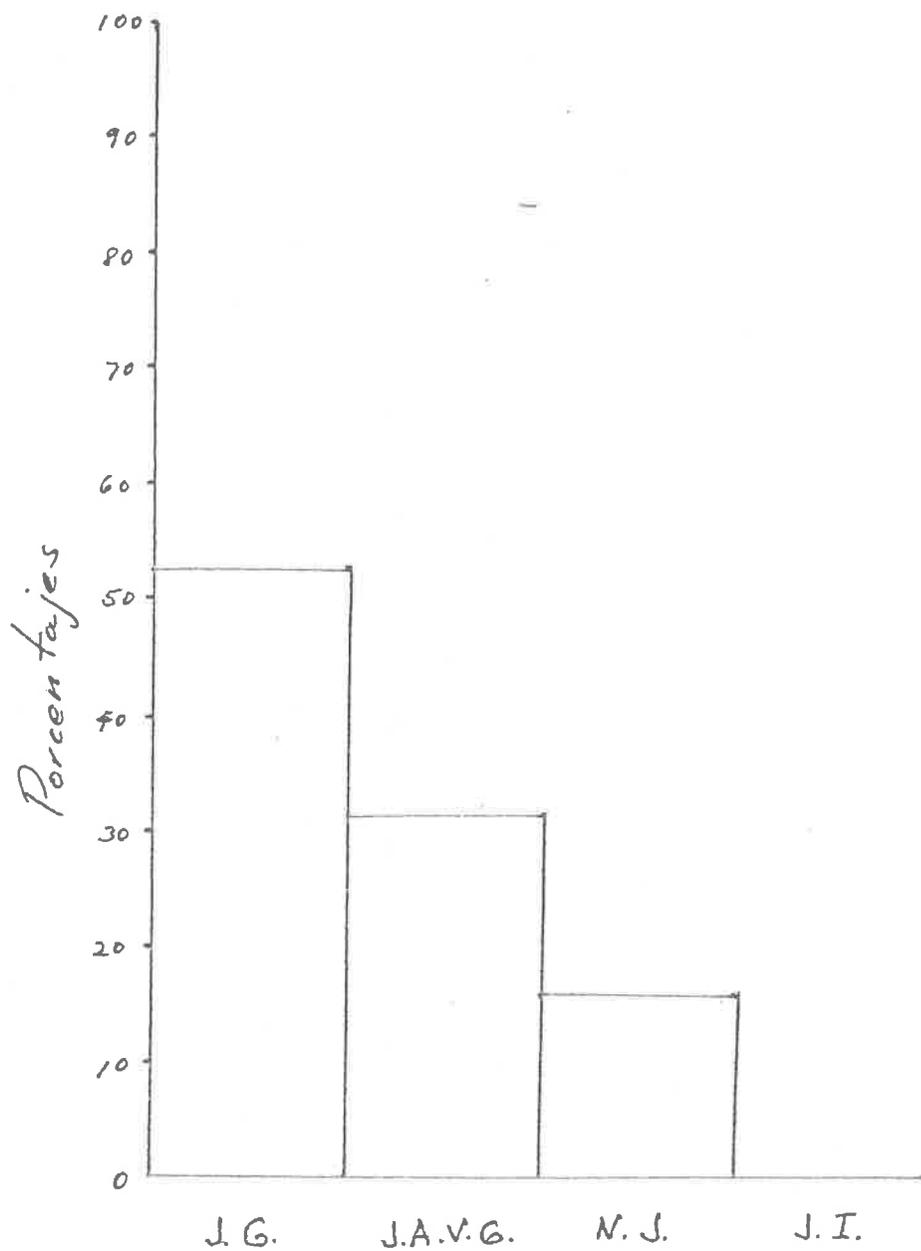


Fig. 5. Conductas lúdicas observadas
en el recreo. (concentrado de los 4 grados).

