



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

EL JUEGO COMO AGENTE DE SOCIALIZACION
EN EL NIÑO DE SEIS AÑOS DE EDAD



ALMA EDUA SANCHEZ GOMEZ
ARMANDO TORRES REYES
MARIA DEL CARMEN GONZALEZ VALDES

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA, 1992

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., 25 de Septiembre de 1992.

JMS 6/12/93


C.C. PROFESORAS:
ALMA EDUA SANCHEZ GOMEZ
ARMANDO TORRES REYES
MARIA DEL CARMEN GONZALEZ VALDES
P r e s e n t e s:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

"El juego como agente de socialización en el niño de seis años de edad",
opción tesis, a propuesta del asesor C. Profr. Juan Pablo Díaz Barrera, manifiesto a ustedes que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza a presentar su examen profesional.

Estadística
t a m e n t e



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
PROFR. MANUEL J. VILLALOBOS MALDONADO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad UPN-05C
PIEDRAS NEGRAS

A nuestros seres queridos por el apoyo -
brindado en el transcurso de nuestra prepa
paración.

Con agradecimiento especial a los maes--
tros que laboran en la Unidad 05C subse-
de Allende, Coah.

A las personas que nos mostraron su intere
rés y entusiasmo por ver culminado nues-
tro objetivo.

Al Profr. Juan Pablo Díaz Barrera, que -
con paciencia supo brindarnos su experiencia
y conocimiento guiándonos hasta ver-
culminados nuestros esfuerzos.

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
PORTADILLA	I
DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION	II
DEDICATORIAS	III
TABLA DE CONTENIDOS	IV
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	3
FORMULACION DEL PROBLEMA	3
A. Planteamiento del problema	3
B. Justificación	4
C. Objetivo	4
CAPITULO II	5
MARCO TEORICO CONCEPTUAL	5
A. Teoría Psicogenética de Jean Piaget	5
1. Definición	5
2. Períodos de desarrollo según Jean Piaget	7
a. Período sensorio - motor	7
b. Período preoperatorio	9
c. Período de las operaciones concretas	13
d. Período de las operaciones formales	14
B. Conceptualización	15
1. El juego	16

	Página
a. Concepto	16
b. Evolución del juego	17
c. El valor del juego	17
d. Las reglas del juego	18
e. El juego infantil	19
f. El juego libre	19
g. El juego estructurado	20
h. El juego dramático	20
C. Socialización	21
1. Concepto	21
2. Métodos de influencia social	22
a. Imitación	22
b. Identificación	23
c. Persuasión	24
d. El juego	25
3. Agentes de influencia social	26
a. La familia	26
b. Los compañeros	28
c. La escuela	29
CAPITULO III	31
A. EL JUEGO PARA SOCIALIZAR AL NIÑO	31
1. El juego socializante	31
2. El juego infantil	31
3. El juego en el niño	32
4. Las reglas del juego en la socialización del niño	34

	Página
B. Influencia del juego en el niño de seis años	36
1. Influencia del juego lúdico en la socialización	36
2. Influencia de los compañeros de juego en la socialización del niño	39
3. La influencia familiar en el juego y socialización del niño	41
C. Importancia del juego en la escuela	43
1. La importancia de ganar o perder en el juego de los niños	43
2. El juego estructurado en el niño	47
3. El juego dramático como medio socializante en el niño	49
D. El juego y las esferas de aprendizaje	51
1. Psicomotricidad del niño	51
2. Cognoscitividad del niño	52
3. Socio - afectividad del niño	54
CAPITULO IV	57
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	57
BIBLIOGRAFIA	60
ANEXOS	61

INTRODUCCION

Hablar de un niño, es hablar de una cabecita inquieta, de una mente llena de ideas nuevas, de unos labios que siempre tienen sonrisa, palabras de l cariño y una manera de convencer a los adultos que entiernece.

A un niño se le encuentra jugando con una pelota, con una muñeca, l pintando y rayando en la pared, comiendo dulces, saltando de alegría porque lo lllevarán a pasear. Total, se le encuentra en cualquier parte y en cualquier parte aprende.

Sin embargo que triste es cuando nadie motiva al niño, para que juegue, para que ría, para que aprenda, que deprimente es el cuadro de un niño que l no sabe relacionarse con los demás, que prefiere estar a solas y no tener l roce de ninguna clase con otras personas ajenas a su familia.

A la edad de seis años el niño inicia una gran aventura como lo es el l ingreso a la escuela, lo hace con cierto temor y curiosidad, pues desconoce l ese ambiente y lo que le pueda deparar. Estará rodeado de gente diferente y ajena a su familia y lo que es más para el niño, habrá demasiados l compañeros con los cuales convivirá durante varias horas del día.

