

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

113850
✓
El juego como recurso didáctico en la
Escuela Primaria



Guillermo Elizarraraz Becerra

Investigación documental presentada para obtener
el título de Licenciado en Educación Primaria

Los Mochis, Sin., México, Noviembre de 1987.

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

LOS MOCHIS, SINALOA. A 07 DE NOVIEMBRE DE 1987.

C. PROFR. GUILLERMO ELIZARRARAZ BECERRA
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, -intitulado EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN LA ESCUELA PRIMARIA, - opción INVESTIGACION DOCUMENTAL a propuesta del Asesor Pedagógico C. ISMAEL LOPEZ CAMACHO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

PROFR. JESUS MA. CASTRO ACOSTA,
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD SEAD 253.



S. S. P.
COMISION DE EXAMENES PROFESIONALES
LOS MOCHIS

C.C.P. Departamento de Titulación de LEPEP.

C. A. V. 8/1X/94

A mi madre con agradecimiento
por sus bendiciones,
a mi esposa con cariño por su
apoyo de siempre y
a mis hijos con alegría para
que se motiven en el sendero
de su vida.

INDICE

	Página
INTRODUCCION -----	1
I. RELACION DE ANTECEDENTES DEL JUEGO -----	5
A. Origen -----	5
B. Definición -----	6
II. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO -----	11
A. Aspecto Físico -----	11
B. Aspecto Emocional -----	18
C. Aspecto Psicológico -----	22
D. Aspecto Intelectual -----	25
E. Aspecto Social -----	29
F. En la Educación Física -----	34
III. EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO -----	37
A. El niño y el maestro en el juego -----	40
B. Los valores pedagógicos del juego -----	45
C. El maestro, pieza clave del juego -----	47
IV. TIPOS Y CLASES DE JUEGOS -----	53
A. Clasificación de los juegos, según Claparède --	53
B. Otra clasificación de los juegos -----	57
C. Clasificación del juego, según las percepciones sensoriales y aptitudes motrices -----	57
D. Los juegos a través de las distintas edades ---	59
E. Clasificación regional del juego -----	61
F. Clasificación actual de los juegos -----	62

	Página
V. INDICACIONES GENERALES PARA EL USO DEL JUEGO -----	67
A. Sugerencias para el maestro en la aplicación del juego -----	67
B. Principios que debe tener en cuenta el maestro	68
C. Pedagogía de los juegos -----	69
D. Ejemplos de algunos juegos didácticos -----	70
VI. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS -----	75
GLOSARIO -----	78
BIBLIOGRAFIA -----	80

INTRODUCCION

El juego como inquietud y manifestación elemental de la existencia, es inseparable de la vida. El hombre por medio de las formas lúdicas del intento constante quiere lograr la perfección, pone a prueba su capacidad de inteligencia y logra alcanzar niveles superiores de conocimiento y madurez. Enfocado así el juego, no sólo cumple en la vida humana la función recreativa, que la generalidad le ha dado, sino que es componente primordial en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro de la educación. Debe entenderse esta actividad en su concepción más amplia, seria y profunda para lograr la integración del ser humano. A través del juego, el padre, el ciudadano, la sociedad y principalmente el maestro educan y el individuo crece.

Ahora bien, el contrasentido siempre presente, por un lado, los valores del individuo, por el otro, los programas de educación primaria, representa, sin duda alguna, uno de los problemas más complejos de la pedagogía. El juego, como recurso didáctico trata de poner de acuerdo estas tendencias y exigencias.

En el capítulo I, se hace una reseña histórica tratando de explicar el origen del juego o contestar ¿desde cuándo juega el hombre?, después se quiere llegar a conceptuar para saber ¿por qué juega? dando una serie de opiniones y teorías calificadas, tratando de explicarlo.

En el capítulo II, se quiere demostrar la importancia del juego como recurso didáctico, partiendo de la base que es una actividad de interés dominante en la etapa infantil y así com--

probar sus aspectos educativos, que se encaminarán a desarro-
llar tanto cualidades físicas, como intelectuales o emocionales
y de ahí partir para alcanzar el máximo de su valor social y --
psicológico o viceversa.

En el capítulo III, se presenta al juego como recurso di-
dático dentro de la escuela primaria, reconociendo sus bases -
pedagógicas, la importancia de la relación maestro-alumno al es-
tar llevándose a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje y acep-
tar que los conocimientos se adquieren en forma más natural y -
con óptimo de aprovechamiento, para llegar después, como punto
especial, a tratar sobre la figura del maestro como pieza clave
y ejecutora del juego organizado, propiamente.

En el capítulo IV, se ponen a consideración algunas clasi-
ficaciones del juego, hechas por reconocidos educadores que a--
barcan diferentes enfoques que van desde varios puntos de vista:
general, de las percepciones sensoriales y aptitudes motrices,
de las diferentes edades, intereses y ciclos; regional y actual.

En el capítulo V, se sugiere un panorama auxiliar de la ac-
tividad, al presentar indicaciones generales de su uso, como re-
curso didáctico; principios, recomendaciones, etc., para cuando
el maestro los aplique y algunos ejemplos concretos de juegos.

Finalmente, en el capítulo VI, se presentan las conclusio-
nes y sugerencias de la actividad lúdica.

No se trata, como se verá, de una revolución en el campo -
educativo, simplemente de un complemento en la formación esco--
lar, un complemento no obstante que se esfuerza en formar indi-
viduos en el sentido más alto y profundo de la palabra.

Se pretende, pues, que el juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro de la escuela primaria, sea para el niño y el maestro un ancho y venturoso camino que los lleve al éxito en su trabajo docente.

CAPITULO I

RELACION DE ANTECEDENTES DEL JUEGO

A. Origen.

Si observamos a un niño sano en la actualidad, nos daremos cuenta que entre las actividades que realiza predomina una que se llama juego, ya que de las 24 horas del día, juega de 7 a 9 horas aproximadamente.

Si después de lo anterior hacemos un viaje al pasado a través del tiempo para realizar la misma observación, nos daremos cuenta que hay pruebas como: escritos, pinturas, grabados, esculturas, objetos, etc., que nos certifican su práctica, así -- por ejemplo veremos como los griegos ya lo recomendaban a los niños hasta de 6 años, diciendo que eran necesarios, ya que éstos deben entretenerse con juegos que le son naturales y que deberán encontrar por sí mismos. También practicaron los juegos olímpicos, que tenían carácter religioso y propiamente deportivo.

Alejandro Murillo (1) hace una reseña histórica del juego y nos dice que en el antiguo Egipto, hace más de 4000 años, se practicaba un tipo de juego de pelota. En Persia se encontraron animalitos de piedra que podían ser arrastrados por medio de -- una cuerda pasada por un agujero, data de 3000 años de antigüedad, la sonaja ya se usaba en los pueblos anteriores. En la antigua Roma se llamaba a las escuelas IUDUS que significa juego. -- En Inglaterra, en el museo Británico se pueden admirar las co--

(1) MURILLO, L. Alejandro. Eduque a sus niños a través del juego. pp. 10 - 12

lecciones mejores de juguetes históricos, como la muñeca de la niña de Flor de Loto. En Australia, en el museo de Viena se conserva un cuadro de Brueghel el Viejo, en el que se representan 71 juegos infantiles, tales como la cuerda de saltar, aros, pelotas, etc. En Alemania, en el museo de Francfort hay casitas con puertas y ventanas y en el interior una juguetería con diminutos carros, banderas, caballitos, muñequitos, etc. En México, en la época prehispánica (aztecas) ya se conocían algunos juegos organizados con propósito de competencia, de lucha amistosa, educación física, intelectual y moral.

Otro ejemplo claro y presente del uso del juego, se puede ver en los niños de algunas comunidades primitivas que todavía existen en el mundo.

B. Definición.

Hasta nuestros días, se menciona que dar una definición -- del juego es cosa menos que imposible, su esencia escapa a la investigación de filósofos y científicos. Siendo el juego esa manifestación de libertad y creatividad que a través del tiempo ha manifestado el hombre, donde deja de padecer las condiciones del medio y de su propia naturaleza, las supera y produce con ellas algo nuevo y maravilloso. No obstante el problema conceptual, es necesario para la teoría y la praxis educativa intentar una caracterización del juego.

Sobre el juego encontramos una variedad de conceptos, que abarcan desde los movimientos del niño de pecho hasta los más complicados y regularizadores como el deporte. Se han recopilado diferentes opiniones y se presentan con la finalidad de cla-

rificar su concepto y su función:

"Etimológicamente es la voz latina IOCUS que significa broma o diversión".

"El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño".

"El juego no es cosa frívola para el niño, sino algo de -- profunda significación".

"El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa".

"Nosotros no jugamos porque hay juegos, sino que hay juegos porque jugamos".

"El mundo es el juego de la vida".

"El juego es asimilación y acomodación".

"El juego es libre: es libertad; crea orden: es orden".

"Es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad del movimiento del hombre, en sus intereses anímicos que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas".

"La realidad es un juego que el niño juega gustoso con los adultos".

"Dejad correr a los niños, saturadles de luz, equilibrad su sistema nervioso, dadles fuerza, movimiento, armonía y libertad".

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

Así pues, nos damos cuenta que el juego es más antiguo que la cultura y que el hombre siempre ha jugado:

"El juego se halla vinculado al tiempo; se consume y no tiene un fin fuera de sí mismo. El juego como realidad, comprende al mundo animal y al mundo humano. - la presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de la vida". (1)

Para complementar el concepto del juego, mencionaremos algunas teorías recopiladas por el doctor E. Claparède: (2)

1. Teoría del entretenimiento. (Locke)

Es la opinión más antigua y vulgar; sostiene que el juego es un recreo y que sirve para reparar el organismo y el espíritu fatigados. Dicha teoría es insuficiente para explicar con claridad el variado fenómeno del juego, pues cabe preguntarnos ¿Por qué la fatiga en los niños invita a la actividad y no al reposo? Por otra parte, hay niños que juegan desde que se levantan, es decir, principian a jugar en un momento en que no están fatigados.

2. Teoría de la energía superflua. (Schiller y Spencer)

El niño posee un exceso de vida que no consume en ocupaciones serias, teniendo que descargar la energía a través del juego por causas que el hábito ha creado. Es inexacto que los niños repitan en sus juegos actos habituales, sino que más bien ejercitan actos nuevos. Además, se ve jugar a niños muy fatigados que caen dormidos sobre sus juguetes. ¿No se ve jugar a niños convalecientes que no tienen exceso de energías que suponen

(1) DEL POZO, Hugo. Recreación Escolar. p. 25

(2) CLAPAREDE, E. Psicología del niño y pedagogía experimental. pp. 394 - 398

los creadores de esta teoría?

3. Teoría del Atavismo. (Stanley Hall)

Los juegos no son sino rudimentos de actividades de generaciones pretéritas, conforme a la ley Biogenética: "La Ontogenia es un resumen de la Filogenia, desarrollo de la especie". Esta teoría se basa en observaciones que indican cómo los juegos van variando, por ejemplo, el juego de caza se acentúa hacia los siete años, recordando a la humanidad en sus actividades cazadoras primitivas. El gusto de los niños por el cuidado de animales y manejo de la tierra, recuerdan a la humanidad en sus etapas de pastores y agricultores, etc. Tales juegos dejan lugar después a otros como los sociales, que tienen preponderancia en la adolescencia. Así Hall estima que los juegos tienden a hacer desaparecer ciertas funciones rudimentarias ya inútiles, como el renacuajo mueve la cola para desprenderse de ella pero con la mira de desarrollar sus piernas; así los juegos, haciendo desaparecer esas funciones, estimulan el desarrollo de otras que son inútiles.

4. Teoría del ejercicio preparatorio. (Gross)

El gatito se lanza sobre un pedazo de papel, como el gato adulto sobre la rata. Así el juego en los niños resulta una preparación para las actividades de la vida seria, siendo factor de desarrollo de los instintos que no vienen desarrollados en el hombre.

5. Teoría del ejercicio complementario. (Lange)

Las actividades del niño, del adulto y de todo ser vivo, reclaman ejercicio integral, como no lo reciben de parte de ocu

paciones, tienen que buscar su complemento en el juego precisamente.

6. Teoría catártica. (carr)

El niño tiene ciertas tendencias, recuerdos de la vida humana prehistórica, que serían un estorbo en la organización social de hoy y todas ellas tienen que irse gastando en el juego que vuelve a los hombres capaces de convivencia social.

7. Teoría de la seudosatisfacción del poder. (Adler)

Asegura que el niño se siente insignificante en la vida, - que quiere manifestar su poder, que no se le toma en cuenta y - que esto lo conduce al juego, donde es soberano y donde su fantasía y su actividad no tienen obstáculo.

Como vemos son varias las teorías que tratan de explicar - ¿Por qué los niños juegan? Algunas hablan de un impulso interno que obliga al niño al juego, otras sostienen posee una gran energía, que trata de gastar necesariamente a través del juego, otras más intentan explicar este fenómeno a través de la biología o psicología, etc. Ninguna por sí sola, es lo bastante completa y satisfactoria para explicar el origen y su porqué, lo que nos da a entender la magnitud y lo complicado de dar una definición adecuada que no entable polémica. Estas teorías nos servirán como referencia para formarnos un juicio más acertado de la actividad lúdica.

Podemos concluir diciendo que cualquiera que fuera la causa del juego infantil, resulta un hecho tan real, tan cotidiano, que nadie se atrevería a negarlo. Para los niños de todos los tiempos el jugar es una necesidad vital.

CAPITULO II

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es uno de los intereses principales en la vida - del niño, no es una actividad a la que se dedica de vez en cuando, como para interrumpir de manera más grata el curso normal - de su vida, sino que muy al contrario, es su actividad más seria e importante.