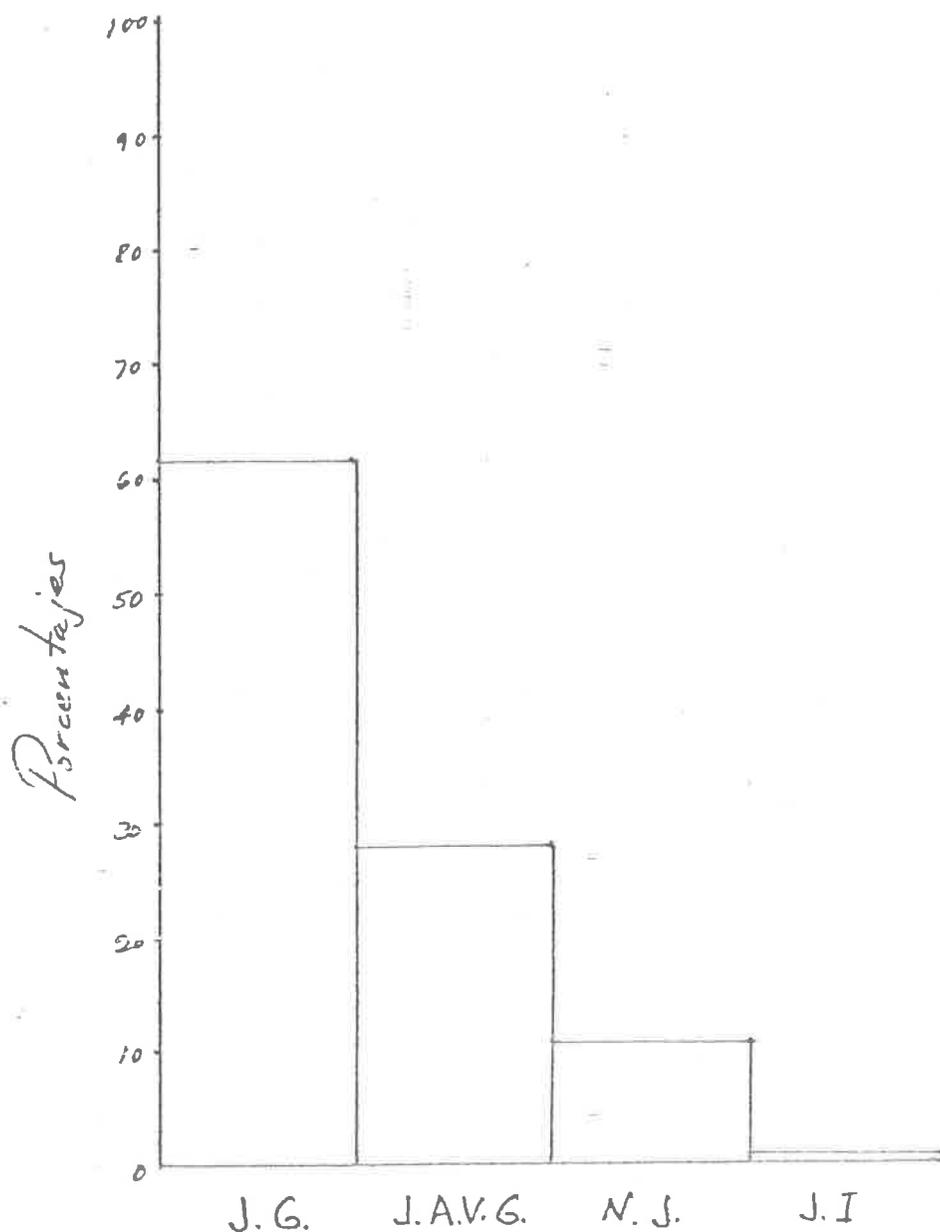


Fig. 6. Rasgos de conducta observados en el aula (1er. grado).

