

S E P

D. G. C. M. P. M.

DIRECCION DE LICENCIATURAS

161

✓ "EL JUEGO COMO MEDIO PARA LOGRAR UN
MEJOR APRENDIZAJE"

M E M O R I A

**Que para obtener el título de Licenciado en
Educación Primaria**

P r e s e n t a

Ma. Soledad Ramírez Torres

Apatzingán, Michoacán.

1 9 7 9



I N D I C E

	Pág.
Dedicatoria.	1
Prólogo.	2
<u>Capítulo I.</u>	
El juego y sus características.	5
<u>Capítulo II.</u>	
Los intereses del niño de 6 a 8 años.	12
<u>Capítulo III.</u>	
Análisis de juegos de los libros de texto <u>gratuito</u> .	20
<u>Capítulo IV.</u>	
Jerarquizará los principales juegos aplicables, a esta etapa infantil.	24
<u>Capítulo V.</u>	
Demostrar a través de trabajos prácticos la importancia del juego.	37
Conclusiones.	41
Proposiciones.	42
Bibliografía.	43

DEDICATORIA:

Dedico este sencillo trabajo para todos los Niños de México, pues fué pensado en ellos que se logró.

Y en forma muy especial, para mis sobrinos: Gonzálo y Donato.

A mis Padres.

A mis Hermanos.

Para todos los respetables Maestros que forman el Cuerpo de Catedráticos de Licenciatura con los cuales he compartido momentos de verdadera significación en estos tres años de estudio.

P R O L O G O

Si consideramos la educación como un proceso continuo para que el ser humano se adapte día a día, a una sociedad que se caracteriza por la rapidez de los cambios en los campos de la ciencia y la tecnología. Es grande la necesidad de enriquecer las posibilidades docentes, mediante el conocimiento y el uso adecuado de nuevas y mejores y la aplicación de los mejores procedimientos que ayuden al maestro en el proceso enseñanza aprendizaje.

No se pretende en el presente trabajo informar sobre técnicas nuevas, sino el tratar de mostrar los resultados tan provechosos que reportó la utilización del juego como recurso didáctico dentro del primer nivel educativo.

Antes se pensaba que el juego era una simple pérdida de tiempo; hoy sabemos que orientado adecuadamente es un poderoso factor de aprendizaje.

Algunas de las consideraciones que motivaron mi interés para la selección de este tema, fueron las siguientes:

- El juego es un elemento fundamental en la vida de los niños y jóvenes y tiene también un papel de importancia en la vida de muchos adultos.

- Utilizando el juego se puede despertar interés por el estudio y en el aprendizaje de aspectos que resultan fríos y que hasta provocan aversión entre los alumnos.

- Algunos maestros se resisten a la realización de juegos en las aulas porque piensan que el estudio debe revestirse de severidad.

- A través del juego bien orientado se desarrolla en los alumnos el principio de la autodisciplina, el respeto por los demás y la capacidad de crítica constructiva.

- El juego en fin puede ser utilizado para el desarrollo de valiosas habilidades y destrezas.

Lo anterior refleja mi preocupación por entender y valorar la importancia del juego y además la de contribuir en algo a que los maestros seamos cada día mejores. Estas experiencias llevan ese fin, son válidas en razón a que son fruto de mi experiencia profesional, son funcionales pues las extraje de comparar y analizar la teoría educativa y la práctica docente; -- son sinceras pues reflejan las concepciones sencillas de un -- maestro más enclavado en el amplio campo educativo; serán útiles y factibles de tomar en cuenta en la medida que se leen y se analicen se comenten y valoren.

T E M A

" EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE "

PROBLEMA:

¿ Cómo influye el juego en el proceso enseñanza aprendizaje en el primer año de la escuela primaria?

HIPOTESIS

El juego es un medio para conducir de manera más eficiente el aprendizaje en el primer grado de educación primaria.

OBJETIVOS

- 1.- Analizará el juego y sus características.
- 2.- Analizará los intereses lúdicos del niño de 6 a 8 años.
- 3.- Analizará la estructura de los libros de texto de primer grado de educación primaria.
- 4.- Jerarquizará los principales juegos aplicables a esa etapa infantil.
- 5.- Demostrará a travez de trabajos prácticos la importancia del juego.

CAPITULO I.-

EL JUEGO Y SUS CARACTERISTICAS:

¿Qué es el juego? es una actividad particularmente propia del niño. Según la señora Ch. Bühler el juego sería una etapa de la evolución total del niño y que podría descomponerse en periodos sucesivos. Se confunde efectivamente con toda su actividad y mientras permanece espontáneo no recibe su substancia de las disciplinas educativas. En el primer estudio se manifiestan los juegos estrictamente funcionales, luego aparecen los juegos de ficción de adquisición y de elaboración.

El juego en lo fundamental no es aquello que demandaría poco o ningún esfuerzo en comparación con el trabajo cotidiano pues puede suceder que el juego demande liberar cantidades mucho mayores de energía que las requeridas para una tarea obligatoria, por ejemplo, algunas competencias deportivas o ciertos trabajos solitarios pero libres.

El juego tampoco utiliza sólo aquellas fuerzas no empleadas por el trabajo. En particular, no consiste siempre en restablecer el equilibrio entre aptitudes puestas a prueba de una manera desigual.

Para el trabajador intelectual, desgastes motrices después del trabajo intelectual, o para el trabajador manual, entretenimientos intelectuales después de su trabajo físico. El hábito de las ocupaciones intelectuales puede, por el contrario, desarrollar el gusto por la recreación intelectual y a su vez, la dedicación a actividades físicas puede inducir el gusto por el deporte. Después de un trabajo mental el descanso puede consistir en una partida de ajedrez y luego de un trabajo muscular no es precisamente la lectura lo que proporciona descanso. Además una lectura difícil puede servir de recrea-

ción eventual a una persona para quien no constituye parte integrante de su trabajo y que sea una lectura al margen de las tareas que realiza.

No hay actividades por arduas que sean que no puedan servir de motivo de juego. Muchos buscan la dificultad por la dificultad misma. Los temas que se plantean en el juego no deben tener razón de ser fuera de él se podría aplicar al juego la definición que Kant ha dado acerca del arte "Una finalidad sin fin, una realización que busca realizarse así misma". En el momento en que una actividad se vuelve utilitaria y se subordina su calidad de medio para lograr un fin pierde el atractivo y las características del juego.

El juego sin duda, es una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia a las preocupaciones por su situación y por su persona. Pero el juego no niega ni desconoce esa disciplina o esas tareas. Por el contrario, las toma en cuenta. Es en relación con ellas que se disfruta del juego como una distensión, como si fuera un escape y también un impulso ya que bajo tales exigencias es el inventario libre o el toque final de estas o aquellas disponibilidades funcionales.

Hay juegos en que se presenta la satisfacción de sustraer momentáneamente el ejercicio de una función a la presión o a las limitaciones que normalmente rodean a las actividades en cierto modo más responsables; es decir, a aquellas que guardan un lugar más eminente en las formas de adaptación al medio físico y social. La desintegración pasajera supone la integración habitual.

Tomando en cuenta lo que procede resultaría que todos esos "juegos" de niños y que constituyen una primera explosión de las funciones que recién van apareciendo no podrían - - - -

llamarse juegos, ya que no existe todavía aquello que podría - integrarlos en formas superiores de acción. Y lo que realmente distingue al juego de los más pequeños es aquello en que constituyendo toda su actividad falta la conciencia del juego. Sin embargo esta actividad tiende a superarse por si misma. Toda - detención del desarrollo y lo que fija en las mismas formas -- sustituye el juego por los estereotipos los que dan al comportamiento del idiota la misma monotonía de obsesión y ensimismamiento tétrico.