Es el juego una actividad de lo más completa que invariablemente ayuda al maestro a conducir al niño hacia una verdadera educación integral.

Investigaciones y trabajos provenientes de diversas disciplinas, nos han llevado a descubrir aspectos inéditos de él y - nos llevan a una afirmación general, como punto de partida: "El juego es un fenómeno global: físico, emocional, psicológico, intelectual y social". (1) Dado lo complejo del tema, como ya se dijo, trataremos de analizarlo desde estos puntos de vista, haciendo la reafirmación de que el juego es indisoluble y que en la mayoría de los puntos arriba citados, se entrelazan y confunden.

A. Aspecto Físico.

Si hacemos una comparación del hombre actual y del hombre de épocas remotas, veremos que sus potencialidades del movimiento no difieren mucho. La necesidad de movimiento físico ha disminuido de acuerdo a como se ha desarrollado la civilización, y ya está proporcionando una serie de inventos que nos han lleva-

(1) El Maestro. Organó del Consejo Técnico Nacional de la Educación. SEP. México. Mayo de 1986. p. 6

do al menor esfuerzo corporal, como el automóvil que nos impide caminar, etc. Pero en lo referente al niño, éste sigue demostrando la misma imperiosa necesidad de movimiento de todos los tiempos, necesidad que va estrechamente ligada con su desarrollo y lo lleva a tratar de conocer todo lo que está a su alrededor.

El desarrollo de la facultad de movimiento depende de la estructuración sensorio-motriz del niño, es decir de los mecanismos de regulación mediante los cuales dispone libremente de sus movimientos. Cuando más diversificadas sean sus posibilidades de percibir, distinguir y disponer, tanto más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar una capacidad de aprendizaje. Los movimientos motrices del niño pueden variar grandemente con la edad y se hacen más complejos, esto se sobreentiende por la complicación progresiva de estructuras neuromusculares que hacen posible todas las actividades específicas del hombre.

En la actualidad, la educación nos ofrece una serie de aportes factibles de aplicar que le ayudarán al niño en su progreso evolutivo, como las actividades motrices significativas y organizadas de acuerdo a una secuencia que ayuda al progreso de sus movimientos, el desarrollo de su personalidad individual y su máximo desarrollo como ser social.

Los nuevos métodos, principalmente los globalizadores, son medios educativos básicos para que el maestro tradicionalista logre una mejor situación pedagógica, es decir logre un descondicionamiento progresivo, ya que ha impuesto una fuerte limita-

ción a la necesidad de moverse y de jugar que tiene el niño.

Algunos procesos del niño como el juego y el aprendizaje se pueden integrar. El niño aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando ejerce dominio sobre los elementos motrices del mismo. Cuando se hace en conjunto, el juego brinda mayores satisfacciones recíprocas, siempre y cuando se tomen ciertas -- precauciones tales como el nivel de desarrollo de las habilidades sea pareja. Es muy importante ofrecer oportunidades de participaciones por igual a todos los niños, incluso a los que tengan un defecto o impedimento físico, ya que para todos es primordial el ir desarrollando sus capacidades potenciales, reconocer sus posibilidades inmediatas y lograr superarse a sí mismo.

La libertad de acción, que se adquiere dentro de un proceso de aprendizaje, encuentra en el juego su mejor expresión para manifestarse. Los resultados que el juego proporcionan al niño, como la alegría y el goce durante su práctica, deben ser -- grandes motivadores para nuevos aprendizajes.

Decir que el movimiento como medio educativo es un recurso didáctico al alcance de todo maestro, es para interesar aprendizajes de índole variado y se está estudiando de manera implícita el propio aprendizaje del movimiento, es decir su ejecución más acertada y corregida.

Al estudiarse los movimientos del niño desde su nacimiento, nos damos cuenta del control progresivo de ellos que se manifiestan con diferentes tipos de juegos. La Secretaría de Educación Pública editó el libro "Educación para la salud" (1), -

(1) SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Educación para la salud
pp. 33 - 38

donde se nos presentan diferentes etapas del juego:

El juego función.- Se considera que toda actividad es juego durante los primeros meses de vida, sólo hay excepciones --- cuando hay problemas de nutrición, enfermedad o emocionales como el miedo y la ira.

En esta etapa vive el niño pendiente del funcionamiento de sus órganos y es absorbido completamente por estas vivencias y goza su existencia. El juego función es cuando notamos al niño jugando con su voz, no solamente por el interés fónico sino por placer, lo vemos jugar riendo para sí mismo o lo vemos sonreír a sus manos y observar objetos con profunda seriedad. El juego función forma una unidad tan armónica y cerrada en sí misma que no puede ser provocada intencionada y sistemáticamente por el educador, por ésto se debe poner atención de no desfigurarlo, de tratarlo con cuidado, es una etapa muy importante en el niño y hay que cuidar de no bloquearla.

El juego ficción.- A partir del segundo año de vida del niño, al juego anterior se le une el de ficción o de papeles. El niño imita con su acción algo y le da una versión arbitraria. - El juego de ficción es diferente al de función, en que el estímulo para hacer algo viene de fuera, es decir hay estímulo externo. En esta etapa, si presencia el niño una situación extraña, la imita y quiere que esta imitación sea verdadera, se identifica con otros personajes o sea que él cree que es el otro, - hay imitación exacta pero con el objetivo de subordinar al modelo imitado y no someterse a él. El juego de ficción hace referencia de la afectividad que sirve a la adaptación emocional y

de equilibrio de las tendencias psíquicas, representa muchas veces el papel que le atencriza, ofrece un contrapeso a las vivencias de pequeñez e impotencia. En esta etapa comienza el niño a preguntar frecuentemente, a veces la primera pregunta es seria pero las siguientes es por el placer de preguntar y ver hasta donde llegan las respuestas.

Por otra lado, también juegan a atarse y desatarse los cordones de los zapatos, con manifestación de satisfacción, comienzan a jugar a hacer moldes de pasteles de tierra, a imitar animales: son gatos, perros, elefantes, etc., empiezan a aparecer los juegos con muñecas.

El juego de imaginación, reproduce todo lo vivido pero por representaciones simbólicas y en ambos casos, esta reproducción es ante todo afirmación del niño por el placer de ejercer poderes y revivir la experiencia fugitiva. En particular, los personajes ficticios que el juego permite al niño no adquieren existencia sino en la medida de que sirven de auditores benévoloos o de espectadores. Su invención suple lo que en el adulto será el poder de imaginación, lo mismo que el monólogo de los niños equivale a lo que más tarde será el lenguaje interior. Sin duda estos compañeros míticos heredan la actitud moralizadora de los padres pero tratando de incorporar la realidad a lo más agradable posible.

Estas formas de juegos consisten en liquidar una situación desagradable reviviéndola ficticiamente, muestran con una claridad particular la función del juego simbólico: ir asimilando la realidad.

"El juego simbólico, encaja entre los juegos de ejercicio que no requieren más que puros movimientos, y los juegos sujetos a reglas comunes, entre los 7 y los 12 años, porque no apela más que a un movimiento individual. Lo importante de este juego es la satisfacción del yo, sin limitaciones ni sanciones, - por la transformación de lo real en función de sus deseos.

El niño que juega con un muñeco rehace su vida, pero corrigiéndola, según sus ideas, revive todos sus placeres y todos sus conflictos, pero resolviéndolos y sobre todo compensa y completa la realidad, gracias a la ficción.

Lejos de someterse a la realidad, pues, el niño asimila un universo deformado por él, lo cual, naturalmente asegura el éxito de la asimilación. A este nivel, el lenguaje no es más que simbólico, hasta el punto de que el niño es el único que se entiende, y eso en la medida de que el juego simbólico es una asimilación de lo real a la propia actividad. Es intuición que el niño empezará a adaptarse a lo real y a lo social por mediación del lenguaje de signos. El dibujo es un ejemplo de juego simbólico, no realista ni idealista: es de intención realista, dibuja lo que sabe, antes de lo que ve. La imagen no es otra cosa que un auxiliar simbólico del lenguaje".

(1)

Los juegos simbólicos comienzan a desaparecer de los 4 a los 7 años, más o menos, y se van acercando cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una simple representación imitativa de la realidad; los juegos pasan a ser más lógicos y hay preocupación creciente por la autenticidad de la imitación, sólo que el tema general de las escenas sigue siendo el símbolo. Empieza una adaptación que llamaríamos propiamente inteligente.

También de los 4 a los 7 años, empieza a manifestarse el símbolo colectivo, pero por el contrario después de los 4 años, ocurre cada vez más que los papeles se diferencian y se hacen -

(1) NICOLAS, Andre. Jean Piaget. p. 79

complementarios, en ambos casos hay paso de egocentrismo inicial a la reciprocidad, gracias a una doble coordinación de las relaciones interindividuales. En esta etapa los niños comienzan a jugar a la casita, etc., copiando escenas familiares, estando su atención en la exactitud de las construcciones reales que conocen.

El juego egocéntrico de los 7 a los 10 años lo abandonan en provecho de una aplicación efectiva de las reglas y del espíritu de cooperación entre los jugadores. Sucede lo mismo que en los juegos simbólicos colectivos, en donde se observa una coordinación cada vez más estrecha de los papeles y una aplicación de la sociabilización con respecto a la etapa anterior. Tratan más en serio los juegos familiares, de muñecas y escenas de teatro. Aparece un desarrollo progresivo de la construcción de trabajos manuales, de los dibujos cada vez más parecidos o adaptados a los reales. Así por ejemplo a los 8 años eliminan los personajes imaginarios, empiezan hacer mapas más reales, planos serios, se interesan por la historia, se divierten haciendo maquetas, etc.

El último periodo de juego, va de los 11 a los 12 años, se conoce por la disminución del simbolismo en provecho de las reglas o de construcciones simbólicas cada vez menos deformadas, cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado. El juego de reglas es el que socializa al niño, aclarando que es la regla, aparte de la regularidad hay una idea de la obligación que supone la existencia de dos individuos por lo menos. Los juegos de reglas espontáneas son más interesantes porque a menudo in-

plican relaciones iguales, los juegos de reglas son sensorio-motores (carreras, lanzamiento de canicas, etc.) o intelectuales (cartas, damas chinas, ajedrez). Aquí también se da, la competencia sin la cual la regla sería poco menos que inútil, regulada por un código de generación en generación por acuerdos improvisados.

Ejercicio, símbolo y regla son las tres etapas del juego durante el desarrollo del niño; cada etapa con sus características muy propias, las cuales van ayudando al niño a alcanzar una maduración en su desarrollo integral.

B. Aspecto Emocional.

Entre el niño y el maestro debe existir una relación afectiva, que es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el niño al llegar a la escuela primaria, trae el temor de la separación del grupo familiar y todo el ambiente puede parecerle frío, seco y muchas veces hostil. Comienza el niño a ampliar sus relaciones socio-afectivas al conocer nuevos niños y personas adultas como los maestros, éstos deben ofrecer al niño todo el apoyo necesario para irle creando un ambiente agradable a sus primeras emociones, comienzan aquí los primeros juegos. "El juego es un ejercicio de preparación para la vida y cada especie desarrolla mediante él algunas virtudes específicas que le ayudan a seguir adelante" (1)

Más adelante el juego será una llave que abra la confianza en la relación maestro-alumno. Así pues, el juego viene a ser -

(1) SECRETARÍA DE EDUCACION PÚBLICA. Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas. México. 1967. p. 57

un mediador que compensa y equilibra las exigencias de la realidad y de las propias necesidades del niño.

El ingreso del niño a la escuela primaria no debe ser motivo de ruptura en su proceso de desarrollo, ni debe ser sustituido su ambiente lúdico (preescolar o familiar) por un ambiente demasiado formal, sino que deben respetarse y seguirse las características infantiles, dentro de la actividad del juego, el maestro está siguiendo tales características, que tienen su base en el interés y podemos decir que en el juego, que es el máximo interés en la vida del niño, es donde resolverá una serie de emociones paulatinamente, al mismo tiempo que el maestro resolverá una gran cantidad de problemas, con el juego el problema de la disciplina se reducirá notablemente y solo quedarán algunos problemas de convivencia, que podrán ser resueltos también, si el maestro utiliza algunos juegos y los analiza junto con todo el grupo, propiciando la entusiasta participación de todos y creando un ambiente de aprobación para comunicar sus ideas.

Debido a que el niño se está iniciando en un nuevo grupo social, que es la escuela, su dependencia tal vez hacia el adulto se incrementa al principio, el maestro estará en posibilidades de ayudarlo, estableciendo los primeros escalones de responsabilidad que le permitirán al niño descubrir en sí mismo una posibilidad de mejor rendimiento en la participación con el grupo. Estas actividades son juegos de organización y de cuidado de los materiales escolares, la higiene del salón, la ayuda a otros compañeros y otras más que impliquen colaboración. El jue

go proporciona un placer funcional, más que apetitos físicos y este placer funcional es motivado por la oportunidad de un trabajo práctico y creador.

En esta etapa hay algunas actitudes que comienzan a aparecer y que son del agrado del niño, aunque acompañados de preocupación, a veces, por el excesivo requerimiento de orden y de limpieza por parte del maestro, lo que puede ser motivo de angustia para el niño y producir efectos contrarios.

Los primeros ejercicios-juegos deben ser libres de interpretación y el maestro será muy cauteloso en alguna observación, así el niño mostrará mayor identificación con él, así mismo debe tratar en el acercamiento comprensión, dando prioridad a las necesidades socio-afectivas que el niño manifieste.

En los primeros grados, principalmente, los niños comparten intereses comunes que se manifiestan en los juegos, es natural que juntos niños y niñas jueguen a la comidita como a las carreras de cochecitos, etc., aunque esto muchas veces sea limitado por prejuicios de tipo social. Así pues, considerando que los aprendizajes son de suma importancia en cuanto a la proyección de los niños, es fundamental que el maestro programe sus actividades de juego indistintamente para ambos sexos.