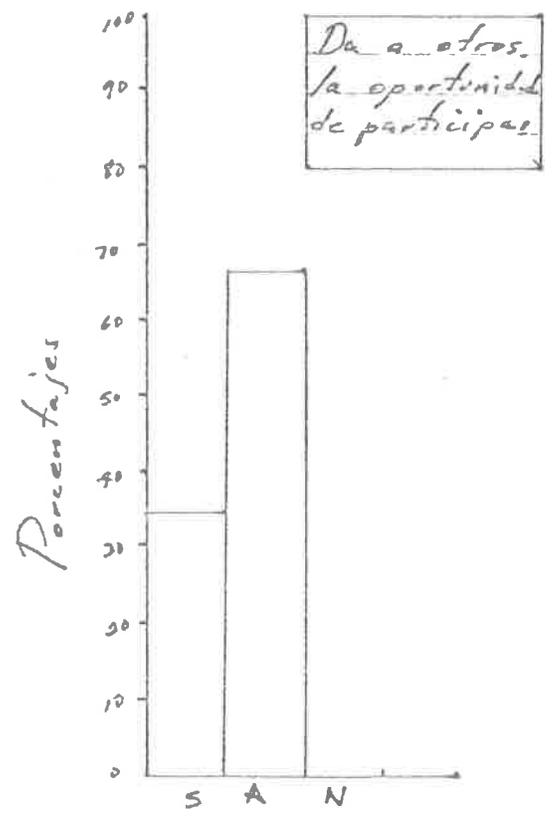
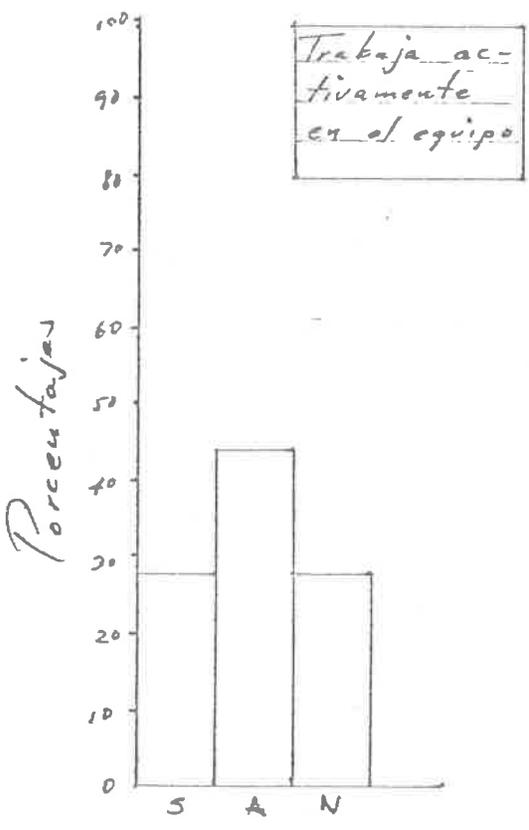
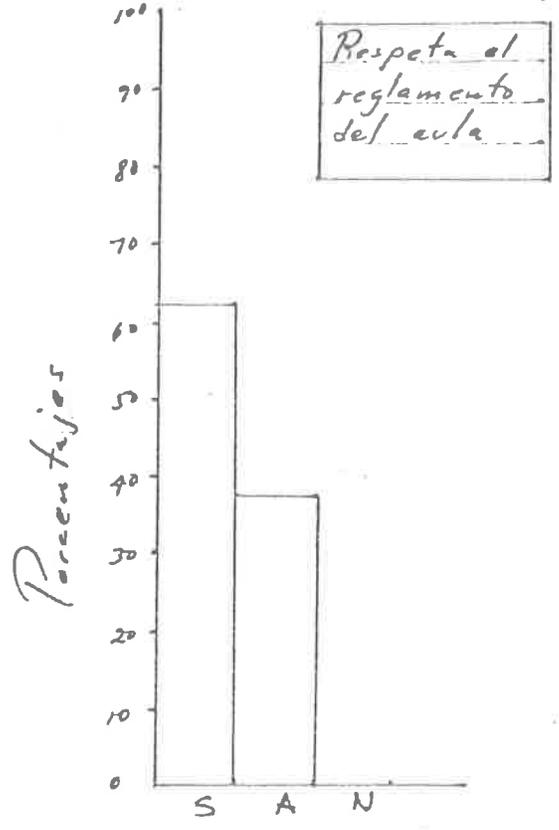
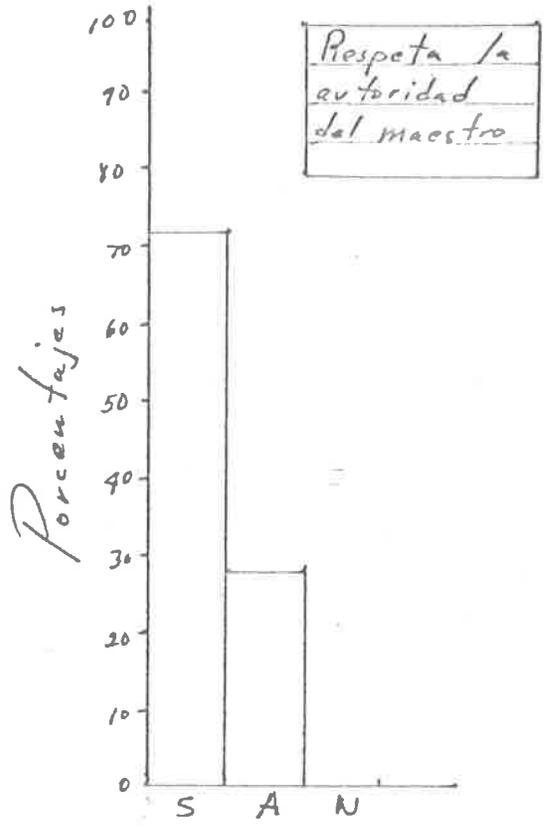
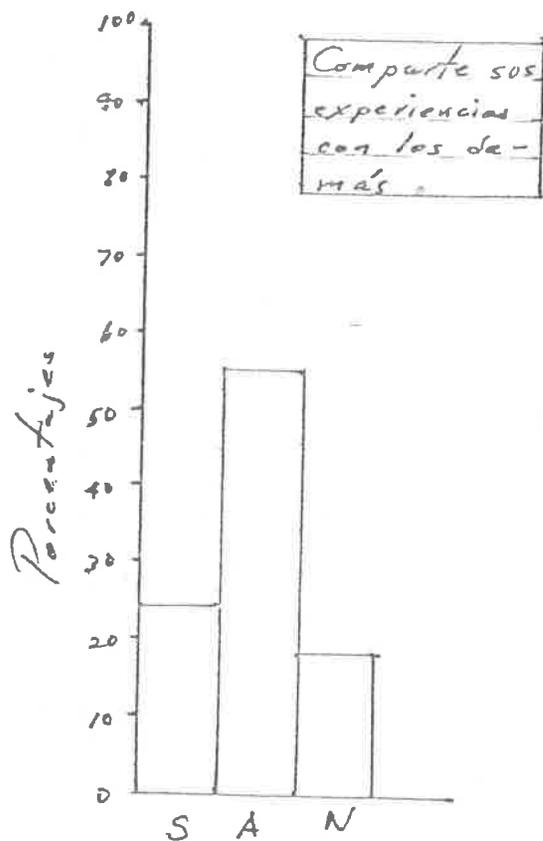
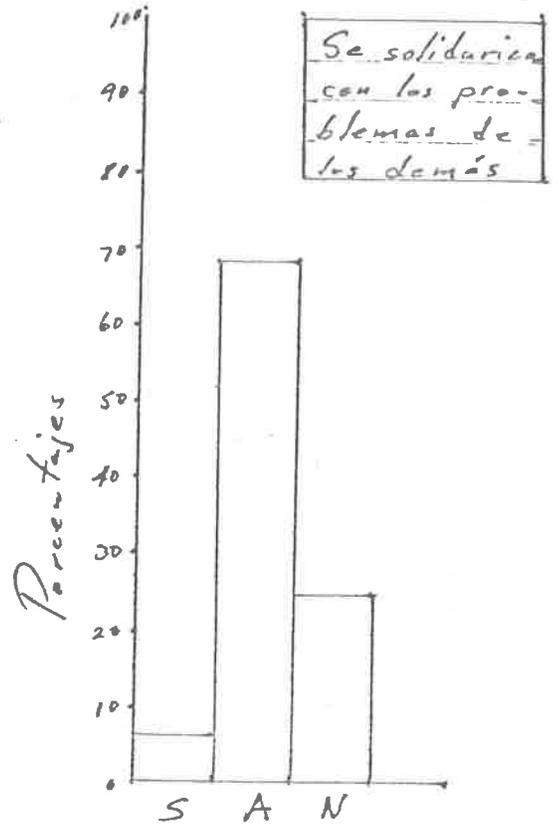
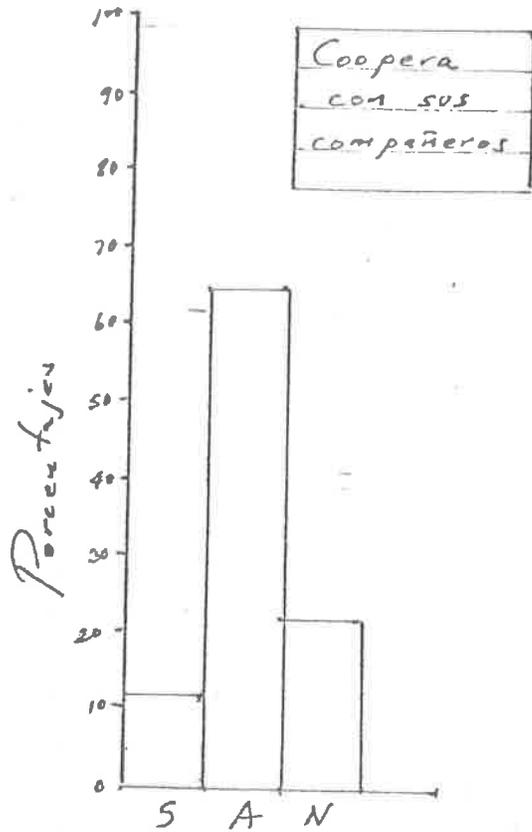