El juego del niño normal, por el contrario se asemeja a - una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función.

El niño parece estar arrastrando por una especie de avidez o de atracción para tocar sus límites, esto es en el instante en que no hace más que repetir el juego, a menos que se integre una forma superior de actividad posibilitando su advenimiento cuando aliena su autonomía. Todo desarrollo que implique etapas posteriores desempeña en el niño el mismo papel que en el adulto, en relación con las actividades en las que, por una retroalimentación, el juego puede liberar momentáneamente el ejercicio de aquellas funciones cuyo uso habitual las convierte en motoras.

Esta manifiesta relación de los juegos con el desarrollo de las aptitudes del niño y con su jerarquización funcional en el adulto, ha inspirado dos teorías opuestas que buscan la explicación del juego mediante la evolución. Una invocando el pasado y otra el porvenir.

TEORIAS DEL JUEGO

Se han permitido otras teorías para explicar los motivos y el origen del juego, entre ellas la del entrenamiento que ya se mencionó y que no coincide con la realidad, pues implica que - sirve para recrear el organismo y el espíritu fatigados. Pero - en todo caso la fatiga debiera invitar al reposo y no a la acti- - vidad; por otra parte los niños juegan desde que se levantan - sin que haya cansancio alguno. Esta manera de pensar sin embar- - go, es la más común y vulgar probablemente porque es la que re- - quiere menos esfuerzo para comprenderla sin que por ello sea - más cierta.

Otros autores han pensado que el juego es una forma de uti- - lizar la energía superflua pero esta teoría tiene también mu- - chos puntos por discutirse, ya que tendrías que admitir que to- - da la energía en el niño es superflua supuesto que se dedica to- - do el día a jugar y muchas veces aún cuando la fatiga es inten- - sa y evidentemente no puede existir ya energía sobrante, toda - vía sigue jugando.

La teoría del ejercicio complementario o de compensación - establece que el juego es una forma de entrenar y conservar - frescos los hábitos adquiridos y se hace extensiva al adulto: - El soldado se divierte tirando al blanco y montando a caballo, - el cirujano opera en animales, el pianista toca por diversión. - Pero en realidad si bien es cierto que esto sucede en casi to- - das las actividades humanas, la explicación estriba en que el - individuo encuentra más fácil dedicarse a aquello que ya conoce y en lo que tiene más práctica adquiriendo de paso una mayor - destreza y consecuentemente un mayor desarrollo profesional, - constituyendó de hecho una forma de trabajo y no de juego.

La mente por otra parte sigue así el camino fácil y sin la responsabilidad que entraña el acto mismo en las horas de tra- - bajo, lo que produce una sensación de bienestar y de alivio.

Las actividades lúdicas más comunes en el niño varían de acuerdo con las diferentes condiciones sociales y económicas; los más pobres carecen de la posibilidad de obtener los juguetes, del espacio para jugar la cuerda sino se le habla de ella.

Además las imágenes gravadas y aún del interés por hacerlo, ya que sus facultades físicas y mentales están inferiorizadas debido a los defectos alimenticios e higiénicos que comunmente prevalecen, entre ellos, y los acomodados gozan de tal abundancia de elementos de juego, que acaban por no interesarles y buscan conciente o inconcientemente actividades que no corresponden a su edad o a su situación.

Los primeros además muy pronto tienen que ayudar en las labores domésticas para contribuir a la economía del hogar, lo que los hace prematuramente adultos y consecuentemente los aleja del interés lúdico.

En el campo es mucho más ostensible, pues todavía más pronto trabajan, no hay escuelas cercanas en muchas regiones, y ni siquiera tienen la oportunidad de obtener los juguetes que otros niños o las sociedades de beneficencia puedan obsequiarles, ni la posibilidad de recibir el incentivo de la observación del juego de los demás chicos y la reunión con grupos que provoquen su interés por jugar. Estos dos tipos de niños deben ser considerados por separado y deberá dárseles una importancia mayor aún, para acercarlos más a la realidad y proveerlos de una mejor orientación.

Conviene de todas maneras insistir en el hecho de que durante el primer año de vida los intereses lúdicos son eminentemente sensuales:

El niño entrega su vista y se divierte mirando los diferentes objetos que le rodean y seguramente que la música misma tiene ya influencia en su espíritu, ya que las canciones maternas lo tranquilizan y adormecen.

Por último se ha pensado también que el juego es una forma de eliminar ciertos atavismos nocivos, esta teoría catártica o "purgante" señala más bien la canalización que la supresión de esos instintos, y si se refiere exclusivamente a las emociones, nada más cierto pues sin duda el niño debe utilizar los juegos para dar salida correcta a éstos, ya que aún no puede controlarlos u orientarlos en un sentido constructivo, pero no sucede lo mismo con las manifestaciones intelectuales, que no son suprimidas sino fijadas y enriquecidas por el juego. Sería bueno derivar de todas las teorías una sencilla conclusión.

Podemos concluir estas teorías diciendo que debemos hacer del juego un ejercicio de las facultades del niño, explorándose a través de él sus intereses y sus aficiones, sus posibilidades intelectuales y su habilidad física, dándosele en una palabra todo el interés que merece en una forma comprensiva y -- alegre.

CARACTERISTICAS:

Los sentimientos antisociales que existen con frecuencia en el niño son en esta forma controlados y canalizados en las luchas deportivas de cualquier índole, permitiéndole subsistir sin necesidad de actuar contra sus semejantes. He allí la gran utilidad de los juegos que entrañen competencia y lucha, que proveen además, el entrenamiento físico y mental de toda práctica deportiva, el sentido de la honestidad, la satisfacción del triunfo, el aprendizaje de soportar las derrotas sin inhibirse ni exasperarse.

En resumen el juego ha sido visto desde dos puntos de vista principales: como preparación para situaciones futuras y como necesidad actual.

Hágase pues del juego un ejercicio de las facultades del niño, explórese a través de él sus intereses y sus aficiones, sus posibilidades intelectuales y su habilidad física, désele-

en una palabra todo el interés que merece en una forma menos -
egoísta y más comprensiva.

C A P I T U L O II.-

LOS INTERESES DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS.

Claparede también describe los tipos generales de juego - que interesan a los niños y corresponden a su edad evolutiva - en la siguiente forma:

- | | |
|---|--|
| 1.- Período animal 0 a 7 años | Juegos de movimiento, de <u>imi</u> tación columpiarse, trepar,- etc. |
| 2.- Período salvaje 7 a 9 años | Juegos de caza, escondite, - tirar al blanco, dar palos - (en nuestro medio el Base- - Ball). |
| 3.- Período nómada 9 a 12 años | Juegos de rivalidad, juegos- de destreza, colecciones, <u>pri</u> meros juegos de imaginación. |
| 4.- Período pastoral | Muñecas, jardinería, cons- - trucciones. |
| 5.- Período tribal de 12 en a- delante. | Juegos por equipos. |

Ahora bien, desde el punto de vista práctico, veamos cua - les son las formas de juego de cada edad en función del desarro llo Psicofísico, y que juguetes pueden consecuentemente, pres - tar la máxima utilidad en el desenvolvimiento y la personalidad del niño.

Las caricias le producen agradables sensaciones táctiles y a pesar de su torpeza, trata ya de palpar los objetos y las personas a su alcance obteniendo de ello una diversión que aumenta con la edad.