El presente trabajo de investigación documental gira alrededor de la l temática de falta de socialización del niño de seis años de edad, específicamente en su primer año escolar.

Se considera que para socializar al niño de nuevo ingreso en la escuela se ha de partir del interés de éste, de sus necesidades y deseos llegando l por ende a utilizar el juego lúdico como medio socializante.

En esta investigación se señalan conceptos teóricos relacionados con la

temática planteada y al final se aportan conclusiones y sugerencias que podrán servir tanto al docente como a los padres de familia para lograr socializar al niño por medio del juego.

CAPITULO I

FORMULACION DEL PROBLEMA

A. Planteamiento del problema

La educación primaria en nuestro país tiende a desarrollar armónicamente todas las facultades del educando, así como inculcar y acrecentar normas y valores que lo formarán como individuo y como ciudadano.

El ser humano al nacer se desarrolla dentro de un círculo social como lo es la familia, depende para todo ella y no concibe otro mundo diferente a la misma, sin embargo conforme el niño va creciendo sus expectativas e intereses se van ampliando, de manera que ya no sólo se concreta al seno familiar sino que su horizonte se amplía hacia el exterior. De tal manera que el niño al ingresar a la escuela primaria lo hace con cierto temor, pero al mismo tiempo con curiosidad y gusto, ya que el ambiente es extremadamente diferente al que conoce y del cual proviene (hogar), sin embargo con el transcurso del tiempo el niño se irá acoplando a la escuela y a sus compañeros.-- Tendrá que tratar y convivir con éstos y buscará la manera de hacerlo. Para lograrlo el niño recurre a diferentes métodos según sus intereses y necesidades. Pese a todo esto habrá que estimular a los niños de nuevo ingreso a la escuela para que se socialicen en otro círculo que es muy diferente a la familia de la cual provienen. La falta de socialización del niño de 6 años es hasta cierto punto natural, pero utilizando estrategias como lo es el juego-lúdico se podrán lograr buenos resultados, considerando que se parte de un interés generalizado como lo es el juego.

B. Justificación

La presente investigación documental se realizó con la finalidad de adentrarnos más en la situación problemática de falta de socialización del niño de seis años de edad y que les aqueja en su inicio a la escuela primaria, de la misma manera se elaboró pensando en que pudiera ser de utilidad de compañeros maestros y padres de familia, al comprender y analizar los aspectos -- que giran alrededor de la socialización del niño mediante el juego lúdico.

C. Objetivo

- * Que el docente y los padres de familia recapaciten sobre la influencia que tiene el juego en la socialización del niño de seis años de edad.
- * Comprender el valor de la socialización en el individuo especialmente en el niño de seis años.
- * Utilizar el juego lúdico como agente de socialización en el niño.

CAPITULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL

A. Teoría Psicogenética de Jean Piaget

Los planes y programas de estudio de la escuela primaria, elaborados -- por la Secretaría de Educación Pública de nuestro país, en los cuales se señalan y especifican los objetivos y actividades que se deben de alcanzar en la educación y formación de los alumnos escolares se basan en la teoría psicogenética de Jean Piaget.

1. Definición

Teoría de desarrollo cognitivo basada en la psicología genética de Jean Piaget. Para éste: "El desarrollo cognitivo es el producto de la interacción del niño con el medio ambiente, en formas que cambian sustancialmente a medida que el niño evoluciona".⁽¹⁾

Según este psicólogo el intelecto está formado por estructuras o habilidades físicas y mentales llamadas esquemas que los individuos usan para experimentar acontecimientos nuevos y obtener otros esquemas. Piaget llegó a la conclusión de que el niño empieza su vida con unos reflejos innatos; como -- gritar, éstos actos son las habilidades físicas (estructuras o esquemas) con las que el bebé inicia su vida.

Las estructuras irán cambiando conforme la persona va desarrollándose, -- así una estructura vieja dará paso a una estructura nueva.

(1) Cliford Margaret M. Enciclopedia Práctica de la Pedagogía. Tomo I España. Ed. Océano, 1982, p.80

Piaget identificó dos funciones o procesos intelectuales que todo el mundo comparte sin importar la edad o las diferencias individuales. Estos procesos que forman y cambian los esquemas reciben el nombre de adaptación y organización. Por medio de la adaptación el individuo se ajusta a su medioambiente, y al mismo tiempo realiza dos funciones como son adquirir información del medio y cambiar las estructuras antes establecidas para adaptarlas a la nueva información que se recibe.