Fig. 7. Rasgos de conducta observados en el aula (1er. grado)



| | |
|---|---------------|
| S | Siempre |
| A | Algunas veces |
| N | Nunca |

Fig. 8. Rasgos de conducta observados en el aula (3er. grado)

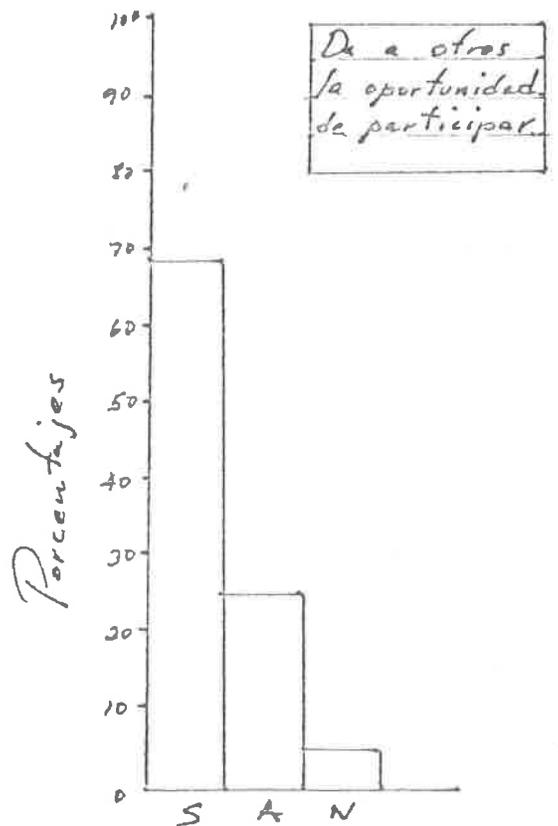
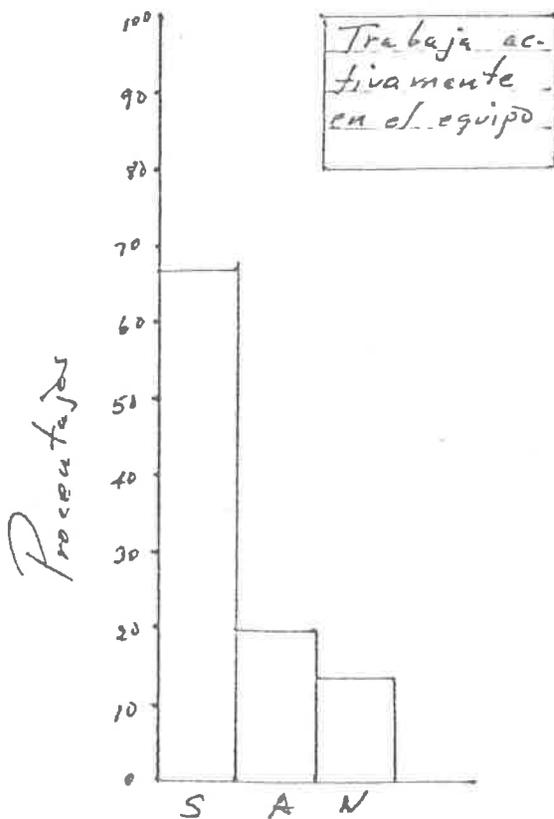
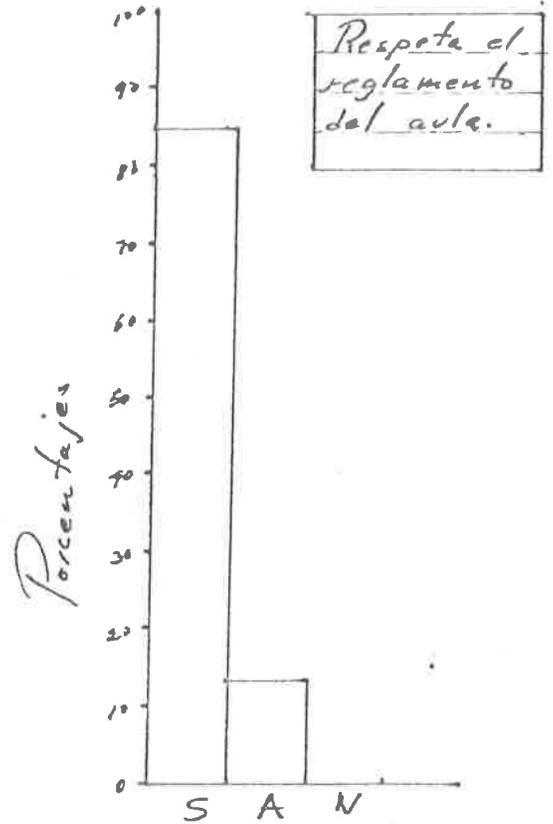
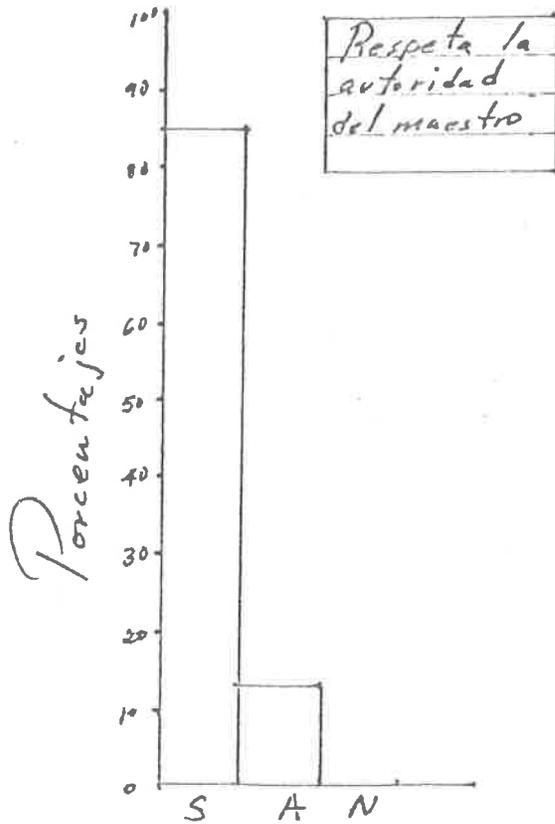