El niño necesita, como todo ser humano, saberse aprobado - comprendido y estimulado en un ambiente cordial y afectivo que no debe confundirse con la debilidad y la falta de orientación. En el juego el niño encuentra este ambiente que le ayudará para elaborar una imagen positiva de sí mismo y del grupo social en el que se desenvuelve, donde intercambia sentimientos de --

afecto que anda buscando. Corresponde a la escuela y en sí al maestro brindarle todo el apoyo en este sentido.

A través del juego, los niños se encausan, descubren y acrecientan sus áreas de talento y establecen fronteras intelectuales que se van alcanzar. Establecen diferencias y se autoinculcan valores estimativos y normas sociales de compleja asimilación. Emocionalmente el niño se personifica con el juego en situaciones que verá en su vida adulta. Los valores éticos futuros y las normas morales son reforzados en las actividades lúdicas.

El niño comprende y ejercita en el juego su capacidad de dominio, su poder de adaptación, adquiere una conducta social que no es innata, sino que se ha aprendido a través del juego, toma poses o actitudes, en su vida infantil, que corresponden a situaciones que ya ha ensayado a nivel juego. La evolución del niño emocional y socialmente va en relación directa con su modo de jugar y los juegos que se propone: hacer casitas, pegarle a la pelota o colgarse de una rama, etc., le dan al niño la confianza para intentar pensar, adquiriendo un sentido del razonamiento, además de que funciona como contrapeso al sistema emocional del niño. Los juegos le dan socialmente una capacidad de convivencia, le enseñan a proponer, aceptar, rechazar, discutir y a enojarse.

El juego puede ser usado como una descarga, compensación, evasión o recreación, necesario en todo ser humano. La ausencia de juego causa deficiencias y desequilibrios afectivos.

Por otro lado, el maestro debe tener cuidado para que el -

juego no sea perjudicial, ya que por exceso de tensión llegará al miedo, ésto por el uso o imitación de ciertas posturas de los adultos, un ejemplo es la apuesta.

El juego desde tiempos muy remotos, hasta nuestros días — trata de adaptarse a la edad evolutiva como consecuencia lógica de su naturaleza. Finalmente, sémese al juego su capacidad de — desarrollar en los niños la alegría de vivir. En el juego, más que en ninguna otra actividad, el niño siente en lo más íntimo de su ser la belleza de la vida, cuando es vivida con atención, serenidad y una constante preparación, fruto de una continua voluntad de acción.

C. Aspecto Psicológico.

El juego es una actividad de lujo en el adulto, éste se — puede pasar sin jugar el resto de su vida, pero en cambio el niño no puede vivir sin jugar.

¿Qué busca el niño en el juego? En primer lugar el niño — buscará el triunfo, porque le es indispensable para un desarrollo equilibrado.

El niño cuando no alcanza victorias, no desarrolla debidamente su "siquis" y como consecuencia su organismo; las victorias son indispensables para él, porque le irán dando confianza en sí mismo y a la vez que son un estímulo de superación.

Si se observa un niño al que todo le sale mal, que no — triunfa en ningún momento, ese niño se va retirando paulatinamente de toda actividad que significa lucha.

Aquí es donde el maestro, deberá preocuparse de que las — victorias entre los niños se vayan repartiendo equitativamente,

bien favoreciendo siempre que sea posible al más débil, pero teniendo mucho cuidado de hacerlo discretamente, con el fin de — que el victorioso no se dé cuenta, ya que en caso de ser descubierto el maestro, los resultados en vez de ser positivos serán sumamente peligrosos, para la "siquis" del niño al que se favoreció.

Los niños juegan porque son niños, es decir, porque los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar. A la conducta que designamos como juguetona le corresponde una dinámica peculiar, las variantes motoras particulares, — que tienen su comienzo en la cosa con que se juega, no pasan — fluidamente una a la otra, sino que entre los diferentes actos se intercalan pausas, por ejemplo: un perro y un gato joven, no muestran un paso fluido de un movimiento juguetón a otro. El — animal corre al encuentro de una cosa, la mueve y luego se deja mover por ella hasta formar una unidad dinámica con la cosa misma. Pero un instante después, sin dejar de dirigirse al compañero de juego, se avalanza con nuevo ímpetu y distinto espíritu — sobre el objeto con que juega, para ir formando continuamente — una nueva función dinámica.

¿En qué consiste pues la dinámica infantil?

Hay cuatro características principales, susceptibles de explicar el juego:

1. La incoherencia sensorio-motora o mental.
2. La impulsividad.
3. Una necesidad de comprensión simpática mas que de conocimiento objetivo.

4. Una cierta timidez frente a las cosas que aleja al sujeto de su utilización.

En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real a sí mismo, aunque haciendo participar - como asimilador a esta imaginación creadora, que permanecerá como motor de todo pensamiento ulterior y aún de la razón.

Cuando el niño juega a ser un gato o un auto, etc., expresa con eso lo que le interesa en el sentido más amplio de la palabra y en este sentido, hay asimilación de lo real a sí mismo; pero existe también otra clase de simbolismo dentro del cual, - son las preocupaciones internas y continuas las que entran en juego, los deseos secretos y con frecuencia inconfesables.

Hay que señalar sobre este punto, la sabia dosificación -- que el simbolismo realiza sobre la agresividad y su contrario. El interés por el nacimiento de los bebés da lugar a un simbolismo lúdico muy complejo; antes de haber encontrado la solución el niño simboliza diversas posibilidades fantásticas y después del descubrimiento juega al embarazo, pero agrega con frecuencia nuevas fantasías, o antiguas pero readaptadas, que muestran unas y otras hasta qué punto el interés sobrepasa el cuadro de un simple problema de inteligencia.

Ya se ha visto que el juego simbólico es una asimilación libre de lo real, que se hace más necesaria por el hecho de que cuanto más pequeño es el niño, su pensamiento está menos adaptado a lo real. En cuanto más progresa esta adaptación, el juego se reingresa más a la inteligencia. El símbolo se vuelve construcción e imaginación creadora.

La vida afectiva como la vida intelectual es adaptación -- continua y las dos no son solamente paralelas sino independientes, puesto que los sentimientos expresan intereses y los valores de las acciones de las cuales la inteligencia constituye la estructura.

Es así como la adaptación de la vida afectiva, supone, igualmente una asimilación continua de las situaciones presentes o anteriores, asimilación que da por resultado la existencia de esquemas afectivos o formas de madurez de sentir y de reaccionar, así como de una acomodación continua de esquemas al presente.

D. Aspecto Intelectual.

Dentro de nuestras clases, notamos que no hemos podido desarrollar una auténtica atención y observación, causando muchas dificultades dentro de los estudios al intentar comparar unas nociones con otras.

Dentro del juego, poner atención y observar no son una finalidad propia, sino una premisa para lograr el desarrollo integral.

En la educación intelectual es necesario decir que en el juego, el mundo del saber y de la cultura quedan en segundo término, porque para lograr llegar a una meta fijada ya sea para triunfar en un juego, en la escuela y siendo más audaces en la vida propia, el orden de importancia de las cualidades necesarias, el carácter ocupa el primer término y en segundo lugar el saber mismo. Un ejemplo claro se nos presenta en los Métodos -- Globales, donde los ejercicios de maduración van en primer lugar

y el conocimiento en sí llega después, aclarando que ambos términos van completamente ligados y si hacemos lo anterior es para estudiarlo mejor y comprenderlo.

La educación intelectual no significa amontonar conocimientos sino desarrollar ciertas facultades que forjan el carácter del niño dentro del juego. Se trata en sí de guiar al niño hacia una situación no solo de aprender, sino de hacerlo con una mentalidad activa y no pasiva, que nos llevará a lograr óptimos objetivos, todo lo anterior nos llevará claramente a ver la relación del juego con el conocimiento y ver también la estrecha relación entre el desarrollo sensorial, observación y la formación intelectual.

La observación presupone una capacidad sensorial, particularmente acentuada en los métodos globales (Escuela activa). - La observación permite adquirir una serie de nociones inmediatas que son material sobre el cual trabajará la inteligencia, - basándose en su capacidad de reflexión, sacando consecuencias y conclusiones.

Los juegos invitan a todo este proceso de reelaboración, - ya que se busca que el niño tome decisiones espontáneas e interprete todo cuanto ha experimentado bajo un sentido netamente activo.

En la observación del ¿cómo?, ¿por qué? y ¿cuándo? significan acostumbrarse a una manera concreta de pensar, es decir ejercitarse en el saber hallar relaciones entre causa y efecto.

La facultad de razonar, es algo que se debe enseñar en los juegos, aquí se ejercita mucho esta facultad. El razonamiento -

intelectual, es el camino seguido por el juego; no el de la enseñanza abstracta, sino por el contrario, el de la enseñanza a través de la acción concreta, el de la experiencia vivida.

El valor formativo de la educación intelectual, al sacar conclusiones exactas y lógicas basadas en la experiencia recordada con atención, exactitud, abundancia y precisión, es avanzar en el camino recto de la verdad.

Acostumbrar a la mente a usar sus fuerzas, según las leyes de la lógica, es tan importante como enseñar la verdad.

El juego desde el punto de vista de la educación intelectual no se limita a las facultades de observación de la inducción sino que toma el mismo raciocinio deductivo y la independencia de juicio.

En el juego existen facultades deductivas al tener que prever y valorar las posibles consecuencias de un determinado comportamiento o de acción concreta.

La memoria es otra facultad que los juegos desarrollan, la observación de pequeños detalles que el cerebro va acumulando, unos junto a otros, recordándolos después; y al lograr el hábito de la razón dentro de lo inductivo-deductivo y viceversa, va dirigido todo el sistema de juegos.

Los nuevos métodos pedagógicos tratan de ofrecer a los niños datos intelectuales que puedan asimilar los esquemas que caracterizan su edad mental. La infancia no es ningún mal, es biológicamente útil.

Por otro lado, al hablar de adaptación se habla en realidad de actividad. Una adaptación es cuando un organismo conser-

va su estructura asimilando elementos sacados del medio exterior y adecúa esa estructura a las diversas particularidades del mismo medio.

La adaptación intelectual es una adaptación de equilibrio entre la asimilación de la experiencia a las estructuras deductivas y la adecuación de éstas a los datos, de la cual no es otra cosa que la interacción entre el sujeto y el objeto.

Es propio de la infancia inventar ese equilibrio por medio de ejercicios-juego que desarrollan en el sujeto una actividad, partiendo de un estado de indiferencia en el sujeto y en el objeto: la necesidad lo incita a adecuar sus órganos motores e intelectuales a la realidad exterior, pero la adecuación está subordinada a la necesidad de asimilarlas. Es la actividad ligada al juego la que ejerce más asimilación a nivel sensorio-motor, es incluso pura asimilación en el sentido biológico y psicológico del término.

El equilibrio adquirirá consistencia con la inteligencia práctica. El interés, no es otra cosa, que el aspecto dinámico de la asimilación, sin excluir el esfuerzo. Por eso los métodos activos intentan exigir en el sentido del interés. Así el funcionamiento organizador y el medio por organizar, en cuanto a la disciplina se aceptan libremente.

Freinet supo adaptar las actividades de los niños a sus intereses y al hacerlo descubrir las dos verdades más radicales de la pedagogía:

1. Que el desarrollo de las operaciones intelectuales - procede de la acción efectiva en el sentido más completo, ---

puesto que la lógica es ante todo la expresión de la coordinación general de las acciones,

2. y esa coordinación general de las acciones comporta necesariamente una dimensión social, pues la coordinación interindividual constituyen un único proceso.

Vamos pues, que la formación pedagógica de la razón y el equilibrio, no pueden hacerse desde el exterior y es preciso descubrir los métodos para colocar al niño en situación ideal de desarrollar por sí mismo su dinámica de equilibramiento.

El verdadero método activo, y no los llamados "activos" éstos últimos sitúan la fuente de la actividad fuera del sujeto - (imágenes visuales o auditivas, manipulación de objetos y demás estímulos) los primeros colocan la fuente de la actividad en el sujeto mismo, ya que se trata de actividades sensorio motoras y organizadora de lo concreto o hipotético, deductivo y formal. La actividad pedagógica debe estar basada en el interés.

Piaget propone una concepción mediana:

Una parte de maduración estructural y una parte de las influencias de la experiencia y del medio social físico.

E. Aspecto Social

El juego es un fenómeno socio-cultural. Las relaciones de grupo se dan en el mundo de lo natural, como ejemplo tenemos, - como inicial, la presentada entre madre e hijo, que es el punto de partida de la cultura.

¿ No podría haber un campo de experiencia fuera de lo que en sistema ya está?

Es el campo del juego entre otros, un terreno de encuentro

y participación social, donde se adquieren contenidos sociales y reciben patrimonio cultural del grupo.

Hace 200 años Froebel acudió al juego materno, para que el cambio de modo de producción industrial no afectara la relación social ni la transmisión cultural de la infancia.

Teniendo como base, el carácter biológico y psicológico del juego, toca ahora a la educación caracterizar el juego como fenómeno social y solo a partir de ello, proponer medios de acción.

Así pues, el niño inicia sus primeras experiencias sociales, primero en la familia que lo rodea, después pasa a la escuela y al final con la comunidad. El llegar a la escuela es un paso importante en este proceso de sociabilización que continuará toda su vida.

Los juegos ponen al niño frente a la necesidad de integrarse de manera progresiva y consciente de la sociedad de la que forma parte. Es básico que el niño comprenda que su vida personal es indisoluble a su vida social. Podemos hacer una comparación análoga y decir que el juego es indisoluble a la vida del niño, entonces el juego y la vida social del niño son indisolubles.