El proceso mediante el cual se adquiere la información se llama asimilación; el proceso de cambio a raíz de la nueva información de las estructuras cognitivas establecidas se llama acomodación.

Aunque los procesos de asimilación y acomodación se llevan a cabo casi al mismo tiempo y recaen en el aprendizaje, es posible que alguna persona asimile información y que no la pueda acomodar inmediatamente en sus estructuras previas. Es entonces cuando el aprendizaje no se lleva a cabo y la persona se encuentra en un desequilibrio cognitivo, estado en el cual las ideas viejas y las ideas nuevas no se acoplan entre sí. Para Piaget este continuo proceso de establecer equilibrio entre las ideas viejas y las nuevas son parte importantísima del aprendizaje en general. La asimilación y la acomodación cambian gradualmente las ideas y todas las conductas relacionadas con estas ideas. Estos cambios son prueba del aprendizaje.

Las estructuras cognitivas se organizan en la medida en que se van adquiriendo y modificando a través de la adaptación. La organización, función fundamental del desarrollo intelectual es el proceso mediante el cual se van a categorizar, sistematizar y coordinar las estructuras cognitivas. La organización de las estructuras ayuda a la persona a que aprenda a seleccionar sus respuestas ante objetos y acontecimientos.

Según la teoría de Piaget, todas las personas comparten las funciones -

de adaptación y organización, por eso se llaman invariantes, ya que explican todo aprendizaje cognitivo, sin importar si tiene lugar en niños, adolescentes o adultos y que se aprenda; decoración, costura, cocina, etc.

Todos aprendemos por medio de la adaptación y la organización pero cada individuo desarrolla una estructura cognitiva única. Por ejemplo, tras leer una novela o ver una misma película, no existirán dos personas que tengan -- habilidades, estructuras o ideas exactamente iguales, por consiguiente, las estructuras a diferencia de las funciones, se conocen como variantes, difieren de una persona a otra.

Piaget encontró que existen patrones en las respuestas infantiles a tareas intelectuales. Niños de una misma edad reaccionan de una manera similar, aunque notablemente diferentes a las respuestas y expectativas de los -- adultos. Piaget clasificó los niveles del pensamiento infantil en cuatro -- períodos principales que son: período senso - motor, período preoperatorio, -- período de operaciones concretas y el período de las operaciones formales.

2. Períodos de desarrollo según Jean Piaget

Piaget afirma que el niño atraviesa cuatro períodos de desarrollo cognitivo.

Aunque Piaget asigna un margen para cada uno de estos períodos de desarrollo, existen marcadas diferencias en el ritmo con que el niño avanza a -- través de ellos. En una determinada edad los períodos pueden solaparse, de modo que el niño muestra algunas conductas características de un período y -- ciertas conductas características de otro.

a. Período sensorio - motor

Este período abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad apro

ximadamente.

El aprendizaje del individuo va a estar en estrecha relación con las experiencias sensoriales y las actividades motoras y movimientos corporales -- que realicen.

Durante los primeros días los bebés exploran el medio ambiente en el -- que se encuentran mediante sus reflejos innatos, tratando de asir objetos y enfocan todos los que caen en su campo visual y usan sus cuerdas vocales para satisfacer las necesidades biológicas. Conforme pasa el tiempo los niños se adaptan a su medio, asimilando nuevas experiencias y acomodando o cambiando reflejos.

Tiempo después el bebé tiende a meter en su boca diferentes objetos y - chuparlos de desigual forma. El llanto de los niños varía según sea la causa; hambre, o dolor. Los bebés recién nacidos se limitan a ver fijamente -- los objetos que tienen ante ellos, pero al paso del tiempo seguirán con la - vista el movimiento de tales objetos. Los niños no sólo agarran los objetos que están a su alcance, sino que tratan, extendiendo sus brazos de alcanzar- otros que están retirados, lo que denota la intencionalidad.

Posteriormente los niños aprenden a cambiar estructuras. Se puede ver, por ejemplo: a un niño tratando de alcanzar o mirar objetos en movimiento. - Esto demuestra que las estructuras cognitivas del niño se perfilan de una manera progresiva y se organizan a un nivel superior.

La rapidez con que se produce estos procesos depende grandemente del -- medio ambiente en el que se desarrolla el niño, y de la estimulación que se le proporciona, así como de la interacción niño - adulto, especialmente en el hogar.

b. Período preoperatorio

Este período comprende de los dos a los siete años de edad aproximadamente.