Fig. 9. rasgos de conducta observados en el aula (3er. grado).

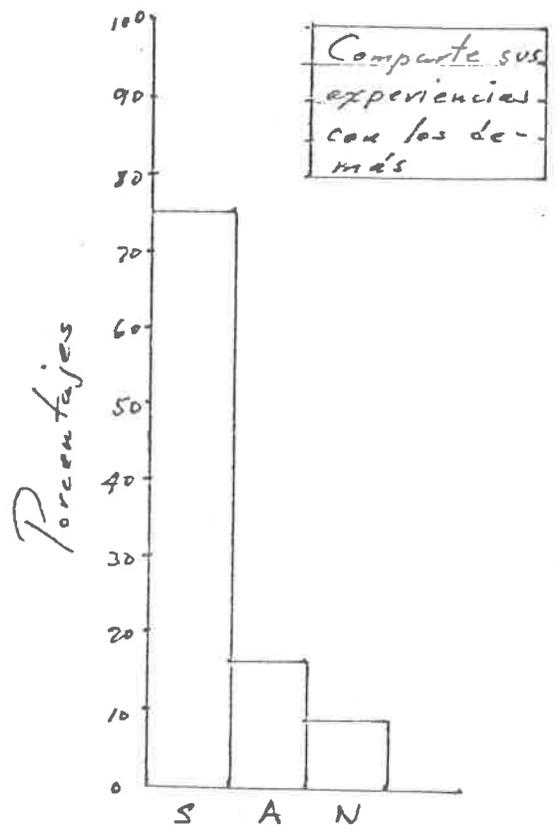
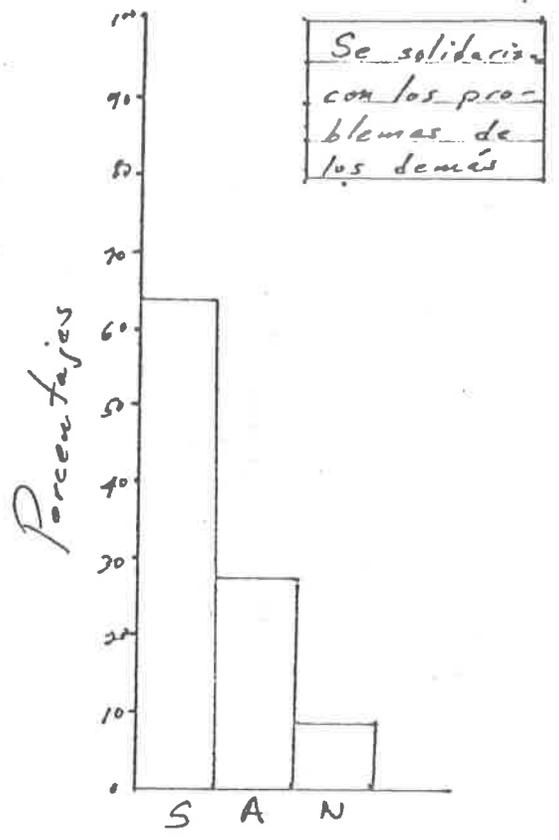
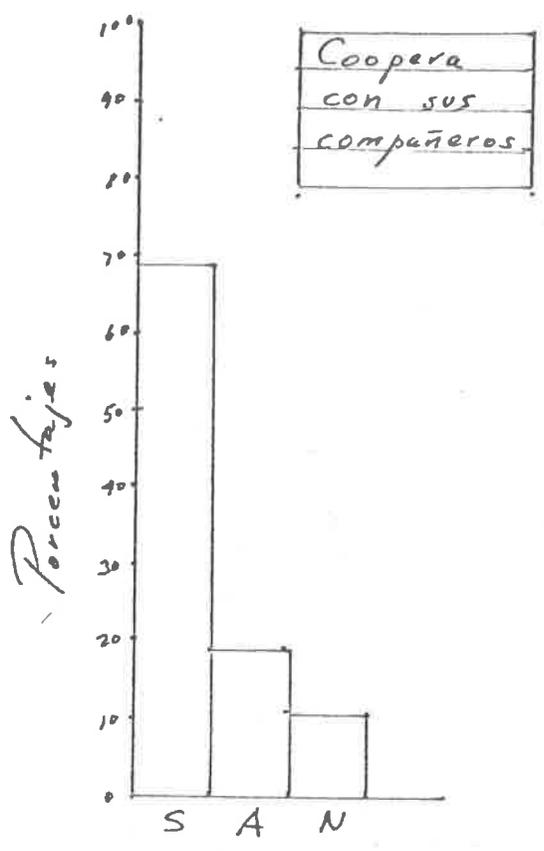


Fig. 10. Rasgos de conducta observados en el aula (5o. grado).