El niño requiere reconocerse y ubicarse como una persona vinculada a los demás y producto en gran parte, de las circunstancias sociales. En este sentido, es necesario que busque descubrir, reconocer, describir, interpretar y criticar los fenómenos sociales; que participe activamente en la sociedad y tenga conciencia de ser agente de su transformación, ya que como ele-

mento de ella tiene derechos que ejercer y obligaciones que cumplir.

El conocimiento de la realidad histórico-social permite al educando explicarse cómo es la sociedad de la que forma parte, cuáles son sus problemas más importantes y cómo en la medida de su capacidad puede hacer algo para solucionarlo.

Si la escuela propicia un ambiente adecuado para el aprendizaje sistemático y la interacción con los demás en sus formas de juegos, las condiciones fundamentales para el proceso de sociabilización estarán dadas, claro que no hay que olvidar la familia, la comunidad y otros grupos. "Tómese la educación como un juego en el que nos exigen y podemos exigir" (1)

En la escuela, el maestro debe aprovechar y cultivar las tendencias naturales de grupo que tiene el niño, indudablemente que el juego es el medio natural para lograr esto, puesto que en él encuentran la posibilidad de satisfacer sus más íntimas exigencias y urgentes deseos: desde el moverse, actuar y competir hasta el de convivir para desahogar sus ansias propias de gritar, brincar y demostrar sus aptitudes en el grupo. La educación debe aprovechar sus etapas evolutivas y dirigir las. En estos tiempos se estima que una de las funciones de la escuela es la sociabilidad del niño, para prepararlo y capacitarlo para cumplir sus deberes dentro de la sociedad.

El aprendizaje de lo que es sociedad, de su significación y de sus normas, no se adquieren con prédicas, sino con la actuación propia. El niño aprende, queramos o no en un medio de

(1) INNERHOFER, Paul. Educación es fácil. p. 31

actividad propia, es aquí donde entra esa actividad juego, dirigida de la escuela para lograr metas que sean positivas para él: organizando juegos individuales, de equipo, clubes, sociedad de alumnos, etc. El juego dentro del aprendizaje no se reduce tan solo al momento de motivar y satisfacer al niño en su actividad propia, sino que su mayor logro son sus grandes posibilidades educativas.

De ahí que a través del juego y en especial de los de equipo se inculquen principio de obediencia a las reglas, dominio de sí mismos, entusiasmo, fortaleza, valentía, etc., veamos un ejemplo: el dominio y la disciplina son producto de reglas de juego que por simples y cortas que sean, limitan el entusiasmo del niño, éste además aprende a valorar su existencia, al ver que sin ellas ningún juego serio podría llevarse a feliz término. En un juego cuando se desobedece una regla no se hace por el gusto de hacerlo o mala voluntad, sino por irreflexión o simple curiosidad de hacerlo. Aquí es donde se va aprendiendo a controlar sus impulsos.

El jugar a menudo también ayudará al niño a desprenderse del defecto de alegar con razón o sin ella y gritar para lograr ganar todo el tiempo. Conseguir esto no es fácil, pero poco a poco se van acostumbrando a ganar y a perder.

La importancia del juego no radica solamente en la inclinación del niño hacia él, también el educador puede atraer al niño hacia un juego, distraerle y animarle con él. El juego es un todo completo, tiene sus reglas y en sus repeticiones prevé la confrontación, victoria y fracaso. Es un fragmento --

completo y plenamente visible de nuestra vida. Esto es lo que - hace al juego comparable a muchas relaciones humanas educativas.

El juego colectivo tiene la ventaja que logra divertir conjuntamente, logra los objetivos que se marquen, educa el altruismo del niño, superando también su natural egoísmo.

Algunos juegos requieren ciertas técnicas, es claro que la necesidad y más aún el deseo de quedar bien son potentes estímulos que inducen a conocerlas.

Laureano Jiménez y Coria (1) expone otro punto que podemos analizar, dentro de los juegos colectivos que se aplican en la escuela primaria: el de la coeducación, por las siguientes razones:

No es verdad que exista diferencia sustancial entre niños y niñas, al contrario se ha demostrado que hay más problemas de orden psíquico-biológico y social entre los juegos con niños de un mismo sexo y una misma edad.

El juego entre ambos nos lleva a establecer un aprendizaje de emulación para su vida posterior adulta, con mayor naturalidad, es decir la vida social reclama coexistencia de ambos sexos, ya que sus necesidades y papel son semejantes en este aspecto.

En los juegos y en la vida social, la coexistencia es común para ambos sexos, la sociedad reconoce la división del trabajo de los sexos pero no una separación de círculos de vida.

Si la educación es un proceso de preparación para la vida y por la vida, la escuela y más específicamente, en sus activi

(1) JIMENEZ, y Coria Laureano. Psicología del niño y del adolescente. p. 362

dades de juego no debe aplicar métodos distintos para la educación de quienes necesariamente han de convivir más adelante.

Por otro lado es necesario, que dentro de los juegos, el maestro evite todo el artificio, despertando con ésto la simpatía de los niños, así podrá aspirar a ser un mejor educador. — También deben de impedirse la creación de prototipos: de consentidos, de aborrecidos, etc. El maestro debe obrar con justicia y amabilidad.

En los juegos y en la educación en general, el maestro es una pieza vital, que no debe olvidar:

Factores nerviosos, endocrinos, patológicos, sociales, etc. que aparentemente causan desadaptación, es decir, estos niños se apartan. No se olvide que no son pocos los pedagogos que han concebido al juego para usarlo también para este tipo de niños y así atraerlos, tratarlos y reubicarlos en el lugar natural — que les corresponde. En el juego, el niño expresa todas sus facetas y debe llevar a maestros y a padres de familia a estudiar sus reacciones psicológicas, pues aquí se ve su capacidad, aficiones, etc., también la actividad lúdica, nos indica su carácter, ya sea noble o egoísta, con complejos de superioridad, holgazanes o trabajadores, etc.

P. En la educación física.

En la educación primaria, la educación física, ocupa un lugar muy importante, primero porque reconoce plenamente la necesidad natural e intempestiva del niño y en segundo lugar porque reconoce su labor típicamente educativa, además de tener nexos con todos los aspectos a desarrollar.

¿Qué alumno no considera una pérdida de tiempo el estar 4 ó 5 horas sentado dentro del aula? ¿Qué alumno, pudiendo estar al aire libre, le pedirá a su maestro que lo deje dentro del salón?. Dice De Paillerets (1) "Todo niño y adolescente es como un potro que todavía no puede atarse a rígidas estacas y para lograr su completo desarrollo debe galopar, crines al viento, por el libre prado".

En los niños y en especial los de 12 años, todas sus funciones orgánicas o psíquicas desembocan en una absoluta necesidad de actividad y movimiento que por ningún motivo debe ignorar ninguna educación.

Una auténtica educación física, aparte de ayudar al desarrollo del educando, aporta otros hábitos que forjarán su personalidad integral. Los juegos no son cosa nueva en la cuestión educativa y se proponen como meta de acción para lograr el lugar que les corresponde.

El niño que practica la educación física en los juegos es uno de los más felices, porque haciéndolo va descubriendo una gran cantidad de aspectos de su propio cuerpo como: salud, aptitudes, habilidades, etc., pero éstos solo tienen valor si se descubren o cultivan. La meta del juego en este aspecto, entre otras cosas, es desarrollar su vigor físico y salud en general. Así como hacerles ver que eviten excesos en todos ellos, ya que son responsables de su cuerpo. El maestro debe hacerles sentir amor por su propio cuerpo y salud, si les lleva una tabla antropométrica para que se den cuenta de su estado físico real de acuerdo a su edad, les ayudará mucho, esto se da mejor en los

(1) Cit. por BERTOLINI, Piero. Educación y Esclutimo. p. 121

grados superiores.

El niño aprenderá que debe ser fuerte y resistente para poder jugar más y mejor. En la escuela primaria no se le ha dado la importancia debida al conocimiento de su propio cuerpo. El agricultor debe tener ciertos conocimientos de la tierra, si quiere obtener óptimos resultados de ella, lo mismo sucede con el cuerpo.

En el juego no debemos llevar al niño a un interés sobrepasado de su cuerpo, lo importante es que se dé cuenta de las posibilidades que tiene en sus manos de su salud.

No es suficiente que el niño juegue, hay que explicarle ¿por qué se hace?, no es suficiente que se bañe, sino porque si no lo hace puede enfermarse y él es el único responsable, que traerá como consecuencia que así no podrá jugar.

La pedagogía nos dice en una de sus reglas que toda acción realizada por convicción y sabiendo el por qué, es más completa que haciéndola mecánicamente o peor si es por obligación.

CAPITULO III

EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO

Todos los juegos son, por esencia misma, educativos. Se reserva, sin embargo, el nombre de juegos educativos a ciertos juegos que procuran un desarrollo sistemático al espíritu o que inculquen determinados conocimientos positivos.

El juego, según algunos psicólogos, es considerado como -- una actividad espontánea del niño, actividad verdaderamente específica del niño.

Ya establecida la naturaleza del juego, consideraremos ahora el enlace de la actividad con el trabajo propiamente didáctico. Si analizamos las características de cada uno de ellos, a simple vista son opuestos. El juego es espontáneo y libre, entre otras cosas, y en la labor escolar del maestro dominan las actividades intencionadas y serias. Recuérdese que la intencionalidad es una condición básica de la educación y propiamente del proceso enseñanza-aprendizaje. Veamos entonces, varios hechos que justifican la conexión entre las actividades lúdicas y las discentes:

Gran número de pedagogos han reconocido siempre la necesidad de disponer de la enseñanza y el material de que cuenta a manera de juego. El Diccionario de Pedagogía Labor (1) nos presenta diversas opiniones de ellos: Gross decía que el juego, al explicar su esencia, llegó a la conclusión de que la vida lúdica, no es sino un ejercicio de preparación para la vida seria.

(1) Diccionario de Pedagogía Labor. p. 542

Claparède afirma que precisamente a través del juego, los niños realizan todos los ejercicios necesarios para el desarrollo muscular y físico. Para Carr -autor de la teoría del ejercicio complementario- el juego sirve para conservar, refrescándolos, los ejercicios nuevamente adquiridos.

Estas teorías aclaran el valor formal que el juego tiene en sí. Por un lado se ve la mejoría por él producida en el desarrollo general y por otro se ve el servicio que puede prestar al aprendizaje, conservando y fijando mejor los nuevos hábitos.

Otros pedagogos más, entre ellos: Froebel, Platón, Fenelón, Locke y un sin número más, comprendieron la enorme importancia educativa del juego. Más adelante vemos que Decroly ideó una serie de juegos educativos en "La iniciación de las actividades intelectuales y motrices por los juegos". Aquí figuran ejercicios que son propiamente de iniciación a la aritmética, lectura, gramática y lenguaje. Todos ellos con marcada intención didáctica.

Washburne, propone algunos juegos de iniciación a la aritmética (solitarios, una partida de competencia, etc.). La Dra. Thustone, tiene una serie de textos infantiles "Colección para aprender a pensar".

Tieche (1) decía que los juegos educativos, son calculados, previstos y estudiados para el desarrollo de la inteligencia, educar los sentidos y la motricidad del lenguaje.

La escuela pues, debe utilizar el juego si quiere influir en la conducta de los niños, tomando ésta como la actitud o ---

(1) TIECHE, Mauricio. Guía de Educación Familiar. p. 221

reacción del educando ante diversas situaciones de su vida.

En la función didáctica el juego tiene una enorme utilidad, si se le aplica con inteligencia y oportunidad. Su lugar, entre otros, está en todas aquellas cuestiones que reclamen --- constante repetición, no porque se considere que lo agradable o que la repetición por sí misma tenga una gran significación dentro del proceso de aprendizaje, sino porque da lugar a que los verdaderos factores de él se pongan en actividad.

La escuela activa nos enseña a sacar partido del juego como poderoso auxiliar del proceso enseñanza-aprendizaje, como elemento de: motivación, realización y comprobación del trabajo docente, ya que excita el interés y provoca la acción. A continuación vemos los puntos básicos de esta escuela: (1)

1. El hecho de que el desarrollo mental del niño parte de lo global y no del detalle.
2. La necesidad de los intereses espontáneos del niño.
3. La necesidad del juego natural con tendencia a transformarse con el trabajo propiamente dicho.
4. La obligación del educador es vivir lo que enseña.
5. La existencia de leyes de la vida que hay que conocer, practicar e inculcar: respeto a la vida, al orden y a los demás.

La importancia del juego en esta escuela es que lo tiene presente en todas sus actividades y lo enfoca hacia una educación integral. La integridad de la educación representa una condición casi fundamental, puesto que sin la misma ni siquiera --- puede hablarse de educación. En efecto, educar significa, en lo

(1) TIECHE, Mauricio. op. cit. p. 225

más profundo de la palabra, esforzarse en formar al hombre, y éste no lo es auténticamente si no se ha desarrollado en todas direcciones.

La enseñanza por los métodos globales abre con el juego las puertas a un bello mundo de cooperación y armonía, de inteligente empeño y de enardecedor entusiasmo. Así nuestros niños gozarán plenamente su infancia, siendo partícipes de su propia educación, pues no hay que olvidar que los conocimientos que posee el niño, los ha adquirido de esta manera: un décimo oyendo, dos décimos viendo y siete décimos haciendo.

Por otro lado, si somos sinceros, debemos de aclarar que la escuela activa, quiere tanto motivar los intereses del niño que parece que todo es juego y el que se maneje que toda actividad tenga carácter espontáneo, es un grave error, ya que se pierden algunas características necesarias para la vida escolar como: Pruebas auténticas, constancia, esfuerzo y dominio de sí mismo.