Los sentidos del olfato y del gusto no se utilizan propiamente para actividades lúdicas pero sufren un entrenamiento notable en esta época que es precisamente cuando ingresan al régimen del niño todos los nuevos alimentos que seguramente va a recibir más o menos variados en cuanto a su confección, el resto de su vida.

- INTERESES LUDICOS -

De los 6 a los 8 años aumenta su habilidad para manejar - objetos de juego construye con más precisión y logra al final de esta etapa, dar continuidad a estos juegos de un día a otro. Su atención se mantiene más prolongadamente y sus intereses -- son más precisos. Comienza a interesarle el vestirse bien en determinadas circunstancias. Se intensifica la dramatización y frecuentemente hace gesticulaciones cómicas y deliberadamente se equivoca para provocar hilaridad de la que él es siempre - participe. Se divierte recortando figuras y vistiéndose con ropas de adultos.

Las amistades se afirman y se buscan, la rivalidad y el - interés de superación aparecen como incentivo del juego, y le agrada la contemplación de la naturaleza en forma todavía primitiva interesándose por las excursiones principalmente.

La actividad física es máxima está capacitado para jugar horas enteras en una misma cosa por fatigante que sea. Su atención va mejorando más aún y comienza a construir juguetes más complicados y de su propia invención (esta es en realidad la - forma siguiente de la construcción de puentes, casas, torres, - etc.

Con cubos de las épocas anteriores colecciona canicas, estam--pas y multitud de objetos extraños, como piedras, trozos de mosaico, hilos, etc. atesorándolos cuidadosamente y contándolos--con frecuencia para sentir los placeres que aumentan en número. Estos cacharros son transportados generalmente en las bolsas --continuamente para vigilarlos, contarlos y recontarlos. Tiene--ya gran habilidad física, trepando árboles, saltando y en to--dos los ejercicios de esta naturaleza.

Aprende con rapidez asombrosa a nadar, a montar una bicicleta, a patinar, juegos todos que requieren gran control y --equilibrio y mucho esfuerzo muscular. Le interesa profundamen--te los colores y pinta tratando de dar un colorido intenso a --sus obras.

Los intereses escolares son firmes y con ellos el juego --es más limitado pero no pierde oportunidad de ejecutarlo.

Al final de esta época se van acentuando los impulsos in--telectuales pudiendo concentrarse en juegos de este tipo con --más facilidad tales como rompecabezas, adivinanzas y loterías. Le agradan las lecturas y comienza a hacer su propia selec--ción.

La música también principia a interesarle prefiriendo --ciertos trozos a otros.

Las niñas se entusiasman con la danza y generalmente son--hábiles para aprender aún pasos difíciles siguiendo notablenmente el ritmo.

Fuede considerarse el baile como una forma controlada de--la actividad física anterior, la inclusión del ritmo en los --saltos y las carreras precedentes y en función de la evolución Psicológica, el encausamiento de las emociones por senderos --más ordenados y estéticamente superiores.

Esta es una época eminentemente intelectual, tanto por el intenso desarrollo de los centros nerviosos superiores y del --

incremento de sus conexiones con el resto del sistema, como por los incentivos que el mismo ambiente escolar y general provocan.

Los juegos y los juguetes, por lo tanto, adquieren características especiales de acuerdo con esta fase de la evolución -- del niño.

Aparece en esta época también la instrucción religiosa en nuestro medio, la que debe darse con exquisito cuidado y con -- sincera veracidad para no provocar desorientación y sentimientos equivocados de culpabilidad y temor.

El niño aún incapacitado para asimilar conceptos que aún -- para muchos adultos están vedados, crea en su propia imaginación fantasías que luego transporta a la realidad, lo que constituye cierta forma de juego. Ya que se menciona este aspecto y aunque posteriormente se hable de ello, conviene recordar que -- el niño es extraordinariamente sensible y la mentira considerán-- dola una grave falta en otros, aunque él la cometa con frecuencia sin percatarse de lo que es y el catecismo que en esta época se le enseña incluye necesariamente temas que de no ser explicados claramente de acuerdo con su mentalidad infantil o se ocultan o se pasan por alto, o se miente sobre ellos despertando su interés morboso y su curiosidad, y el engaño (si no al momento sí cuando descubra la mentira) lo estima y lo hace perder la confianza en sus educadores.

Es indispensable pues que demos al niño una visión de la -- vida, creando un tranquilo concepto de la realidad y haciéndole sentirse consecuentemente más adherido, más íntimamente ligado -- a los padres que lo engendraron y por lo tanto queriéndolos más.

La distinción que ha hecho Janet entre la actividad realista o práctica y la actividad lúdica o de juego está de acuerdo con esta definición. Adaptar su conducta a las circunstancias -- para obtener resultados que guarden conformidad con una necesidad exterior o intencional supone según Janet la intervención --

de lo que él llama la "función de lo real", sin la cual no hay acción efectivamente completa. Esta acción, por simple que sea, exige un grado de "tensión psíquica" que no está presente en una acción todavía mucho más compleja pero inadaptada y, con mucha razón en una acción que no tiene otra finalidad y otra condición que ella misma.

Hay momentos en los cuales el sujeto conciente solo dichos actos. Hay casos de astenia psíquica en los que el enfermo ejecuta actos que no pueden ejecutar otros. Aquellos actos presentan la actividad práctica y la actividad lúdica o de juego. Una forma degradada de actividad pero también un estado de distensión en el ejercicio de las funciones psíquicas y que explica el carácter recreativo del juego.

La oposición entre la actividad lúdica y la función de lo real puede mostrar en qué aspecto la actividad del niño se asemeja a la del juego. Debido a la función de lo real, los actos se integran en el conjunto de circunstancias que los hacen eficaces. Circunstancias exteriores que les permiten insertarse para modificarlos, en el curso de los acontecimientos; circunstancias mentales que les hacen servir para la consecución de un designio, de una conducta o en la solución de un problema. Por otra parte, el lugar, los medios y el término de toda realización no pueden estar en definitiva más que en el mundo exterior pueden ser más o menos extensas, más o menos desarrolladas las operaciones mentales más elevadas están ligadas a la función de los centros nerviosos superiores y más próximos a aquéllas están las funciones de nivel inferior, empezando por las propias funciones vegetativas.

La comparación de las series evolutivas de las especies -- así como el desarrollo individual del sistema nervioso en cada especie muestran que hay sucesión en la formación de las estructuras anatómicas que posibilitan las manifestaciones de toda --

actividad desde las más inmediatas o elementales hasta aquéllas cuyos motivos pertenecen al dominio de la representación concreta o de la representación simbólica y de sus combinaciones.

El orden en el cual acaba la estructura de los centros nerviosos y que conduce a la maduración de las funciones correspondientes reproduce el orden de su aparición en la escala de las especies. Las más primitivas se integran progresivamente a las más recientes y van perdiendo su autonomía funcional es decir - su posibilidad de ejercerse sin control alguno. Pero el período que sigue a su maduración y que procede al de los centros a los que debe ajustar su actividad es un período de libre ejercicio.

Temporalmente aisladas estas funciones no responden al - - plan de actividad eficaz que se ha convertido en el plan de la especie. Sus manifestaciones tienen también algo de inútil y -- gratuito ellas parecen jugar por y para sí mismas. Y es así como aquellas funciones pueden recordar los juegos del adulto.

Las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas efectivamente por la explosión de actividades que parecen durante cierto tiempo, acapararlo casi por completo, asimismo parece no cansarlo el ansia de alcanzar todos los efectos posibles. - - Esas actividades jalonan su evolución funcional y algunos de -- sus rasgos dan la impresión de ser retenidos como una prueba -- para poner en evidencia o medir la aptitud correspondiente.