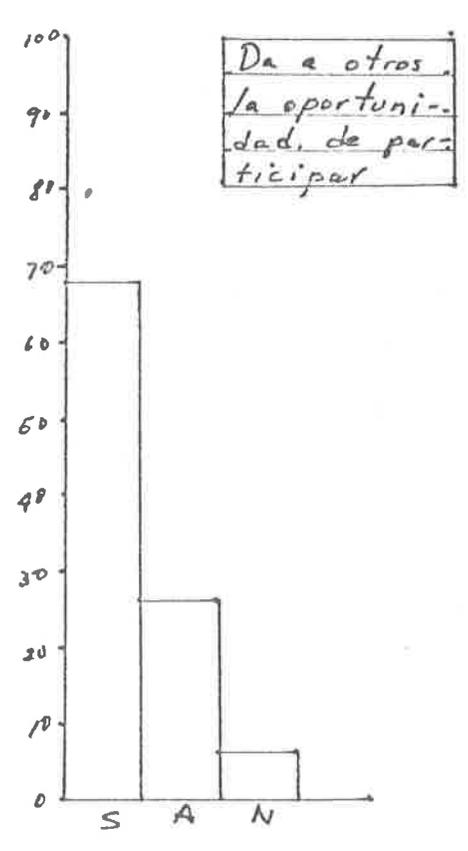
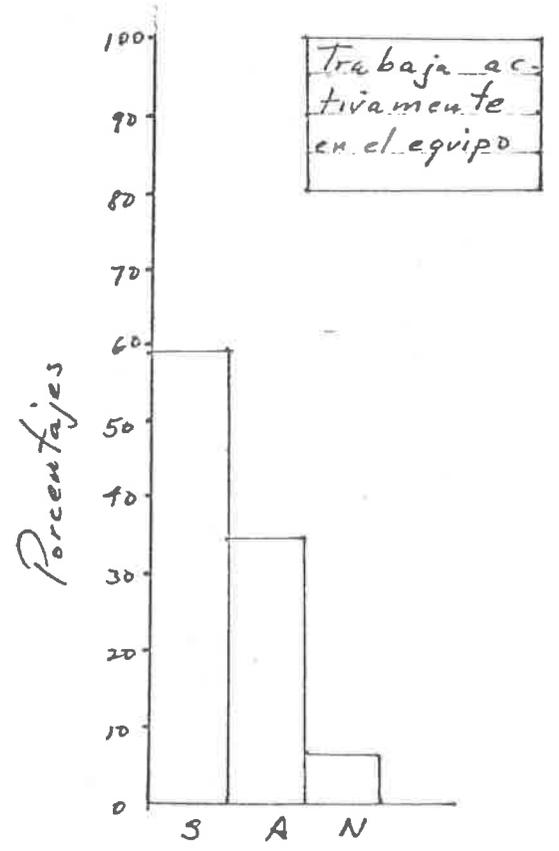
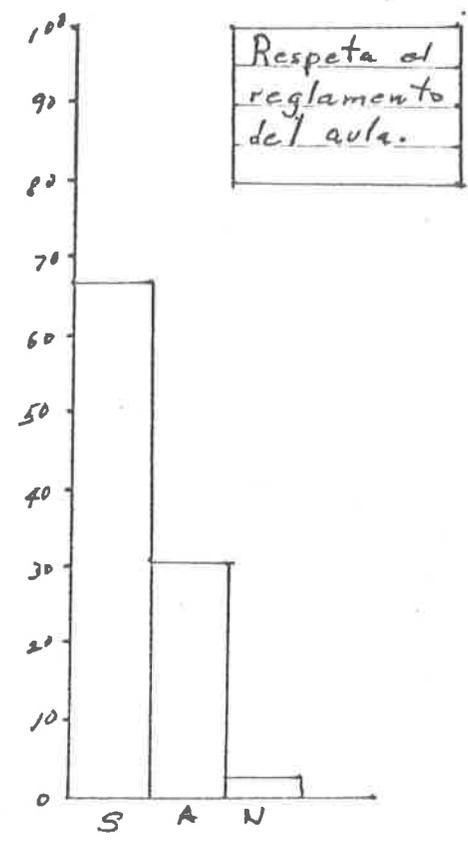
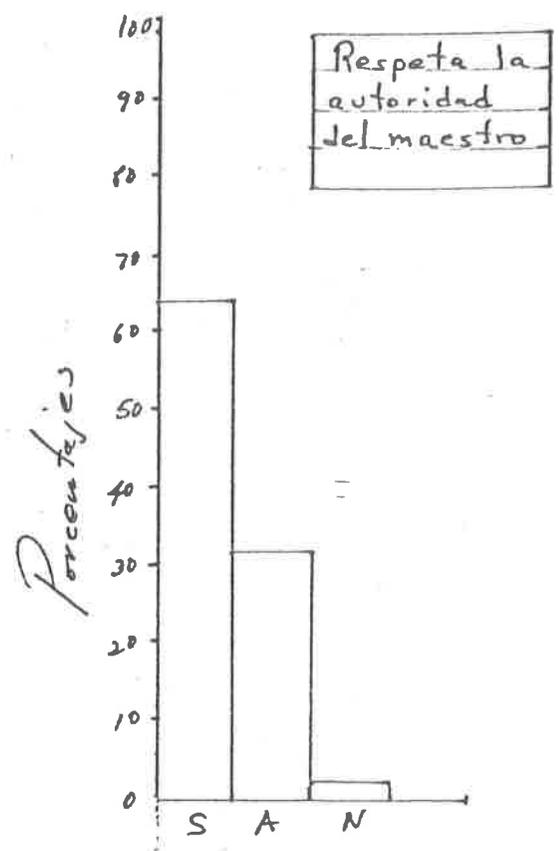