La organización del trabajo del maestro exige mucha prudencia en el planteamiento del juego como recurso didáctico para el niño.

A. El niño y el maestro en el juego

Todo educador, en el más amplio sentido de la palabra, debe saber que el secreto del éxito pedagógico consiste en la capacidad de penetrar en el mundo del educando, para estudiar sus muy particulares facetas, que van desde las manifestaciones físicas hasta los complicados procesos intelectuales, y fundamentar aquí, luego, su acción educadora.

Es indispensable conocer los intereses del niño en cada una de sus etapas evolutivas para después encauzarlas en el juego, con una secuencia lógica y optimista. Es necesario que el maestro-educador se despoje de su propia mentalidad y de el modo de conceptuar todo, que tenemos los adultos y por el contrario tratar de entender todo lo que es típico en el niño, en este sentido es muy conveniente recordar hasta donde sea posible el modo de actuar de cada uno de nosotros en su etapa infantil, después de ésto, es necesario aunar las siguientes consideraciones de K.S. Pelham y de Mrs. Lissan (I), que son propias de los niños:

Su sentido del humor, porqué saben apreciar siempre, y por tonto que sea un chiste, y porqué siempre saben ver el lado cómico de las cosas; su valor y su confianza en sí mismos, que les hace preferir las experiencias hechas a expensas propias; - su amor natural hacia el juego; su buena voluntad, por la cual responden fácilmente a quien muestra interés por ellos y por sus cosas; y finalmente, su lealtad, que es una de las cualidades que siente más profundamente, pese a que quizá sea la que menos advierte el adulto, que no sabe reconocerla por qué se desarrolla, necesariamente, en un mundo que no es el suyo.

Todo ésto es muchas veces contrario a lo que pretende el maestro, por ejemplo: El maestro ordena silencio, precaución a los peligros como subirse a un árbol, brincar un hoyo, etc., y una conducta decorosa. El niño camina en sentido opuesto, prefiere bulla, riesgos, tumulto, juego, brincos, etc.

(I) Cit. por BERTOLINI, Piero. op. cit. p. 42

Según Baden Powel (1) sus verbos preferidos son: reír, luchar y comer. Porqué no aprovechar estas características que — también se presentan en el juego:

"Un niño no es un animalito, que se puede relegar — a un escritorio, tampoco es para tenerlo echado, — ni es pacifista, ni es partidario de la seguridad ante todo, ni aficionado a la lectura seria, ni fi lósofo. Sencillamente es un niño hecho y derecho. ¡Qué Dios lo bendiga! rebozante de retozo y pe — leas, travesuras arriesgantes, bulla, observación y alboroto y si no es así, entonces no es un niño normal".(2)

No reflexionar en ésto, significa entrar en lucha con los intereses infantiles y rendirlos con nuestra autoridad con grave perjuicio de su normal y sano desarrollo o que adopten con— ductas antisociales, que son antesala de una inadaptación am— biental.

Es realmente importante saber tratar a los niños como ta— les. Tampoco quiere decir que el maestro dejará hacer al niño — lo que espontáneamente desea sin tener ninguna intervención, — claro que la respuesta es ¡No!.

Desde el punto de vista pedagógico, el periodo infantil y de la adolescencia, deben ser etapas donde se aproveche la gran capacidad del niño para aprender a inducirlo, aprovechando su manera de ser para desarrollar cualidades y hábitos que le se— rán indispensables en su vida futura.

Se sobreentiende que los niños deben aprender a ser útiles y valerse por sí mismos, de acuerdo a sus limitaciones. Las exigencias exageradas afectan a su desarrollo, no hay contradic—

(1) Cit. por BERTOLINI, Piero. op. cit. p. 42

(2) Ibidem. p. 42

ción alguna entre aprender y jugar; el maestro sabe que lo que el niño aprende a través del juego es un importante aporte a sus clases. El niño aprende mientras juega, por esa razón se le debe brindar la oportunidad de aprender lo pedagógicamente deseable. La ayuda debe ser guía de su juego mediante ofrecimientos de aprendizaje.

Se ha notado que los niños con preescolar, donde las actividades son casi puro juego, tienen mayor capacidad de aprender todo lo que se les ofrece en la siguiente etapa de su infancia.

Una condición indispensable para el juego es que el niño pueda seguir su curso, enfrente cosas nuevas y aprenda a dominarlas, entonces podemos decir que todo juego es siempre un aprendizaje.

"Jugando el niño aprende a ser algo que tiene su fin en sí mismo. No se justifica hablar con desdén del juego, si sabemos que en todos los estados del ser humano, el juego le convierte en un hombre pleno". (1)

Por otro lado, cuando el niño está falto de capacidad de orden, sin la cual no es posible obtener resultados positivos, obsérvese algunos juegos que terminan en pleitos por falta de lo anterior. Aquí es cuando el verdadero educador debe intervenir para darle un sentido positivo. Si se practica con el grupo a organizar un juego, que requiera atención y observación, además de lucha y movimiento, se podrá comprobar que se han desarrollado las facultades anteriores, al mismo tiempo que el inte

(1) UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Guías de Trabajo. Tercer Grado. p. 75

rés y el entusiasmo habrán sido mayores. Todo el papel educativo del maestro consistirá en aprovechar las posibilidades ofrecidas por los intereses y las actividades espontáneas del niño tal y como se manifiestan en el juego. En el transcurso de su desarrollo el juego va revistiendo formas extraordinariamente variadas que se pueden aprovechar en el citado proceso educativo.

Los maestros y padres de familia tienen un papel que desempeñar en la organización, vigilancia y observación de esa vida de juego. Hay que irles dando a los juegos un alcance educativo a medida que el niño crece, conviene en ir aprovechando la inagotable sed de aprender y de conocer cosas nuevas. Sin dar una forma didáctica desagradable debemos servirnos de la citada actividad lúdica que aparte de ser movimiento es también una actitud, es legítimo dar aspecto atractivo a cualquier enseñanza: aprender los colores por medio de mosaicos y de cartones, piezas de madera o dados a los cuales les dan formas por medio de construcciones; los primeros elementos de la lecto-escritura deben ser presentados en esa forma, etc.

Resumiendo, se puede decir que el verdadero arte educativo debe consistir en saber convertir en educativo todo lo que gusta, interesa o siente necesidad de hacer el niño. Entonces y solo entonces, la acción educadora se realizará de una manera profunda y útil: jugando, trabajando prácticamente, riendo o luchando.

Además el maestro puede proponer actividades que aparte de interesantes y útiles, habrán de servir al mismo tiempo para ga

narse su simpatía y confianza.

B. Los valores pedagógicos del juego.

Cuando hablamos de juego, como auxiliar didáctico en la escuela primaria, debemos pensar en algo eminentemente activo, — que no tiene con la idea de pasatiempo ni con el concepto tan general de facilidad.

El juego, como tal, reviste gran importancia, por sus innumerables probabilidades de aplicación, como por el valor pedagógico que el maestro puede darle.

Es necesario reconocer que en México, los Programas de Educación Primaria de primero y segundo grado, están basados en — los métodos globales y que tienen en sus múltiples actividades juegos con objetivos precisos de aplicación.

Entonces, si queremos darle una auténtica función educativa al juego, debemos partir de una manera activa y concreta.

Si se ve al juego, con sus limitaciones y desventajas, no habrá niño que no quiera entrar en él, aquí radica el secreto del éxito de este proceso educativo.

Laureano Jiménez y Coria (1) dice que el juego es, sabiéndolo usar, el primer recurso didáctico ya que su práctica ofrece actividades que a la vez que atractivas para el niño, educan con toda seriedad, por las siguientes razones:

1. El juego es la expresión más genuina de los instintos naturales y de la mentalidad del niño. El maestro observador sabrá encaminarlo por los senderos de la educación, aprovechando cada una de sus manifestaciones.

(1) JIMENEZ, y Coria L. op. cit. p. 181

2. Influye poderosamente en el desarrollo del físico del niño.

3. Desde el punto de vista higiénico es factor que condiciona la salud, es el mejor aliado del sol y del aire puro en la lucha contra las enfermedades.

4. Como elemento de recreación, supera a cualquier otro, pues más que pasatiempo representa la realización de un deseo y la aplicación de un esfuerzo.

5. Por otro lado, en lo que se refiere al valor social, es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, encauzándolo prácticamente veremos el inmenso valor de la cooperación, la importancia que tiene para el progreso de la disciplina del grupo, etc.

6. Desde el punto de vista de la educación intelectual, solo los educadores de la vieja guardia, tomaron el juego como una desviación de sus deberes y como tiempo perdido.

7. En la función didáctica, tiene enorme utilidad, que hemos afirmado en todo el trabajo.

8. El juego afirma la voluntad, paciencia, esfuerzo, etc.

9. En las escuelas de corrección, son los juegos, actividad de primer orden, constituyendo un estímulo de regeneración.

10. En preescolar, los pequeñines adquieren experiencia, pero solo por su tendencia a jugar.

Vale la pena aclarar que no es posible considerar al juego como educativo, ya que es necesario darle ese sentido educativo. El juego es capaz de motivar, casi siempre al niño, pero no de educarlo.

"El juego es una manifestación de energía que hay que educar, canalizar para un rendimiento por medio de una disciplina bien comprendida y por la adquisición de hábitos de orden y de trabajo, sin los cuales el ser humano no merece ni lugar bajo el sol ni pan cotidiano". (1)

El juego es natural en todo ser, hay que aceptarlo como -- rango de actividad productora, hay que considerar el trabajo co-- mo juego, para no considerarlo humillante del esfuerzo físico y mental. El juego no es otra cosa que un emocionante esfuerzo in-- tentado para conquistar el mundo.

El maestro y la escuela tienen honda responsabilidad en la tarea de superación de la vida del niño, que reclama amor, cari-- ño, voluntad, entusiasmo y perseverancia. En esta lucha la es-- cuela debe marchar a la cabeza, ella es quién emprenderá las -- cruzadas optimistas, llevando alegría y risa a las caras y pe-- chos a través del juego que es recreación, movimiento, conoci-- miento y vida.

C. El maestro, pieza clave del juego.

Si no hiciéramos en este estudio un somero análisis del -- maestro, dentro de la actividad de juego, no quedaríamos satis-- fechos. El maestro es en definitiva, donde recae la difícil la-- bor de una manera concreta del juego, como recurso didáctico.

Así, toda empresa del carácter social, del tipo que sea, -- necesita siempre de un jefe capaz de pensarla y llevarla a efec-- to. Esta afirmación, en el campo de la educación adquiere una -- importancia todavía mayor, ya que todo educador tiene la tarea delicadísima de dirigir la personalidad en formación del niño,

(1) TIECHE, Mauricio. op. cit. p. 221

y por ésto, muy sensible a todo impulso bueno o malo.

Hemos repetido varias veces, las bondades que el juego puede brindar a la pedagogía, es una gran verdad, como también es que la labor del educador es todavía más importante y delicada de lo acostumbrado. Si entendemos al juego y la función educativa que presta al niño para que desarrolle en sí cualidades que le son características, en este caso exige del educador facultades y entereza de ánimo, verdaderamente notables.

El maestro debe tener la cualidad de darse, es como querer a los niños en el más alto y limpio sentido de la palabra, debe sentirse preso de los niños. Este es un punto fundamental para todo educador, puesto que sin un sentimiento vivificante, su labor fría puede ser en muchos casos estéril.

El decir que el maestro quiera a los niños es como aceptar sus obligaciones, es asumir en sus relaciones una determinada - aptitud positiva, un determinado modo de comportarse que consiste en no crear entre maestro-alumno ninguna separación importante y en intentar reducir al mínimo la inevitable distancia producida por la diferencia de edades, mentalidad, papeles, etc.

Los niños necesitan encontrar en el maestro al amigo, al compañero con los mismos gustos e intereses. Que quede claro, - que este saber tratar a los niños, quizá sea un don de la naturaleza o fruto de la experiencia y del ejercicio de la profesión. El maestro, en efecto debe ser aquél que siguen y obedecen los niños, por así convenir a los propósitos de la educación aunque el deber debe ser el que vaya de acuerdo con los juegos y el progreso, no con el deber impositivo, que traslada al niño

bruscamente a campos negativos para intentar lograr cualquier aprendizaje.

El maestro debe ser el amigo mayor que sabe ordenar y dominar, es necesario saber obtener una disciplina y decoro exterior respetable, para poder sugerir y proporcionar a los niños los juegos adecuados.

Por otro lado, el maestro debe saber qué quiere, ya sea precisando los fines, ya sea estableciendo los medios necesarios:

En el primer caso se trata de justificar toda actividad, toda decisión que, al hallarnos en un terreno educativo, deberá ser siempre una justificación educativa. Dicho de otra forma, un maestro traicionaría su misión si su única y principal ocupación fuera la de emplear de cualquier modo el tiempo de los niños. Todas las actividades que él proponga deben de tener una intención, expresa o no, de tipo educativo.

En segundo caso, se trata de escoger el mejor camino y los medios más aptos para conseguir el fin deseado, lo que comporta no solo el conocimiento abstracto de sus posibilidades, sino también, y sobre todo, la capacidad de valorarlas sobre el terreno de la práctica, según la situación real de cada momento. Algunos maestros, por desgracia no pocos, saben del gran valor del juego como camino para llegar al conocimiento, pero no lo utilizan en la práctica. Consiben de manera entusiasta grandes empresas pero a menudo olvidan que entre la intención y la realización existe el gran abismo de las posibilidades.