- EL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS Y EL JUEGO QUE PRACTICA. -

Son juegos que la colaboración entre niños, o la tradición, les han hecho tomar una forma bien definida y que podrían servir de texto . De edad en edad estos juegos señalan la aparición de funciones muy variadas así por ejemplo funciones sensoriomotrices con sus pruebas de habilidad, de precisión, de rapidez pero también de clasificación intelectual y de reacción diferenciada como en el juego de prendas o funciones de formación y- -

repetición de frases cada vez más largas y complicadas que se intercambian entre los niños. Y también funciones de sociabilidad que se manifiestan en la distribución de distintos papeles y actuaciones que se integran en la colaboración más estrecha, en las luchas y competencias que disputan equipos, clubes, y bandas opuestas.

La progresión funcional que marca la sucesión de los juegos durante el crecimiento del niño es la regresión en el adulto, pero regresión consentida y en cierta manera excepcional, pues no es más que una desintegración global de su actividad frente a lo real. Entre las funciones frecuentemente el juego es el que libera las actividades. El bienestar que causa con su entusiasmo corresponde a un período en el que nada tendría valor fuera de las incitaciones, íntimas o exteriores que se relacionan con el ejercicio de aptitudes habitualmente recortadas de acuerdo con las necesidades de la existencia en las que pierden su fisonomía y su sabor originales en relación con las tendencias y hábitos utilitarios supone con seguridad un poder de adormecimiento en estado de resolución funcional que no es lo mismo en todos ni en todo momento o no puede jugar el que quiere ni cuando el quiere. Se necesitan capacidades y a veces un aprendizaje o reaprendizaje. Lo más grato de la compañía de los niños se manifestará al llevar al adulto hacia actividades sin importancia y que no tienen conexión entre ellas.

Acabamos de ver como las relaciones entre la dinámica y la genética de la actividad total sostenidas por el juego, muestran las contradicciones que se observan en sus definiciones y también en su realidad.

Mientras que para Janet es una forma de actividad degradada, Herbert Spencer considera que el juego es el resultado de una actividad superabundante, cuyas tareas comunes no habrían podido agotar todas las fuentes. Se ha objetado con facilidad

que se presenta a menudo en momentos de lasitud en los que cualquier ocupación útil y seria se haría difícil; sería por lo tanto, una manifestación más o menos relativa de agotamiento.

En virtud de todo ello:

Los maestros deben perfeccionarse en destrezas y habilidades recreativas, ya como complemento, ya como sustituto de la -enseñanza primaria.

C A P I T U L O III.-

ANALISIS DE JUEGOS DE LOS LIBROS DE TEXTO GRATUITOS.

"¡Vamos a jugar!" He aquí la frase mágica, prometedora de horas felices, rebosantes de alegría y diversión. A todos grandes y chicos nos gusta jugar, cada cual a nuestra manera. Y los juegos son infinitos, es por eso que en los libros de texto gratuitos no podían faltar para aplicarse en las diferentes áreas que nos marcan los programas escolares y que deben ponerse en práctica en todas las actividades de nuestro grupo.

El enfoque que se ha dado al jugar dentro de la actual Reforma Educativa brinda la oportunidad de convertir el aprendizaje en una actividad agradable, se favorece con ello el dinamismo y la creatividad. Mediante juegos dinámicos, individuales y grupales se logra que el alumno se desarrolle físicamente, se exprese con libertad y sea responsable de su propio aprendizaje.

Asimismo, permite al maestro la realización objetiva y práctica de su labor y estimula su iniciativa.

En español el libro de texto nos marca dentro de los ejercicios de maduración algunos juegos que servirán de base para el desarrollo psicomotor como mover brazos, piernas, manos, cabeza, ojos etc. jugar con la pelota para seguir la trayectoria de los caminitos, jugar con rompecabezas utilizando los colores que se deben aprender en los libros.

Jugar a las adivinanzas es algo que también se puede llevar a la práctica dentro del área de Español. También se puede practicar el tiro al blanco con dardos que den sobre las palabras de los nombres de los aparatos de una feria. Deben practicarse también los juegos de una o de varias rondas con el nombre de las partes del cuerpo y haciendo pasar al centro a un compañero para que al cantar los nombres él las vaya señalando, se puede también jugar con sus compañeros a colorear nombres en su lugar o a hacer preguntas y a dar órdenes a partir de historias o situaciones de la vida diaria.

Jugar a la lotería con dibujos de frutas, animales, y juguetes es una actividad que gusta mucho a los alumnos.

En esta área nos marca la práctica de juegos tradicionales como "Doña Blanca", "El patio de mi casa", "La víbora de la mar" y todos los que se pueden practicar de este tipo.

Juegue a las letras escondidas y busque las que desaparecen de su lugar, realizará juegos para encontrar el sujeto en un enunciado mediante la pregunta ¿quién? ¿quiénes? ¿qué? referida a verbos, improvisará juegos dramáticos sin palabras a partir de poemas breves de su libro. Juegue a "llamar" y "poner" nombres a personajes del libro. Juegue con sus compañeros o solo, a emparejar cada palabra con su dibujo, juegue con tarjetas con nombres que servirán para identificar objetos y personajes de las láminas de los libros.

Realice juegos rítmicos que acompañen a la rima o canción popular, juegue a completar palabras armadas con el abecedario-recortable.

En el área de MATEMATICAS se sugieren los siguientes juegos: juegue a "Adivina que número tengo" jugará en equipo utilizando tarjetas de números Juegue a identificar dos posibilidades que se excluyan una a la otra. La pelota es redonda o no es redonda. Juegue a buscar dentro de una serie dada, el lugar que le corresponda a un objeto por su tamaño. Juegue en equipos a ubicarse en diferentes lugares: forme equipos empleando tres colores para ejecutar órdenes, por ejemplo "equipo rojo" caminar hacia adelante, "equipo azul" caminar hacia la derecha.

Juegue a cambiar de lugar objetos siendo él el punto de referencia. Juegue a los saltos de la rana siguiendo la explicación. Juegue a representar un número, utilizando la menor cantidad de fichas se practicarán de diferentes maneras juegos de registros sencillos de varios juegos.

En Ciencias Naturales; realizará juegos en los que repita-

los nombres de los objetos que hay en la clase, en casa, en taller, en el mercado, en la calle, plantas, animales, flores, -- frutas, muebles, utensilios, herramientas. Juegue con los ojos-cerrados reconociendo objetos por medio del tacto, nombrando objetos que se pongan en las manos. Realice juegos para encontrar objetos sonoros escondidos. Juegue a identificar e imitar voces y sonidos de personas, animales y objetos familiares, Juegue a romper una piñata, a la "gallina ciega"; a ejecutar órdenes de movimientos con los ojos vendados.

Juegue con barcos de papel, rehiletes y papalotes.

En Ciencias Sociales: Juegue a adivinar los nombres de sus compañeros, intervenga en juegos organizados, para llegar a una mejor convivencia, participe en juegos organizados en los que se precisan los procedimientos a seguir y las reglas del mismo.

Experimente la importancia de respetar las reglas del juego, práctica de algunos juegos que le hayan enseñado sus mayores y pueda enseñar a sus compañeros de clase.

Pienso que se pueden agregar a todos los juegos que nos -- marcan los libros de texto gratuitos algunos más con el fin de enriquecer y al mismo tiempo satisfacer el gusto por esa actividad de nuestros pequeños e inquietos alumnos, claro que eso que da a iniciativa del maestro.