Fig. 11. Rasgos de conducta observados en el aula. (5o grado)

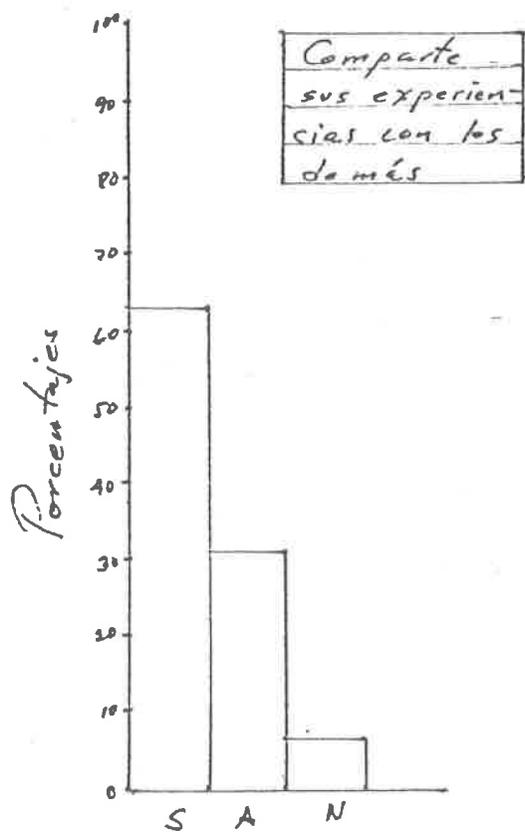
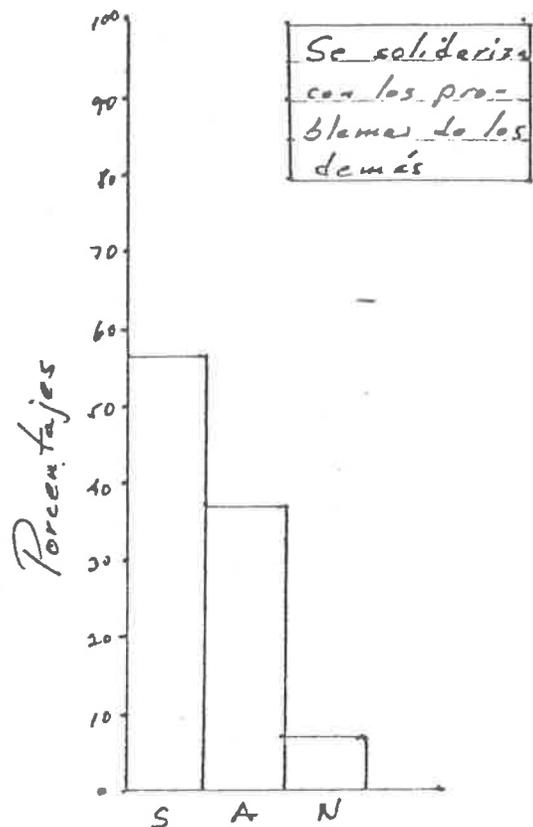
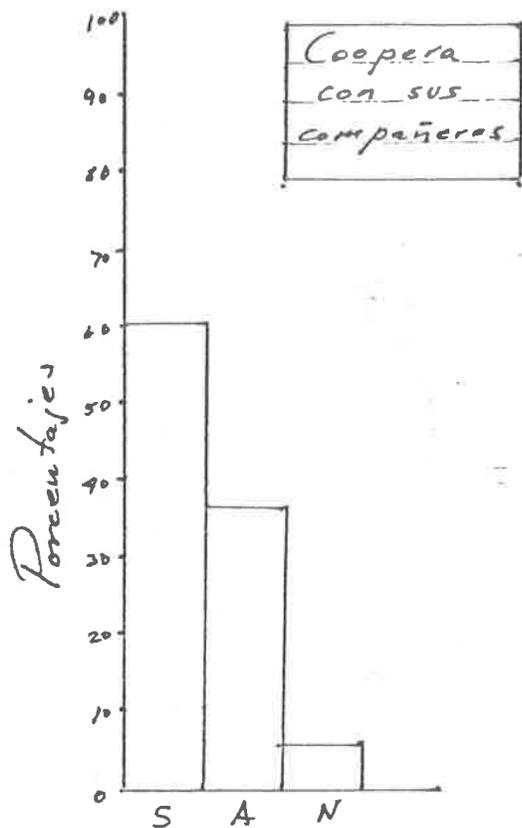


Fig. 12. Rasgos de conducta observados en el aula (60. grado).