En pedagogía activa y en particular en el juego como recur

so didáctico, la tesis de dejar a los niños hacer lo que quie--
ran y el principio de no intervención, deben evidentemente apli--
carse tan sólo después de haberles procurado las directrices, -
los medios, en resumen todo cuanto es necesario para llegar a -
los objetivos previamente establecidos. Además de que sirve la
bella teoría del juego si no la aceptamos.

El general de artillería Franiatte (1) solía decir a sus -
oficiales "Señores, en artillería lo que cuenta no son los dis--
paros que salen, sino los que llegan". En la educación pasa lo
mismo, ya que lo que cuenta no son las lecciones pronunciadas,
sino las lecciones asimiladas.

Por otro lado, el término "saber lo que quiere" aclaránde--
se que no bastan las intenciones, los programas, las previsio--
nes, etc., sino que es necesario una voluntad bien desarrollada
y un fuerte carácter que nos permitan, precisamente, pasar a la
acción del juego. En este sentido son precisas las cualidades -
como: capacidad para organizar, de mando, de coordinación y de
control. Pero el maestro debe entender, que en todo caso, siem--
pre justificado, se trata de "activar" más que de mandar o impo--
ner. Desde este punto de vista, lo importante es sostener el es--
fuerzo y comunicar entusiasmo con constancia y continuidad.

Así pues, el maestro debe poseer, como ya dijimos, o tra--
tar de practicarlas si no las tiene, facultades como: una gran
inventiva para saber proponer juegos que sean, a la vez de di--
vertidos, pedagógicamente útiles. Por otro lado se requiere tam--
bién dominio de sí mismo y un olfato psicológico, que en sustan--

(1) Cit. por BERTOLINI, Piero. op. cit. p. 252

cia es indispensable para poder actuar con tacto.

Es la serenidad, en algunos momentos difíciles, en situaciones críticas, que a todos se nos pueden presentar y ante las cuales debemos estar preparados: la excitación y las desilusiones son premisas de gran importancia para que el maestro pueda utilizar el juego, plenamente, como recurso didáctico.

Por olfato psicológico y tacto deben entenderse que cada niño requiere determinado trato, él está lleno de vehemencias, sensibilidad y susceptibilidad. De ahí que el contacto del maestro con sus alumnos sea un contacto personal en el que tiene gran importancia: la mirada, el tono de voz, el gesto y sobre todo los sentimientos internos que influyen inconscientemente sobre su comportamiento externo.

Por todo lo anterior, podemos captar la extraordinaria importancia del maestro en el juego. En efecto, él se presenta no sólo como necesario realizador del proceso sino también, como el modelo más útil y concreto del que cada niño puede aprender y que le permiten vivificar aquellas mismas facultades y cualidades que, según hemos visto, son fundamentales en la personalidad del maestro.

Todo lo anterior no es de ninguna manera utópico, el verdadero maestro cuenta con la suficiente capacidad y voluntad para aceptar procesos que justifiquen en cualquier medida tratar de elevar la calidad de la educación.

CAPITULO IV

TIPOS Y CLASES DE JUEGOS

El juego como manifestación elemental del hombre, es inseparable de la vida. Si dentro de los seres creados, los juegos del individuo se distinguen es porque en ellos se ponen en acción los mecanismos del intelecto. Es este ensayar continuo lo que da pautas y caminos al hombre para su desarrollo básico dentro de la sociedad. A este respecto podemos recordar múltiples juegos que han sido objeto de detenidos estudios y variadas clasificaciones.

Primeramente haremos una semblanza general, de algunas de ellas:

A. Clasificación de los juegos, según Claparède.(1)

1. Juego de funciones generales:

a) Juegos sensoriales.- Los niños sienten un placer, sobre todo los pequeños, con el simple hecho de expresar sensaciones. Les divierte probar las sustancias más diversas, "para saber a qué saben"; hacer ruido (silbato, caja de música, etc.); examen de colores (trompo, botones coloreados, embadurnamiento de colores, etc.). Los pequeñines juegan a tocar, a palpar los objetos.

b) Juegos motores.- Estos juegos son invulnerables; unos desarrollan la coordinación de movimientos (juegos de destreza, boliche, juegos de manos, juego de pelota, etc.); otros, su fuerza y su prontitud (gimnasia, carrera, salto, lanzamiento de

(1) CLAPAREDE, E. op. cit. pp. 423 - 428

piedras...). Los movimientos del lenguaje toman parte también - en esta especie de juego.

c) Juegos psíquicos.- se dividen en juegos intelectuales y juegos afectivos:

Los primeros son los que hacen intervenir la comparación - (lotería y dominó), la asociación por asonancia (juegos de rima), el razonamiento (ajedrez), la reflexión o la invención (enigmas, adivinanzas, charadas), la imaginación creadora (inventos de historias, dibujos). La imaginación desempeña un papel - inmeso en la vida del niño, mezclándose a todas sus ocupaciones. La imaginación creadora es la que eleva al hombre por encima de la naturaleza, permitiéndole agrupar los elementos en nuevas - combinaciones. Anima las cosas, personifica las letras del alfabeto, se atribuye las personalidades más diversas y transfigura la realidad hasta ilusionarse a sí mismo.

Una última especie de juego intelectual es la curiosidad, que fue definida por Gross como un juego de atención. ¿Por qué es curioso el niño? ¿Por qué quiere tocarlo todo? ¿Por qué quiere conocer el porqué y el cómo de todas las cosas?. Porque tiene la necesidad de hacerlo, para realizar su desarrollo. La naturaleza no ha puesto en nosotros el conocimiento innato de las causas y de los efectos, de los fenómenos, sino el deseo y el - medio de procurárselo, lo que es mil veces más precioso.

Los juegos afectivos son donde el niño halla gusto en suscitar emociones, que pueden ser agradables o desagradables. El dolor divierte si es aceptado voluntariamente (darse de golpes para ver quién aguanta más sin gritar).

El sentimiento estético se halla desarrollado por numerosos juegos (dibujo, pintura, modelado, música). El miedo también alimenta muchos juegos: historias de bandidos, el juego de la bestia, diversas farsas, etc.

El ejercicio de la voluntad constituye diversos juegos infantiles (represión de la risa, represión de determinados reflejos, represión de movimientos voluntarios: el niño juega a las estatuas, etc.).

2. Juegos de funciones especiales:

Son todos bien conocidos, y bastará mencionar algunos a títulos de ejemplos:

a) Juegos de lucha.- Luchas corporales, luchas espirituales (en los matches, en discusiones). Los niños se pegan y disfrutan, no solamente entre sí, sino que ejercitan con frecuencia su instinto de lucha contra su maestro, al cual miran como terrible tirano (esto sucedía por el año 1830).

No es por odio, necesariamente o por desprecio, por lo que el escolar juega a su maestro malas pasadas, sino porque estas exteriorizaciones responden a una necesidad de su naturaleza.

El instinto de lucha interviene en la mayoría de los juegos si no como móvil principal, por lo menos como móvil adicional (ajedrez, tenis, juegos de azar, etc.)

Los juegos de azar suscitan los sentimientos de esperanza y de riesgo de una manera tanto más agradable que cuando se trata de riesgos ficticios.

Lo cómico ha sido considerado como una especie de deseos de molestar y el deseo de molestar es un juego de combate.



b) Juegos de caza.- Se hallan en primer lugar los juegos de persecución (el escondite, cogida de nidos, etc.). Pueden colocarse aquí todos los instintos de coleccionamiento, prefiere la cantidad a la calidad, lo recoge todo, en su bolsa del pantalón trae el niño un verdadero museo de curiosidades: piedras, - carritos, semillas, clavos, plumas, canicas, etc.

c) Los juegos sociales.- Entran en este grupo: la canadi-
ría, los paseos hechos en común, la formación de campamentos, - etc., así como todos los deportes colectivos. La mayoría de los juegos concurren, por otra parte, indirectamente, al desarrollo de los instintos sociales.

d) Juegos familiares.- Podrían denominarse así los juegos que reposan sobre el instinto materno o doméstico, el puesto de honor corresponde al juego de muñeca, el más extendido acaso y también el más antiguo, que pone en movimiento, a la vez que el instinto materno, el de dominación, de autoridad y el de imitación. Los niños y las niñas se asocian a veces para jugar al -- "papá y a la mamá"; instalan su domicilio en el hueco de una -- ventana, la adornan con muebles ficticios y regañan a la hija - muñeca si no quiere tragar la piedra que hace las veces de cápsula de medicina.

e) Juegos de imitación.- La imitación es un precioso auxiliar del juego. Distingamos aquí dos matices: el juego de imitación o imitación juego, en el cual el niño imita por el placer de imitar (un niño hace gestos más o menos raros y los demás deben imitarle lo más exactamente posible); y el caso del juego - con imitación, en el cual la imitación tiene, sobre todo, por -

objeto suministrar elementos para el cumplimiento del juego. -- (los niños simulan ser pieles rojas, bomberos, etc.).

B. Otra clasificación de los juegos.

Gilb Stell (1), hace la siguiente clasificación:

1. Juegos de ejercicio.-- Son los que pueden adaptarse a alguna forma de ejercicios gimnásticos.

2. Juegos activos.-- Son aquellos que implican gran actividad muscular: correr, saltar, etc. Cada individuo debe participar activamente al mismo tiempo que los demás.

3. Juegos de opción.-- Requieren gran esfuerzo muscular y generalmente no participan en ellos más de dos jugadores al mismo tiempo.

4. Juegos inactivos.-- Requieren que los alumnos estén sentados o de pie, etc., se practican en el aula.

C. Clasificación del juego, según las percepciones sensoriales y aptitudes motrices.

Hugo del Pozo (2), hace una clasificación tomando en cuenta que los juegos de los niños desempeñan una función pedagógica, psicológica y fisiológica. Los coloca en dos grandes grupos:

1. Los juegos según las percepciones sensoriales.-- En este grupo se distinguen una serie de juegos destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales. Decimos aptitudes y no sentidos porque los juegos llamados sensoriales, más que desarrollar los sentidos sirven para enseñar al niño a registrar

(1) GILB, Stell S. Juegos para escolares. pp. 16 - 17

(2) DEL POZO, Hugo. op. cit. pp. 37 - 38

sus impresiones, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras. Además, provocan su atención voluntaria sobre las calidades de los objetos, le hacen adquirir conciencia de cuanto - cae bajo el dominio de sus sentidos, formar un juicio y actuar según las conclusiones de éste.

Ejercitando al niño en las percepciones sensoriales mediante adecuadas ocupaciones, le fijamos una idea, una imagen viva, que le recuerda actos y objetos conocidos y, por consiguiente, se logra concentrar su interés y atención.

El niño realiza casi inconscientemente comparaciones y asociaciones, y los juegos de este tipo le dan ocasión a recuerdos. Las nociones sensoriales de forma y color no se le presentan solas, desnudas o fuera de su ambiente conocido, sino al contra--rio, las encuentra siempre asociadas a la realidad. No hay duda de que si consideramos la aptitud de percepción sensorial, no - tendremos la medida rigurosa de esta aptitud, sino más bien la del poder que tiene el niño de fijar voluntariamente su aten - ción en las diferentes cualidades sensoriales.

Estos juegos no deben utilizarse solamente dentro del campo del juego, sino también dentro de los salones de clase, arreglándolos con pequeñas variantes, procurando constantemente presentar juegos nuevos. Hay muchos juegos también de este grupo - que exigen la atención conjugada, es decir, que el niño es llevado a fijarla sobre varios objetos presentados al mismo tiempo. En fin, la característica principal es desenvolver la atención voluntaria del niño en forma espontánea.

2. Juegos motores.- Estos juegos dan al niño la conciencia

clara de sus movimientos y de las sensaciones de que son ellos el punto de partida. Para sostener su interés y su atención, - hay que presentarles juegos de conjunto, estimulándolos por medio de la competencia. Los juegos motores se subdividen en:

a) Juegos visuales-motores.- Ocupan al niño de un modo activo, fijan su atención, la mantienen por la multiplicidad de las excitaciones; desenvuelven, además, su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos. Estos juegos proporcionan al mismo tiempo las ocupaciones más elementales con los trabajos de razonamiento más complejos.

b) Los juegos auditivo-motores.- Exigen, por parte del niño, ciertas reservas de adquisiciones intelectuales, mediante las cuales es capaz de comparar, comprender y desarrollar lo que se le pide. Los juegos auditivo-motores fijan grandemente la atención del niño y le permiten que compruebe con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles y auditivas. Consisten generalmente en hacer ir al niño de un sitio a otro con los ojos vendados, en caminar en dirección del sonido producido por otro niño o por un instrumento cualquiera, en reconocer a un niño palpándolo con los dedos de la mano o en determinar el origen y naturaleza de un ruido.

Estos juegos, como la mayoría de los puramente motores forman parte de los que se organizan en conjunto.

D. Los juegos a través de las distintas edades.

Claparède (1), estudia el juego a través de las distintas edades de los niños y de acuerdo con sus intereses, pues éstos

(1) Cit. por JIMENEZ, y Coria L. op. cit. pp. 177 - 178

son en el niño signos de una fuerza en desarrollo, representan las capacidades en maduración, son el índice de potencialidades que debajo de ellos existen:

1. Juegos de la primera y segunda infancia.- Los intereses del niño en la primera infancia son: sensoriales, motores y glósicos; en la segunda son concretos (edad del preguntón).

El niño principia a jugar a los pocos meses de nacido, continuando el juego en igual forma por bastante tiempo. Esta es la época clásica del juguete, éstos deben ser atractivos, no ofrecer riesgos en su manejo y de fácil aseo. Los juegos son: -- sensoriales, desarrollan los sentidos y la función perceptiva: gatear, silbar, tocar la trompeta, el tambor, etc. Pueden ser -- visuales, auditivos-táctiles y glósicos. Son de esta edad los juegos motores, que coordinan los movimientos generales y cultivan la destreza (correr, saltar, cavar, la gallina ciega, la roña, el columpio). Hasta aquí los juegos se caracterizan por ser de competencia individual, sin que se tomen récords de la actuación de cada competidor, pues ni la personalidad está bien precisa ni existe aún el instinto gregario.