Si el juego es vivaz y enérgico, suministra al niño un ejercicio que de ninguna otra manera hubiera podido lograr. Se -- halla tan extendida la exigencia del juego entre los humanos -- que ya los antiguos psicólogos los incluían en la lista de los instintos. Lo cierto es que el juego espontáneo es una peculiaridad universal de la infancia y está estrechamente asociado -- con el desarrollo muscular, coordinación de movimientos, asimilación, desasimilación y otras funciones vitales.

El juego con otros niños procura experiencia en las relaciones sociales. Mientras juega con los compañeros el niño -- --

aprende cooperación, descubre el derecho ajeno y como conducirse dentro del grupo social. La sociabilidad, en efecto, se adquiere mediante el aprendizaje, lo mismo que el hablar, leer o el escribir.

La vida del juego ofrece la oportunidad real para el desarrollo social y no tiene sustituto adecuado.

CAPITULO IV.

JERARQUIZARA LOS PRINCIPALES JUEGOS APLICABLES A ESA ETAPA INFANTIL.

Existen varias otras interesantes relaciones entre la idoneidad de los niños y la inteligencia, que justifican el uso de juegos instructivos en las escuelas primarias. Por ejemplo, una autoridad en la materia ha declarado recientemente que los niños Americanos combinan cada vez más en sus juegos la inteligencia y la estrategia. Esto era de esperarse, ya que los jóvenes de todas las civilizaciones generalmente incorporan en sus juegos aquellas habilidades que comprenden que son importantes en la edad adulta. El niño aborígen juega con trampas que usa su padre para la caza, mientras que el niño americano parece prepararse para tareas que considera que más tarde necesitará para tener éxito como adulto.

Los juegos de movimiento pueden ayudar al niño que tiene problemas de aprendizaje, y asimismo pueden hacer que el niño normal y activo aprenda mejor, y por otra parte pueden mejorar el progreso académico de los niños retardados.

La actividad y el aprendizaje académico interactúan en varias formas tanto obvias como sutiles. Demasiada actividad o demasiada facilidad pueden impedir el aprendizaje de los niños, de la misma manera en que pueda hacerlo el excesivo restringimiento de aquellos que sean activos, en el salón de clases.

Según C. Böhler, entre los 6 y los 10 años la manipulación constructiva de materiales sigue constituyendo el interés predominante del niño normal. En este período el interés va pasando gradualmente a trabajos manuales más realistas, o sea a la construcción o fabricación de productos útiles. Son el incremento del realismo, la creación lúdica, consistente en la manufactura de productos por placer y no por necesidad, se manifiesta en forma de "hobbies" o deportes de naturaleza distinta a la del juego.

El valor especialísimo del juego constructivo que en el -
jardín de niños modernos han sabido descubrir y utilizar, finca
en la doble satisfacción que proporciona al niño.

Según Bergeman -Koenitzer el trabajo creador con materia -
les es un medio para expresar la propia personalidad aliviando-
tensiones y, al mismo tiempo, suscita la satisfacción de la eje-
cución, de llevar a feliz término una tarea que el niño mismo -
se ha propuesto. En este sentido la madurez para el juego cons-
tructivo desarrolla con el niño las facultades creadoras y la -
madurez moral para el trabajo.

Los juegos y los juguetes tienen un significado y una uti-
lidad especial para cada niño, y al contribuir decisivamente en
su desarrollo físico y mental, deben adquirir ante el adulto im-
portancia que merecen, y no el simple concepto de la forma de -
hacerlo pasar las horas sin que cause molestias.

Se puede crear una división entre los niños que juegan y -
se capacitan físicamente y aquellos que se retiran de toda ac-
tividad y ejercitan su intelecto de una forma pasiva. Los pro-
blemas de este orden, aunque necesitan que se les investigue --
más, ya han producido algunos datos que apoyan la inclusión en-
las escuelas de vigorosos juegos instructivos, los cuales combi-
nan la oportunidad de adquirir capacidad física con la de apren-
der habilidades académicas y ejercitar la capacidad intelectual.

Las formas del juego en este año escolar deben acondicio -
narse a la característica infantil de imitar las actividades -
externas de carácter físico. Como en la imitación siempre priva
el espíritu creador, le corresponde al maestro colocar a sus a-
lumnos en situación adecuada, previa la motivación consiguiente,
para que imitando las actividades y ocupaciones de las gentes -
mayores, así como los movimientos de algunos animales, se en-
treguen al juego con interés placentero de divertirse.

A través de los juegos imitativos, el niño tendrá su pri -

mer contacto con el movimiento rítmico, coordinado, medido y organizado que dará cauce a us impulsos que le harán vivir con alegría en su mundo que, en esa edad es limitando al presente.

JUEGOS ACTIVOS DE RELAJAMIENTO:

- 1.-Método: Colóquese a los niños ya sea acostados o sentados - confortablemente y enseguida hágaseles contraer y relajar el cuerpo alternadamente ("aprieten todo lo que puedan...todo.. más apretado todavía"). Esta fase de contracción debe durar de 3 a 6 segundos con las siguientes instrucciones para que siga el más completo relajamiento, teniendo cuidado en dar dichas instrucciones de una manera compatible con el nivel de entendimiento del niño.
- 2.-Método: Este ejercicio se empieza con la parte superior del cuerpo, para lo cual se pide a los niños que contraigan la cara, para relajarla enseguida; posteriormente se sigue con el cuello, hombros, brazos, caderas y extremidades inferiores, alternando todo esto con períodos de relajamiento y de respiración profunda. En seguida, se efectúa el ejercicio a la inversa, esto es de los pies a la cabeza, pudiéndose repetir varias veces, tanto de arriba a abajo como de abajo a arriba.
- 3.-Método: Los niños pueden estar interesados en ver que tan lentamente se pueden mover de varias formas "dibuja una línea tan despacio como puedas hacerlo" "ponte de pie lo más lentamente que te sea posible" "camina sobre una línea tan despacio como puedas hacerlo". Llévase el tiempo y hágasele saber al niño sus progresos. Se pueden elaborar unas gráficas en las que se lleve un registro de su mejoramiento. Muchos pueden competir con la ejecución de una tarea diferente. Dicha competencia puede consistir en varias actividades distintas, como trazar una línea, caminar, acostarse y levantarse.
- 4.-Método: Colóquese a los niños acostados sobre la espalda, —

con algún objeto blando sobre la cabeza. Se le puede tomar el tiempo a cada niño.

El acostarse y levantarse se puede alternar con movimientos más rápidos.

- 5.- Método: Póngase a dos niños juntos, invitando a uno de ellos a que se mueva lentamente y a otro a que actúe como la sombra del primero. El que lleva a cabo el papel de la sombra trata de imitar exactamente los movimientos del otro. Dichos movimientos deben hacerse lentamente para que puedan copiarse, la persona que observa puede decir si el niño que hace el papel de sombra está copiando correctamente, de no ser así, cámbiense los papeles o los movimientos de las extremidades y los de los dedos de las manos, así como todos los movimientos del cuerpo se pueden emplear juntos o varias combinaciones. Estos juegos son propios para niños hiperactivos e imaginativos de todas las edades.

Estos juegos han sido ideados para que produzcan diversión y naturalmente no se deben ejecutar durante mucho tiempo. Nuestra investigación nos dice que el reconocimiento de patrones puede ser enseñado por medio de esas técnicas, y que el mejoramiento que se ha registrado, es igual al que demuestran los niños a los que se ha enseñado en pequeños grupos especiales.

- 6.- Método: Coloque dos tablas con una figura cada una frente al niño; dibuje una de las figuras en el 'pizarrón y pídale que salte sobre ella.