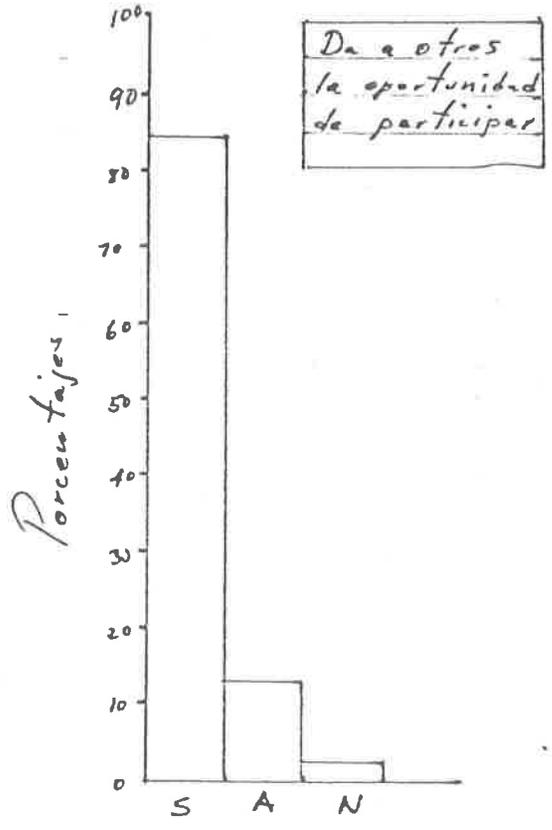
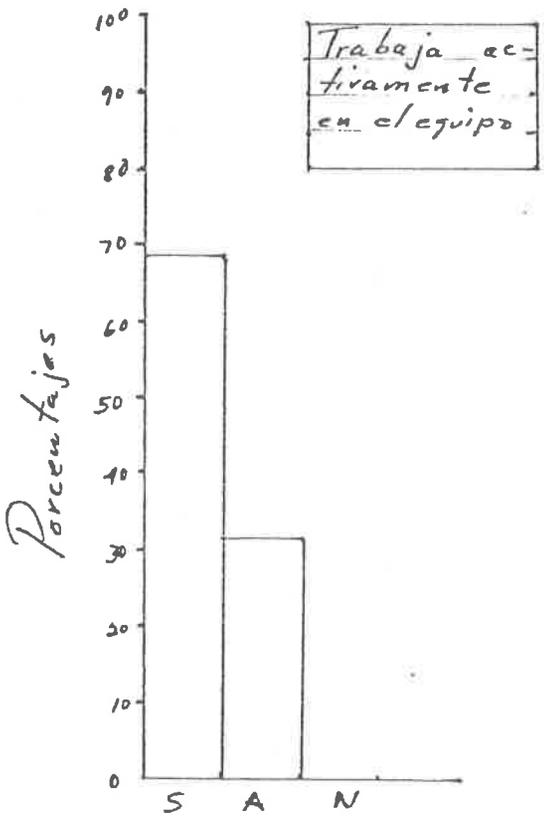
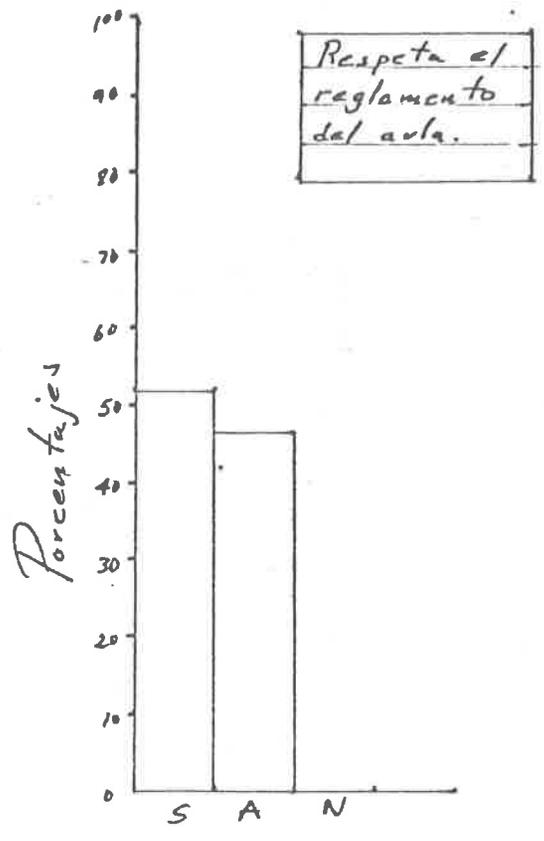
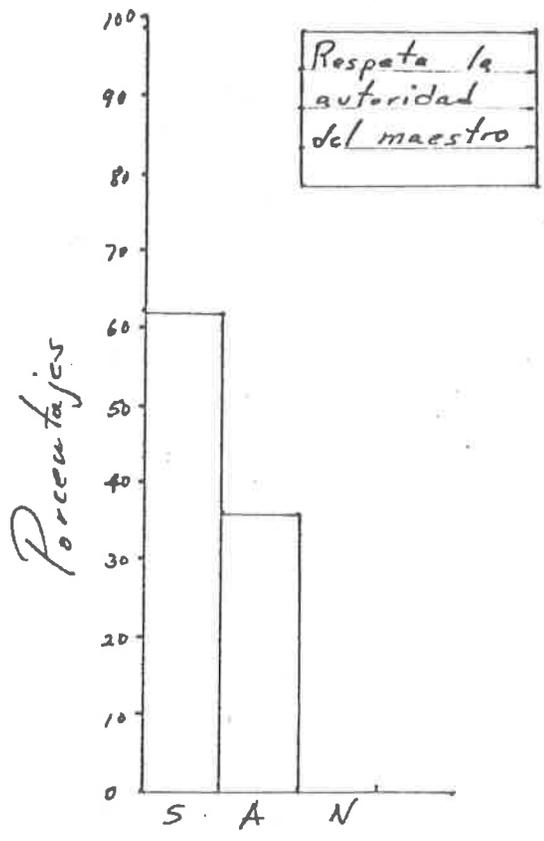


Fig. 13. Rasgos de conducta observadas en el aula (6o. Año).