2. Juegos de la tercera infancia.- Se subdividen en:

a) Juegos de competencia individual: trompe, canicas, huecos, lotería, etc.

b) Juegos de competencia colectiva: iniciación deportiva, iniciación atlética. Cabe aclarar que los intereses del niño en esta edad son abstractos y corresponden a la etapa de escolaridad.

3. Juegos de adolescentes:

a) De habilidad individual: carreras, saltos ciclismo, excursiones, cacería, etc.

b) De competencia colectiva: deportes como basquetbol, volibol, natación, etc. Los intereses de la adolescencia son éticos y sociales.

4. Juegos de adultos.- Son generalmente de competencia individual: damas chinas, billar, ajedrez, dominó, etc.

Para complementar esta clasificación se aunan los siguientes puntos:

a) A los niños del primer ciclo, lo que les interesa es el ejercicio, la actividad; sin importarles la victoria o la derrota.

b) A los del segundo ciclo les importa la habilidad personal.

c) A los del tercer ciclo les agrada la participación en conjuntos.

Esta última clasificación es la que nos parece la más correcta, porque se acerca al planteamiento por grados, que ya vienen en los Programas de Educación Primaria actuales.

E. Clasificación regional del juego.

Desde otro ángulo de perspectiva, el juego responde a una idiosincrasia, es reflejo de una historia, de una geografía, de una realidad propia. México y sus juegos, así analizados resulta, por la heterogeneidad que nos conforma, un riquísimo mosaico de potencialidades.

"Allá muñecas y máscaras de cartón con baños de diamantes, acá caballitos de hojalata.

En el Bajío, la madera de cítricos se convierten en gallos, boxeadores y juguetes de rueda; en Michoacán baleros y trompos pelicromos. En Oaxaca el carrizo es serpiente y del mimbre salen sonajas y canastitas.

El niño del sureste desconoce los juegos del regionero y para los poblanos, los alfareros se esmeran en hacer o crear preciosos muñecos de barro; en Hidalgo son de plomo.

Canicas, ligas, cáscaras, semillas, corcholatas, piedras, palitos, ruedas, vidrios que fueron lupas, gises o carbones; una pelotita de esponja, quizá un animal (tortuga, rana, mosca o león), que fueron el inventario que llenó los bolsillos de algún pantalón de niño. Si había agua, arena, tierra o lodo era suficiente. La imaginación se desbordaba y se creaba lo increíble. Fantasía infantil de donde nacen a cada instante nuevos universos.

En las tardes, se jugaban a las rondas (que eran muy nuestras), los abuelos y nuestros padres, también las jugaron. A veces una lotería y en ocasiones especiales una piñata congregaba a la familia; la roña o los encantados juntaban a todos los niños". (1)

F. Clasificación actual de los juegos.

Hay otra clasificación, que no podemos dejar sin mencionar ya que son una realidad, la de los juegos ataris o "maquinitas", la enfocaremos desde dos puntos de vista.

1. Los ataris, juegos de enajenación infantil.

Los ataris son máquinas que han proliferado terriblemente y ante ellas los niños, los jóvenes y aún los adultos materialmente se incrustan. Ya no hay palabras ni necesidad de otro para jugar. Aquí es el aislamiento, la concentración ante una pantalla de luces atrayentes que inmoviliza. Sus costos no son bajos, sin embargo la multitud acude. Sin duda es un buen negocio.

(1) El Maestro. Órgano del Consejo Técnico Nacional de la Educación. S.E.P. México. Julio de 1985. p. 12

Allí el hombre se embebe en la electrónica y sucumbe. Lo social queda fuera del individuo, como si él estuviera fuera del mundo. ¡Qué pena del hombre enajenado!

El juego tiene un valor de integración social altísimo. Los juegos de pantalla disuelven al conjunto y ante esa pantalla la reflexión del hombre se vuelve automática. Valdría la pena que autoridades y maestros en cooperación con los padres de familia nos preguntáramos ¿Qué hacemos para remediarlo? lo más elevado del hombre es su pensamiento ¿Y?.

Es cierto que la televisión sirve de nana, que el hombre ante los conflictos actuales huye, en la televisión soltamos a nuestros hijos y podemos rescatar un tiempo para otros quehaceres, que en una vida tan agitada, buena falta hace. Frente al Atari el mundo deja de existir, también nosotros, no hay que preocuparnos, pero insistimos ¿valdrá la pena?.

Hay múltiples interrogantes que podríamos seguir haciéndonos y que seguramente en nuestra mente ya aparecen. Pero creemos que lo único válido es una acción auténtica (en el hogar y en la escuela) por volver al universo de nuestras rondas, por crear con palitos edificios y puentes, por moldear con plastilina y lodo las formas más vivas. Hay que dar habilidad a nuestras manos y desarrollar nuestras potencialidades. Juguemos con lo que de antemano nos pertenece y está en nuestras raíces.

El ser humano es un ser de grupo, la palabra es elemento de primera relación. Aprendamos a jugar para que el juego alimente nuestro espíritu y vuelva a sus verdaderas dimensiones, hay que subrayar tres aspectos: el juego permitía el desarrollo

de las potencialidades humanas, nos hacía solidarios y respondía a nuestra realidad regional. En ellos se respiraba nuestro ser nacional con gran benevolencia.

2. Ataris, enseñanza del futuro.

Durante los últimos 3000 años, la humanidad ha sido transformada profundamente en sus estructuras sociales, sus formas de actividad y de organización, en sus hábitos de conducta y en su concepción de ella misma y del universo en que habita y del cual forma parte.

La educación ha sido escenario de avances y expectativas no cumplidas, que reflejan de alguna manera la inquietud del sistema por incorporar nuevas técnicas y nuevas ideas, una de ellas son los ataris o juegos-computadoras.

En México el avance de los ataris se ven ya en algunas escuelas, en el hogar y en los salones de juego. Parecen ser irreversibles, no son moda, son un hecho real y permanente como el automóvil o el teléfono, y están aquí para quedarse.

Podemos decir que los juegos-computadoras no son todo lo malo que pueden parecer, pero tampoco son la panacea que se nos ofrece en los centros comerciales; quizá la posición más correcta estriba en afirmar que tienen las características necesarias para lograr una segunda revolución educativa, tan profunda, como la causada por la introducción del libro impreso, pero para ello serán necesarios largos años de esfuerzo, experimentación y desarrollo.

Los ataris, son premisas indispensables para el uso de las computadoras en la educación del futuro.

"Es imprescindible que desde ahora nuestros niños se empiecen a educar en juegos computacionales. No se trata de ver a los ataris como sustitutos del maestro, sino como herramientas de trabajo".(1)

Por otro lado, la excesiva penetración comercial ha llevado a muchas personas a pensar que el tener un juego-computadora da terminado prestigio social. Así mismo, se ha propiciado un culto hacia ellos y la misma publicidad les confiere cualidades discutibles: despiertan la imaginación de los niños, dicen unos; generan habilidad, destreza e imaginación, dicen otros.

En México, sobre todo los niños, están observando la tendencia de abandonar los juegos recreativos tradicionales y dejar a un lado el ejercicio físico: ahora juegan al fútbol apretando botones frente a una pantalla de televisión. ¿No serán estos indicios de que el uso de ataris se han convertido en una moneda que trae aparejados la enajenación y el consumismo?.

Que los niños sustituyan el deporte por los video-juegos - en vez de saltar y correr al aire libre, nos parece una aberración. Es necesario enseñarles la dimensión real de ellos, para qué sirven y qué se puede hacer con ellos.

El niño debe aprender a usar la computadora para su propio beneficio, para desarrollar su creatividad y resolver problemas. Si ponemos a su disposición esa tecnología y le enseñamos a usarla, entonces, habremos roto el círculo vicioso de la enajenación que se observa.

El niño se enajena ante los ataris, porque es presa fácil

(1) Información Científica y Tecnológica. n. 8, México. Febr. 1986. Consejo Nacional de Ciencia Y Tecnología. UNAM.

del fascinante misterio que encierra apretar un botón y hacer - aparecer figuras en movimiento (aviones, carros, etc.).

Lo importante es que el niño aprenda a preguntarse por qué salen tales o cuales figuras y que empiece a percibir que él -- puede generarlas. Que vea a la computadora como una herramienta para resolver problemas. Debe ascender a convertirse en un sujeto pensante que tiene en sus manos un objeto útil que sólo responde a lo que él desea, necesita saber o hacer.

"Libertad para crear y construir, para admirar y aventurar se. Tal libertad requiere que el individuo sea activo y responsable, no un esclavo ni una pieza bien alimentada de la máquina" (1).

Finalmente, los avances logrados en computación, para auxiliar el aprendizaje infantil, permiten avisorar una mejor educación si vemos el asunto en primer plano.

"Las computadoras representan el camino hacia el desarrollo, por lo cual es impostergable familiarizar a la población con estos aparatos. De hecho forman parte ya de la vida cotidiana. Descartar esta idea sería condenar a los países subdesarrollados a agrandar la gran brecha que nos separa de los más modernos adelantos tecnológicos de las naciones desarrolladas".(2)

Creemos que quienes vivimos en esta generación y en esta sociedad, tenemos la oportunidad y la responsabilidad de decir algo al respecto, de hacer algo ¿Lo haremos?.

(1) FREIRE, Paulo. Cit. por Información Científica y Tecnológica. p. 28

(2) NEMIROVSKY, Ricardo. Ibidem. p. 29

CAPITULO V

INDICACIONES GENERALES PARA EL USO DEL JUEGO

Cuando el maestro comience a experimentar con el juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje, se dará cuenta de su conformación integral, ya que estará desarrollando en el niño su aspecto cognositivo, su aspecto psicomotriz y su aspecto socio-afectivo, ya que vienen bien delimitados, para su estudio y aplicación, en los programas de educación primaria actuales, en cada uno de los grados.

La selección del juego por grados debe ser elástica, pues se deja a juicio del maestro, para que en la práctica vaya escogiendo los que mejor se adapten a cada grupo, siempre y cuando se respeten los intereses del niño y los objetivos del maestro.

A. Sugerencias para el maestro en la aplicación del juego.

La Secretaría de Educación Pública, en el programa escolar para el tercer año, (1) propone al maestro, en la aplicación del juego, las sugerencias siguientes:

1. Seleccione juegos acordes con el propósito, material y área del trabajo, y que propicien la participación de todos.
2. Establezca las reglas necesarias al inicio del juego, permitiendo en ocasiones, sean los alumnos quienes las planteen.
3. Ejemplifique el juego con un pequeño grupo o con todo el grupo.
4. Dé inicio al juego.

(1) SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Libro para el maestro. Tercer grado. México. 1984. p. 221

Hugo del Pozo (1) propone al maestro, para el mejor desarrollo de los juegos, las recomendaciones siguientes:

1. Debe ser breve en sus explicaciones.
2. No se irrite, muestre siempre buena voluntad.
3. Sea compañero.
4. Trate de que el interés se mantenga vivo.
5. Obtenga los mayores valores del juego.
6. No trate de ser autoritario.
7. Insista sobre el juego limpio.
8. Cultive el sentido del honor.
9. Fomente el espíritu de grupo.
10. Demuestre siempre el mayor entusiasmo.

B. Principios que debe tener en cuenta el maestro en el juego:

(2)

1. Que el grupo de niños esté en relación con el juego.
2. Los juegos deben ponerse de tal forma que el grupo tome interés inmediatamente y, antes de que éste decaiga, suspenderlos, con el objeto de que los alumnos queden con deseos de volver a jugar.
3. Al terminar el primero, sígase con otro que tenga más o menos el mismo tipo de formación, ya sea círculo, hilera, sentados, hincados, etc. Esto servirá para ahorrar tiempo y no dejar escapar el entusiasmo.
4. El número de juegos que deben desarrollarse en cada clase, será reducido, para poderlos explicar debidamente. Para 20

(1) DEL POZO, Hugo. op. cit. p. 14

(2) *Ibidem.* p. 14

minutos de tiempo disponible, tres juegos son suficientes, (ésto es muy elástico).

5. Los juegos deben sucederse de la manera siguiente: en primer lugar, el juego más alegre y de mayor movimiento; en seguida el de mayor organización y por último, el juego más sencillo o el que los alumnos propongan y que por ser conocido ya no necesita explicación.

6. Es necesaria una preparación cuidadosa para la presentación de los juegos, especialmente de los nuevos, como adecuar el salón, marcar el campo, tener listos los útiles o el material necesario: tarjetas, mapas, pelotas, banderitas, bastones, etc., y a falta de éstos, los objetos que puedan sustituirlos.

7. En caso de que el grupo sea muy numeroso, se subdividirá en varios equipos, nombrándose entre ellos un jefe o líder para cada uno. El profesor no tomará parte de los juegos, sino que se dedicará a vigilar y a estar pendiente de inyectar entusiasmo a los equipos que lo necesitan.

8. En caso de tener constantemente, grupos numerosos, es conveniente poner juegos sencillos y, solamente los complicados, cuando con toda anticipación se tenga listo el juego y el cuerpo de jefes de equipo o líderes.

9. Para guía del profesor, se llevará un récord de los juegos puestos, indicando los que hayan tenido más éxito en la semana, en el mes y en el año escolar.