Añada tres tablas para que el niño escoja y en seguida cuatro y cinco. Borre la figura después de que el niño la vea y pídale que salte sobre la tabla que contiene la misma figura que usted indicó.

JUEGOS PASIVOS:

Hay muchos juegos sosegados, indicadísimos para jugar dentro del salón de clase. Como los que tenemos a continuación:

1.- ¿Qué será ?

Este juego viene que ni pintado para adivinar lo que contiene una bolsa o "caja de tesoros". Un jugador pasará la bolsa; los demás irán cojiendo un objeto de su interior, pero de manera que sus compañeros no vean lo que ha sacado. El primero en sacar un objeto describirá a los demás como es el que tiene en su mano. El jugador sentado a la izquierda tratará de adivinarlo. Suponiendo que sea una bola de cristal el primer jugador la describirá así: "Es una cosa dura y redonda" si el segundo jugador no adivinara, puede dársele una indicación como ésta: "puede utilizarse para jugar", si aún no acierta le orientarán diciendo: "su nombre tiene cuatro letras".

2.-"Me comería, Me comería"

Es un juego alfabético. Lo empezará el primer jugador diciendo: "Me comería, me comería nombrará una golosina o comida que empiece con a, como aguacate, azúcar etc. El segundo jugador deberá nombrar uno que empiece con b, como bolillos barquillo etc. El tercero preferirá calabaza, cajeta etc., y así sucesivamente hasta agotar el alfabeto. Si un jugador cualquiera tarda más de medio minuto en encontrar la palabra correspondiente deberá pagar una prenda.

No hay que confundir nunca un juego tranquilo con un juego aburrido, porque aún sin armar alboroto se puede mantener muy vivo el interés de los niños.

Hay infinidad de juegos para jugar sin moverse del salón de clase, como recortar muñecas de papel, con vestidos que puedan también recortarse por ejemplo si hallan algún grabado en el --

color que les guste lo recortarán y lo pegarán en cartón fuerte con el fin de tener un adorno son cosas de juego que entretienen y divierten tranquilamente.

JUEGOS COLECTIVOS:

El juego busca integrar al niño al mundo que le rodea. Esta integración se logra básicamente en la medida en que el niño se identifica y es reconocido por los demás como persona. - Su identificación como persona se encuentra cuando toma parte con sus demás compañeros y es reconocido para participar en actividades lúdicas de tipo colectivo.

1.- La lotería.

Se dá a cada jugador un cartón que lleva impresos quince números. Cada cartón tiene un grupo de números distintos. También se dará a cada jugador, un número de fichas en blanco. El que canta los números tiene un montón de fichas en que hay números impresos. Estas se colocarán, cara arriba, sobre la mesa. Cuando los jugadores estén preparados para empezar, el que cante tomará una de las fichas en blanco. El que canta seguirá -- cantando los números que irán saliendo hasta que uno de los jugadores haya cubierto todos los números de su cartón. El primero que lo termine gritará: ¡lotería!, y habrá ganado el juego.

2.- Ponerle la cola al burro.

Tómese una hoja de papel y dibújese en ella un gran asno - sin cola. Se pega a la pared con cinta adhesiva. Córtese a continuación tantas colas de papel como niños toman parte en el juego y préndase un alfiler a cada una de ellas; cada jugador, por turno se tatará los ojos y tomará una cola. Entonces se le obligará a dar tres vueltas para desorientarle un poco antes de que pruebe a pinchar la cola en su sitio, es decir, en el sitio en el que el burro debería tenerla. Cuando todos los jugadores-hayan hecho, por turno, esta prueba, habrá tantas colas como ju

gadores, en el hocico o en las orejas del burro o en la misma pared. El jugador que haya colocado la cola más cerca de su sitio habrá ganado el juego.

3.-¿Frío o caliente?

Se hechan a suertes quién será el jugador encargado de la búsqueda. Mientras los demás esconden un libro u otro objeto, pequeño cualquiera, el designado saldrá del salón. El libro no deberá ocultarse debajo de ningún mueble. Cuando esté oculto se llamará al jugador y mientras él busca el libro los demás jugadores se sentarán formando círculo. Cuando llegue cerca le gritarán: ¡caliente! si se acerca más, ¡más caliente; y si todavía se acerca más, ¡Que te quemas! pero si estuviera lejos se le gritará ¡frío! o ¡más frío! o ¡te hielas! En cuanto encuentre el objeto escondido se incorporará al grupo de jugadores y será reemplazado por otro.

Puede variarse el juego tocando fuerte o suave con las palmas de las manos cada vez que el jugador se acerca o se aleja del objeto escondido.

4.- "La gallina ciega".

Se le vendan los ojos a un jugador y se le obliga a dar varias vueltas para que se desoriente. Los demás jugadores se diseminarán. Entonces la gallina ciega tratará de coger a uno cualquiera y una vez cogido tendrá que adivinar quién es. Los jugadores pueden acercarse a él y decirle cosas al oído. Luego alejarse corriendo. Pero cuando esto sucede "La gallina ciega" puede gritar uno, dos, tres ¡deténganse! a esta señal todos los jugadores deberán quedarse inmóviles hasta que uno de ellos sea atrapado. Si la gallina adivina quién es se le quitará el pañuelo de los ojos y el jugador atrapado le reemplazará, de lo contrario, se volverá a hacer girar sobre si misma a la gallina y los jugadores se diseminarán como la primera vez.

5.- "Sigamos al maestro"

Los jugadores se colocan en fila detrás del dirigente y le imitan cuando camina hacia adelante, hacia atrás a la derecha o a la izquierda. Deberán remedar también todo lo que haga por bobo o duro que parezca. Si el subiera o bajara los brazos como aleteando, los jugadores subirán o bajarán los brazos como aleteando también el dirigente puede saltar dar volteretas, hacer que come que toca un violín. Todo jugador que deje de imitarle exactamente, dejará de tomar parte en el juego. Los jugadores se turnarán para hacer de dirigente.

-JUEGOS DE IMITACION-

Para los pequeños la imitación es la regla de los juegos, la única que les es accesible ya que no pueden superar el modelo concreto y vivo para llegar a la abstracción. La imitación en el niño no es indiscriminada; por el contrario, es selectivo en alto grado.

1.- Las casitas.

Con una varita se trazan rayas en la tierra debajo de un árbol para dividir imaginariamente las habitaciones. Una niña desempeñará el papel de mamá, un niño el de papá y naturalmente las muñecas serán las niñas de esta familia. Después las visten para llevarlas a la escuela. Quizá una muñeca sufra un dolor y la mamá mortificada la llevará al dentista. También puede haber tenido sarampión y vacunarla o hacerla tomar una píldora con una miguita de pan.

Después de llevar a los niños a la escuela se va al mercado para comprar provisiones. Uno de los niños será el tendero y atenderá la tiendita y para pagar le entregará unos pedacitos de papel. Vuelve a su casa con la compra para preparar la comida luego llegará el papá a comer e invitarán a las amigas-

y comadres para que les acompañen en la mesa y les servirá muchas cosas ricas de mentiritas.

2.- El tren.

Imaginemos que estamos en una estación de ferrocarril y vamos a emprender un viaje comprarán el boleto y suben rápidamente al tren todo esto imaginariamente. Quizá se convertirán las bancas en vagones un niño gritará ¡viajeros al tren! gritará el jefe de estación. Din, don, din, don gritarán todos y arrancará el imaginario convoy y alguno irá gritando el nombre de las poblaciones más cercanas al lugar donde viven.

3.- Disfraces.

No hay una sola niña en el mundo a quien no le divierta ponerse los vestidos de mamá. También a los niños les gusta ponerse el sombrero de papá y representar el papel de persona mayor. Un chal hechado sobre los hombros dará a una niña el aire de una señora anciana. Una capa roja les dará el aspecto de caperucita roja. Un sombrero de alas grandes y un cinturón ancho evocan la imagen de un vaquero.

Al jugar estos juegos en que tienen que fingir que son lo que en realidad no son emplean la imaginación para convertirse en personajes que ellos imitan con gran seriedad esto dá a estos juegos un carácter más formal y divertido tanto para los que toman parte en él como para quienes sirven de público.

-JUEGOS TRADICIONALES-

Entre los juegos cantados seguramente que las rondas pueden ser consideradas como las expresiones que más han conservado la fuerza de la tradición legada por los conquistadores hispanos y que se han trasmitido de generación a generación sufriendo ligeras modificaciones debidas a la influencia del ingenio popular,

de la imaginación creadora de los niños y del propósito pedagógico de los maestros.

Las rondas populares que han sido seleccionadas para el -- primer año de primaria, han sido tomadas de las mismas que juegan y cantan los niños, tanto de la ciudad como del campo, y -- que han contribuído al entretenimiento de los pequeños que -- rien y gozan en los barrios o pueblos donde viven.

Indudablemente que éste es un material ideal para divertir y para educar y que favorece los contactos sociales para la ob^otención de una convivencia infantil más agradable y placentera.

El patio de juego escolar dotado con los implementos indis^opensables, es el lugar que cumple la importante acción de cana^olizar los impulsos instintivos de los seres que, por sus condi^ociones de crecimiento y desarrollo, más requieren de oportuni^odades para activar sus funciones fisiológicas.

"La rueda de San Miguel"

Los jugadores forman un círculo tomados de las manos, dan^odo el frente al diablo que estará en el centro, quien cantará, mientras el coro avanzará al centro y retrocederá:

A la rueda de San Miguel,
todos traen su caja de miel,
a lo verde, a lo maduro,
que se voltee ... de burro.
(nombre)

El jugador mencionado por el "diablo", debe, sin soltarse dar medio giro para quedar dando la espalda al centro. Así con^otinuará el juego, cerrándose el círculo hasta que todos hayan^oquedado volteados con el frente hacia afuera.

"La canasta"

Material: Una canastita.

Se forma un círculo y al centro pasa una de las jugadoras. Todo el grupo girando a ritmo cantará:

Tengo mi canasta
llena de confites
te quedaste sola
porque tu quisiste.

El círculo continúa girando y la del centro responde cantando:

Toma esta canastita
de chiles verdes
quien te manda ser burro,
porqué no muerdes.

Quien recibe la canastita, pasa al centro, para iniciar de nuevo el juego.

"Caballito Blanco"

Los niños tomados de la mano y en formación de círculo giran - con brincos imitando el paso del caballo y cantan estas estrofas:

Caballito blanco
sácame de aquí
llévame hasta el pueblo
donde yo nací.

tengo, tengo, tengo,
tu no tienes nada
tengo tres abejas
en una cabaña.

Una me dá leche,
otra me dá lana,
otra mantequilla
para la semana.

Esta ronda se repite las veces que lo deseen los jugadores.

"San Serafín del monte"

Se forma un círculo con los niños, los que girarán cantando, y al terminar el verso tomarán la posición que indique el director seleccionado y que ocupará el centro.

San Serafín del monte
San Serafín cortés,
yo como buen cristiano
me hincaré.

Las posiciones al gusto del director pueden ser: hincarse, sentarse, acostarse, pararse, etc. quienes se equivoquen reemplazan al director.

"Arroz con leche"

Se forma un círculo de jugadores y al centro pasará uno que -- cantando dirá:

Arroz con leche,
me quiero casar,
con una mocita
de este lugar.

Mientras tanto el coro girará sin soltarse de las manos y a la derecha de su formación, el jugador del centro al terminar su canción se acercará a uno de los jugadores y atrapándolo dirá:

Contigo sí
contigo no,
contigo mi vida,
me caso yo.

El jugador escogido pasará al centro para seguir el juego en la misma forma.

"Santo Domingo"

Formados en círculo sin tomarse de las manos y caminando en una misma dirección, los jugadores teniendo un jugador en el centro cantarán:

Santo Domingo
de la buena, buena vida,
hacen así así los sembradores
así, así, así
así me gusta a mí.

Cada vez que se repita el verso cambia la actividad al gusto - del director de la ronda, procurando indicar cada vez, alguno - de los oficios o quehaceres rurales más comunes, tales como la - siembra, la pesca, la alfarería, la pesca, la herrería, la car - pintería, la albañilería etc. A las palabras hacen así , así, - los jugadores, con movimientos rítmicos, preciosos y adecuados, simularán representar el oficio adecuado. El que se equivoque - sustituye al director.

Indudablemente que este material es ideal para divertir y - para educar y que favorece los contactos sociales para la obten - ción de una convivencia infantil más agradable y placentera.

C A P I T U L O V.-

DEMOSTRARA A TRAVEZ DE TRABAJOS PRACTICOS LA IMPORTANCIA DEL JUEGO.

Siempre hay algunos niños en el salón de clases que están habitualmente excitados para trabajar de una manera eficaz. Se mueven demasiado y cuando aparentemente están quietos en sus asientos, miran todo lo que hay a su alrededor, excepto, su trabajo escolar.

Las causas de este comportamiento hiperactivo no siempre son fácilmente detectables, ni siquiera por los profesionales.-- Un niño así puede ser simplemente inmaduro y de igual manera -- que otro más joven, necesita explorar físicamente el mundo que lo rodea de una manera más intensa de lo que se espera de un niño de su edad. Por otra parte puede estar perceptualmente confuso; su aparato visual puede ser que no organice efectivamente el mundo, por lo que es posible que necesite confirmar de esta manera, dónde se encuentran las cosas, a qué distancia, y que forma pueden tomar los objetos yendo hasta donde se encuentran y tocándolos. A veces se presentan pequeños problemas en los complejos mecanismos del cerebro que controlan la excitación general del cuerpo y el nivel de actividades. O bien el niño puede tener problemas emocionales que le impiden concentrarse durante un largo período.

Con relación a las diferencias de opinión respecto a la razón por la que algunos niños son demasiado activos existe el punto de vista casi unánime de que una dosis desordenada de actividad puede provocar dificultades de aprendizaje dentro de la mayoría de los ambientes educativos. Para ayudar a dichos niños a volverse autocontrolados y mejor organizados de manera que puedan funcionar bien intelectual, emocional y socialmente.

En contraste con los niños que se mueven demasiado y que parecen estar alerta, está el que habitualmente parece somnoliento.

Es un niño letárgico, difícilmente se interesa en algo y casi nunca está dispuesto a ejecutar tareas físicas o intelectuales. Se trata de un soñador que sueña demasiado en un lugar y tiempo poco oportunos o tanto el niño activo como el letárgico necesitan que se les ayude para que ordenen sus niveles de excitación de acuerdo con las tareas a las que se enfrentan en sus escuelas.

Entre los medios para reducir el nivel de actividad en los niños está el de gastar de alguna manera su exceso de energía, comprometiéndolos o dándoles alguna motivación para lleven a cabo una buena cantidad de trabajo físico.

Por lo tanto en un grupo de primer año se pueden poner en práctica varios juegos para las diferentes materias que se llevan dentro del programa escolar como los siguientes:

= Lectura por medio de carrera de obstáculos. =

Equipo: Llantas de automóvil, cajas, cinta, cuerdas, aros.