C. Pedagogía de los juegos.

Hugo del Pozo (1) nos propone una pedagogía de los juegos

(1) DEL POZO, Hugo. op. cit. p. 33

con las siguientes características:

1. Los factores principales de los juegos son: hacerlos -- continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo.
2. Hay que crear y desarrollar el espíritu de juego y evitar la idea de que son una obligación molesta.
3. Se debe mantener siempre una condición general de orden o desorden organizado, interesando a los alumnos. Hay que tomar siempre en todos los aspectos, el término medio y evitar los ex tremos.
4. Se debe corregir estrictamente la primera manifestación de indisciplina, responsabilizar a los jefes o líderes, para -- que éstos controlen debidamente a sus equipos, pero evitando -- que abusen de sus atribuciones.
5. Es conveniente agrupar la clase en pequeñas unidades y que éstas trabajen juntas, en un espacio reducido, con el objeto de facilitar el control.
6. Hay que insistir siempre en el deber de observar las reglas: esta es una hermosa oportunidad para educar a los niños -- con el verdadero espíritu del juego.

D. Ejemplos de algunos juegos didácticos:

1. "El burro americano".

Este simpático juego puede ser practicado por tres, cuatro, ...doce o más alumnos. Tiene como objetivos: la reafirmación de casi todos los conocimientos que el maestro ha expuesto con anterioridad en todas las áreas del aprendizaje; desarrollo de la iniciativa e imaginación y la práctica de actividades netamente recreativas, lo que hacen de este juego siempre motivante y de

actualidad.

De los jugadores se deberá sacar "el burro", ya sea por la famosa ley de la piedra, volados o rifas (se muestra claramente el fenómeno de azar y por lo tanto fenómenos deterministas).

Una vez que tenemos al burro, éste deberá colocarse de la siguiente manera: doblará su tronco hacia el frente, sus brazos entrelazados y pegados al cuerpo, con el fin de oponer resistencia a los jugadores que van a saltar sobre de él, no deberá moverse, su posición será fija para evitar un accidente a algún jugador o a sí mismo.

También se escoge a un jefe, inicialmente lo escogerá el maestro entre los niños con más desenvoltura.

Los jugadores se forman en hilera por uno y cada uno saltará sobre "el burro" y dirá o hará lo que le pide el jefe. Ejemplo: saltará el jefe y gritará ¡enunciados interrogativos! después saltará cada uno de los jugadores gritando un ejemplo de enunciado interrogativo, el jugador que no lo haga correctamente se pondrá de burro. Vuelve a saltar el jefe y podrá decir ¡carreras de cojitos! saltan los demás y corren de cojito, es decir con un pie, al brincar el último jugador el burro se podrá parar y de cojito también, se irá detrás de algún jugador y al que logre alcanzar será el nuevo burro. Y así siguen mezclando se conocimientos y actividades recreativas, lo que asegura el éxito del juego.

En un principio el maestro tendrá que encaminarlo con muchos ejemplos, ya que los alumnos lo entiendan perfectamente lo practicarán por sí mismo.

2. Beisbol Ortográfico.

Se forman dos novenas para contender, de manera semejante a los equipos deportivos.

Antes de que se tenga que iniciar el juego, se pintará el cuadro en un lugar apropiado, como ocurre en la realidad y ambas novenas habrán preparado con el maestro el material ortográfico que usarán en el encuentro, el que podrá consistir en escritura de mayúsculas o preguntas sobre el uso correcto de una letra en determinada palabra, en dificultades de acentuación, etc.

Así las cosas, con un volado se decide qué equipo entra a batear y cuál ocupa el cuadro y pregunta.

Ya en sus puestos, principia el juego a una señal del ampayer, que puede ser el maestro, el pitcher en servicio hace una pregunta o da una orden al bateador ¡decir una palabra aguda!.- si contesta correctamente, el jugador pasa a la primera base, si no, contestará el catcher y de contestar bien será out, de hacerlo mal será foul y se le podrá lanzar otra pregunta.

Siempre que la contestación es buena el jugador se embasará y vendrá otro compañero a batear. Si se equivoca y le hacen out saldrá. Cuando se marquen tres outs al equipo interrogado, éste irá al cuadro y el otro a batear, es decir, a realizar los trabajos correspondientes de acuerdo a lo explicado. El juego tendrá lugar según el número de entradas convenidas, triunfando el equipo que haga más tantos-carreras.

3. Carreras multiplicadoras.

Se escriben varias multiplicaciones en el pizarrón y se co

locan los equipos a una regular distancia. Cada alumno debe salir corriendo de su lugar a efectuar una multiplicación. Inmediatamente regresará, entregará el gis a su compañero, quién hará lo mismo y así hasta terminar, exactamente igual procederá el otro equipo. Así que el triunfo corresponderá al equipo que termine primero.

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

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

El juego ha sido, a través del tiempo, una actividad predominante, es un fenómeno natural que se presenta en un plano individual y social, de preferencia, durante la infancia.

Conceptuar al juego es casi imposible, aceptarlo en la vida del niño es lo más fácil y razonable.

La importancia del juego y la vitalidad del fenómeno es cosa que nadie puede ignorar. Se debe decir que la mayoría de los maestros guardan hacia él una posición que va de la indiferencia, el recelo y la burla, hasta una oculta o franca oposición; no se ha obtenido el provecho que se podía sacar de la actividad.

El presentar el juego, con lenguaje fácil y científico que muestre de él los valores educativos y esenciales pueden ser -- iniciativas útiles.

Es importante que se entiendan y conduzcan las necesidades e intereses lúdicos del niño, pues de ello depende en gran medida llegar a una meta exitosa dentro del trabajo docente del -- maestro.

El juego es para el niño el principal interés de su vida, por esa razón el maestro debe hacerlo su principal recurso didáctico y comprobar que a través de él se adquieren los conocimientos con el mínimo esfuerzo, en forma más rápida, natural y duradera. Todo lo anterior se apoya en lo siguiente:

El niño aprende a través del juego y lo hace mejor cuando

ejerce dominio sobre sus elementos motrices. El movimiento siempre está presente en las diferentes etapas del juego del niño, como medio educativo es un recurso didáctico que pretende estar al alcance de todo maestro.

La presentación socio-afectiva depende de las condiciones que rodean al niño. El juego es un mediador que compensa y equilibra las exigencias de la realidad y las necesidades propias del niño.

Con la práctica del juego, va tomando conciencia de su ser individual y de su ubicación en la vida social. Se pretende que el alumno adquiriera una visión global del mundo actual a través del conocimiento de su grupo, escuela y comunidad.

En la educación física, los juegos representan para el niño, el descubrimiento de su cuerpo, aparte de una serie de aptitudes, habilidades, etc., que harán que se interese más por su salud, la cual cuidará y cultivará con la finalidad de jugar -- más y mejor.

El juego y el aprendizaje son procesos que pueden juntarse e influenciarse para llevar a cabo una educación integral, que traerá como consecuencia lógica mayores beneficios: físicos, intelectuales, emocionales, psicológicos y sociales. Aunando a todo lo anterior una verdadera relación afectiva entre maestro-alumno, la cual merece mención especial.

Por todo lo anterior, es necesario que se utilice el juego como recurso didáctico en la escuela primaria, que se reconozca como una actividad innata en el niño, que es posible que tenga una función más que recreativa, de diversión o de simple pasa--

tiempo.

Todas las características del juego y de la educación deben concebirse como afines y no opuestas, deben entrelazarse ambas para abrir un camino de lo más promisorio para el niño, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. El maestro debe incluirlo dentro de sus actividades como recurso didáctico que facilitará el logro de sus objetivos.

El juego es un buen recurso didáctico, que debe ser usado en forma oportuna y prudente, ya que sería ingenuo pensar que - al usarlo, dado sus grandes ventajas educativas, resolvería todos los problemas inherentes.

Que se utilice el juego como recurso didáctico, en todos los grados de la educación integral, ya que dadas las características de él, es posible que ayude a tal fin.

Es necesario y urgente que las autoridades de la SEP reconozcan todas las posibilidades educativas del juego para que se proyecten a un plano nacional dentro de la escuela primaria, y que los maestros se concienticen de su valor educativo y lo usen en el plano que le corresponde.

GLOSARIO

1. Biogenética:
De la biogénesis, teoría biológica que sostiene que todo ser vivo procede de otro ser vivo.
2. Coeducación:
Educación en común.
3. Coexistencia:
Existencia en común o simultánea.
4. Crines:
Cerdas de algunos animales.
5. Discente:
Dícese de la persona que recibe enseñanza.
6. Endocrinas:
Dícese de las glándulas de secreción interna, como la tiroides.
7. Filogenia:
Estirpe, raza. Historia evolutiva, ascendencia de los organismos y su estudio.
8. Gregario:
Que está mezclado con otros sin distinción.
9. Idiosincrasia:
El temperamento propio, por el cual se distingue uno - de los demás.
10. Interacción:
Influencia recíproca.
11. Lúdico o ludicro:
Relativo al juego.
12. Ontogenia:
Formación y desarrollo del individuo considerado con - independencia de la especie.
13. Panacea:
Medicamento que se creía eficaz para todas las enfer- medades.
14. Plausible:
Que puede permitirse.
15. Praxis:
En la filosofía marxista, conjunto de actividades que pueden transformar el mundo, como el conocimiento o - fenómenos de producción sobre cuales se basan las es- tructuras sociales.

16. Premisa: Cada una de las dos primeras proposiciones de un silogismo.
17. Símbolo: Figura, objeto que tiene significación convencional.
18. Susceptibilidad: Carácter susceptible, capaz de modificación.
19. Vehemencia: Violencia, arrebató.

BIBLIOGRAFIA

- AXILINE, Virginia. Terapia del juego. México. Ed. Ciencia y Técnica. 192 p.
- BERTOLINI, Piero. Educación y Escultismo. Tr. de Oriol Martorell. Barcelona. Ed. Litúrgica Española. 1960. 384 p.
- CLAPAREDE, E. Psicología del niño y Pedagogía experimental. 8 ed. México. Ed. Continental. 1958. 532 p.
- CRUZ, Lyrón Juan Manuel. 50 juegos organizados. México. Ed. -- Francisco I. Madero. 1965. 127 p.
- DEL POZO, Hugo. Recreación Escolar. 4 ed. México. Ed. Avante. -- 279 p.
- Diccionario de Pedagogía Labor. 2 ed. Adapt. por Dr. Víctor García Hoz. Ed. Labor. Barcelona. 902 p.
- Enciclopedia Salvat Diccionario. v. 1 al 12. España. 1973 (c -- 1972)
- El Maestro. Órgano del Consejo Técnico Nacional de la Educación. SEP. México. Julio de 1985 y Mayo de 1986. 12 p.
- FORGIONE, José D. Antología Pedagógica Universal II. 2 ed. Buenos Aires, Argentina. Ed. El Ateneo. 1961 (c1961) 503 p.
- GILB, Stella S. Juegos para escolares. 2 ed. Tr. de Anna Muriá. México. Ed. Pax-México. 1966. 144 p.
- HUBERT, René. Tratado de Pedagogía General. 4 ed. Argentina. Ed. Florida. 1961 (c1963) 594 p.
- Información: Científica y Tecnológica. n. 113, México, Febrero. 1986. Ed. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. UNAM. 64 p.
- INNERHOFER, Paul. Educar es fácil. Guía práctica de psicología infantil para padres. Tr. Brigitte Kemann. Barcelona. España. Ed. Bruguera. 1981. (c1975) 224 p.
- ISAMBERT, A. Tu hijo crece. 2 ed. Tr. de José Antonio Fontanilla. España. Ed. Daymon. 1971 (c1962) 520 p.
- JIMENEZ, y Coria L. Organización Escolar. 10 ed. México. Ed. -- Fernández Editores. 1977. 377 p.
- JIMENEZ, y Coria L. Psicología del niño y del adolescente. 2 ed. México. Ed. Fernández Editores. 1964. 404 p.

- MURILLO, Alejandro L. Eduque a sus hijos a través del juego. Mé-
xico. Ed. Posada. 149 p.
- NICOLAS, Andre. Jean Piaget. Tr. Stella Mastrangelo. México. Ed.
Fondo de Cultura Económica. 1979. 262 p.
- Pequeño Diccionario Larousse Ilustrado. 8 ed. Adapt. por Ramón
García-Pelayo y Gross. México. Ed. Larousse. 1981 (c1964)
1663 p.
- REVILLA, Enrique. Manual de Cultura Física para niños y adoles-
centes. España. Ed. Bruquera. 1973. (c1971) 218 p.
- SAINZ, de Robles Federico Carlos. Diccionario Español de sinóni-
mos y antónimos. 8 ed. Madrid. Ed. Aguilar S. A. 1978. --
1147 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Didáctica sobre actividades --
creadoras y prácticas. México. 1967. 372 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Educación para la salud. Méxi-
co. 1979. 249 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Libros para el maestro de lo.
a 6o. Grado. México. 1984
- SPOCK, Benjamin. Tu hijo. 3 ed. Tr. A. Torra. España. Ed. Dai-
mon. 1972 (c1972) 503 p.
- TIECHE, Mauricio. Guía de Educación Familiar. 5 ed. Tr. Salva-
dor Iserte Badenas. Ed. Safeliz. Madrid. 1979. 782 p.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Guías de Trabajo. Tercer Grado.
Licenciaturas en educación primaria y en preescolar. Méxi-
co. 1980. 533 p.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. La educación física y su prác-
tica docente. México. 1983. 163 p.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Manual Académico del proceso --
de titulación. México. 1885. 227 p.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Manual de técnicas de Redacción
e investigación documental. México. 1981. 234 p.
- WHITE, Sheldon. Niñez, caminos de descubrimiento. Tr. Rosario -
Ballesteros Carsolio. México. Ed. Tierra Firme. 1980 (c --
1980) 128 p.
- ZAPATA, Oscar A. Psicología de la motricidad. México. Ed. Tri-
llas. 1980 (c1979) 465 p.