Método: El niño puede correr a través de obstáculos si es capaz de leer una palabra diferente en cada obstáculo. Después de cada carrera, se colocan nuevas palabras en los obstáculos, también se pueden organizar competencias o se pueden ganar puntos entre si se termina el ejercicio dentro del límite del tiempo y/o según la habilidad que demuestren los participantes para utilizar la palabra dentro de una oración.

La carrera de obstáculos se puede hacer por medio de cintos o de cuerdas.

= Letras musicales. =

Equipo: Cuadros con letras dispuestos con círculos grandes.

Método: Los niños caminan al rededor de un círculo al compás de la música, cuando ésta se para, se detienen frente a la letra que les tocó y dicen su nombre, construyendo una palabra que empiece con dicha letra. Cada vez se elimina una letra, de manera que haya menos letras que niños. el niño que se queda sin letra se sale del juego.

=Demostrar con sonido.=

Equipo: cuadros con letras y pizarrón.

Método: Escribanse en el pizarrón con letra muy clara y grande de molde y con colores primarios las consonantes duras (D, B, C, T, K, P) se hace que el niño las encuentre en los cuadros -- saltando en ellas, acto seguido, utilizando los cuadros con las consonantes duras, el niño salta en cada una de ellas emitiendo su sonido.

Los niños pequeños escriben frecuentemente los números al revés. Esto de hecho es más bien la regla y no la excepción en el caso de niños de 6 años pues bien este tipo de equivocación se puede corregir por medio en el que se ejecuten el sentido de la izquierda y la derecha por ejemplo un niño llega al pizarrón y observa no solamente el número sino la dirección en que se encuentra.

=Mira y acomoda.=

Equipo: Tablas con números y pizarrón.

Método: Se colocan dos tablas en el piso frente a dos niños. Se escribe un número en el pizarrón y el niño o los niños deben -- brincar al número correspondiente que se encuentra enfrente de ellos.

= Cosas grandes y cosas pequeñas. =

Equipo: Cartulina, tijeras pizarrón, láminas con figuras geométricas.

Método: Explique a los niños que la misma figura se puede hacer grande o pequeña.

Este ejercicio se empieza saltando dentro de los cuadros -- con figuras; saltando y diciendo de que figura se trata y pidiéndoles que hagan figuras más grandes o más pequeñas. Después -- de esto se pueden recortar figuras todavía más pequeñas o mucho más grandes dibujándolas en el piso.

= Cosas a la izquierda, cosas a la derecha.=

Equipo: Lámina grande con figuras geométricas, pizarrón.

Método: Los niños saltan o hacen algo con cada una de las tablas que se encuentran. Identifican la figura geométrica que se encuentra en la tabla y así mismo dicen si lo que están haciendo es una cosa a la derecha o una cosa que está a la izquierda.
= Rápido y despacio. =

Equipo: Pizarrón y colchones.

Método: Una vez que los niños desarrollen un mínimo de autocontrol, véase si son capaces de variar la fuerza y la velocidad para luego volver a adaptar un entrenamiento controlado (¿que tan lentamente te puedes poner de pie?) (¿que tan rápido te puedes acostar?) "Corre tan rápido como te sea posible desde aquí-hasta allá y luego muévete todo lo despacio que puedas".

Para los niños los juegos son la oportunidad para ser extremadamente activos.

Durante las primeras fases de la enseñanza de estos juegos, puede ser necesario ejercer más control del que posteriormente en el curso del año escolar se pueda tener. Los niños pequeños en particular, se ha descubierto que se benefician considerablemente con la concentración de varios juegos para controlar los impulsos antes de enfrentarlos a juegos más avanzados en los que se requiere identificación de figuras, letras y números.

Después de practicar estos juegos se puede presentar la necesidad de adaptar algunas formas de entrenamiento para que los niños se relajen.

En otras ocasiones entre entrenamiento o alguna modificación de él se puede incluir en varios juegos para el aprendizaje. Los niños de esta naturaleza si no se manejan correctamente ocasionarán a veces una sobreexcitación a los niños hiperactivos y distraídos.

CAPITULO VI.-

CONCLUSIONES

- 1.- Tomando en cuenta la naturaleza infantil cuya tendencia al juego es innata, la actividad lúdica debe predominar en las tareas diarias del escolar de primer año, cuyo interés es síntoma de una necesidad de crecimiento, ya que es factor esencial para el desarrollo físico, para la formación mental y la conducta social.
- 2.- Como el juego es de hecho el ejercicio natural por excelencia, por medio del cual se pueden alcanzar beneficios físicos, psíquicos y sociales es conveniente organizarlo y conducirlo para que su práctica satisfaga las necesidades y los intereses del educando, quien es el que lo disfruta y lo goza plenamente.
- 3.- Es de gran importancia tomar en cuenta que a la edad de 6 o 7 años el niño tiene aún reacciones individualistas, que se manifiestan por sus deseos de contar con sus propios juguetes de actuar solo de su poco interés por jugar en grupo y de ser acompañado de sus diversiones.
- 4.- El juego es parte principal de la educación del niño, del joven y del adulto, por ser la expresión natural de profundos intereses que satisface exigencias de compensación de equilibrio y de renovación.
- 5.- Creo que las bases fundamentales de la educación radican en el reconocimiento de la personalidad del niño, propia y suprema a la que debe concedérsele libertad para su desenvolvimiento pero sin libertinaje; independencia pero asociada a un claro sentido de responsabilidad social y por último el fomento de su poder creador, el sentido de la belleza y de los valores estéticos y morales.

PROPOSICIONES:

- 1.- Se propone a los señores profesores de grupo fomentar el -- juego ya que los niños de primer año se encuentran en pleno proceso de crecimiento y esta actividad puede servir de -- preambulo en su desarrollo físico, mental, espiritual y social.
- 2.- Todo profesor que se decida a poner en práctica el juego en su grupo debe constituirse en el guía orientador, entusiasta y activo que sea capaz de atraerse el interés la voluntad y la colaboración de sus alumnos sin necesidad de recurrir a su autoridad, a la orden drástica, al grito, a la amenaza de cualquier índole para organizar y desarrollar -- normalmente su trabajo en el que participen todos sus alumnos.
- 3.- Que al poner en práctica algún juego que sea del conocimiento de la generalidad de los alumnos a fin de que todos participen y nadie quede al margen de esta actividad.
- 4.- Definir biológicamente el juego como una actividad que aunque realizada sin finalidad particular y solo por la satisfacción que proporciona, constituye un instrumento para las continuas adaptaciones y reajustes del individuo a la vida con sus demandas presentes y futuras.

Profra. Soledad Ramírez

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

- 1.- "EL MUNDO DE LOS NIÑOS", Tomo octavo de Salvat Editores, S. A.
- 2.- "LOS NIÑOS SON ASI".
Dr. Alfredo Madrigal Llorente.
- 3.- "JUEGOS DIDACTICOS ACTIVOS"
Loise M. Berman.
- 4.- "LA RECREACION INFANTIL"
E. Partridgey y Ch. Bühler.
- 5.- "PSICOLOGIA DEL DESARROLLO INFANTIL"
Sidney W. Bijov - Donald M. Baer.
- 6.- "RECREACION FISICA PARA LA ESCUELA PRIMARIA"
Profr. Luis Felipe Obregón Andrade.
- 7.- "LA REVOLUCION PSICOLOGICA DEL NIÑO".
Henri Wallon.
- 8.- Medicina de la Cultura Física.
C. Ulmeanu.
- 9.- El Niño frente al Mundo.
Vayer, Pierre.