El niño de este nivel utiliza muy poco la lógica pero su nivel de pensamiento es superior al del período senso - motor. Esta nueva forma de pensamiento consta de dos componentes; simbolismo no verbal y simbolismo verbal.

El simbolismo no verbal lo podemos observar cuando un niño utiliza un objeto con una finalidad diferente para la que fue creado por ejemplo, un simple palo le puede servir al niño como una pistola, como una espada o como una flecha. De manera que el niño que se encuentra en este período puede practicar durante el día diversos juegos como la escuelita, la casita, la tiendita, y a los policías y ladrones; usando pocos objetos o elementos ya que en éste período el niño utiliza los objetos como símbolos de otros según sea su imaginación, deseo o necesidad.

El simbolismo verbal aparece cuando el niño utiliza el lenguaje o signos verbales para representar objetos, acontecimientos o situaciones. El lenguaje permite que el niño se relacione y conozca más de su medio, ya que empieza a interrogar sobre cuestiones de interés y a escuchar comentarios a su alrededor. Con éstas preguntas y comentarios los niños van desarrollando sus capacidades intelectuales, pero a pesar de estas ventajas el aprendizaje les ocasiona al principio un gran desequilibrio, confusión y frustración ya que ellos deben descubrir que palabras sirven, como se unen y cuando producen los efectos deseados.

Piaget afirmó que el lenguaje es primordial para el desarrollo intelectual en tres aspectos:

El lenguaje nos permite compartir ideas con otros individuos y de este modo, comenzar el

proceso de socialización. Esto a su vez reduce el egocentrismo.

El lenguaje ayuda a el pensamiento y a la memoria, pues ambas funciones requieren interiorización de acontecimientos y objetos.

Quizá lo más importante, el lenguaje permite a la persona utilizar representaciones e imágenes mentales, o pensamientos al realizar experimentos mentales. (2)

El lenguaje que utiliza el niño en éste período es egocéntrico ya que - aunque habla en presencia de otras personas lo hace solamente para su beneficio personal. Habla para sí mismo y si llega a estar presente alguna otra - persona solamente la utiliza para acoplarla a la situación en que está participando el niño, a éste no le interesa influir en el oyente ni tampoco ponerse en el lugar de éste. Cualquiera que esté cerca de él le servirá solo para escucharlo.

Lentamente el niño empieza a darse cuenta de que el lenguaje se utiliza para comunicarse con sus semejantes, para dar a conocer sus deseos y necesidades, es entonces cuando el niño empieza a hablar con la gente, también a - escuchar y a entender indicaciones dadas por otras personas.

A los niños de dos a siete años les encanta experimentar con el aprendizaje verbal, a pesar de esto existe diferencias entre los niños de estas edades, ya que los más pequeños utilizan el lenguaje como entretenimiento y los niños mayores lo utilizan como una herramienta para resolver problemas.

Existe una característica de la conducta del niño del período preoperatorio que va a la par de la experimentación verbal, esta es la imitación verbal. Mediante el lenguaje imitativo los niños pequeños participan en la realidad de un mundo mayor que el suyo, por ejemplo al utilizar un teléfono de juguete, al jugar representando a la escuelita, la tienda, etc. En contraste con esto el niño mayor en este período aún tiende a utilizar la imitación

(2) Cliford M. Margaret. Enciclopedia Práctica de la Pedagogía. Tomo I. - España, Editorial. Océano, 1982. p. 92

del lenguaje sólo que lo hace para identificarse con modelos o héroes. Por lo tanto los adultos pueden servir de modelo para el niño, estimulando o desalentando el aprendizaje verbal o la imitación.

Un psicólogo piagetano concluye:

Todos los datos indican que, además de la existencia de un medio ambiente estimulante, - la atención de los adultos y de los niños más grandes, especialmente al contestar preguntas y en la conversación, es extremadamente importante en el desarrollo del niño en este período. (3)

Aunque la adquisición del lenguaje es un paso grande para un niño en el período preoperatorio, existen aún obstáculos para llegar al pensamiento lógico, el pensamiento unidimensional es aquel que sólo atiende a un aspecto - de una situación, no toma en cuenta otros aspectos, este tipo de pensamiento procede del egocentrismo del niño. El niño ve y entiende el mundo desde un punto de vista muy restringido o unidimensional. El niño considera que sus pensamientos son reales y acertados, jamás se cuestiona sobre éstos.

El razonamiento transductivo es el proceso en el cual se utilizan detalles de un acontecimiento para anticipar otro acontecimiento. En este período el niño muy seguido razona de lo particular a lo particular o transductivamente. Muchas veces en este período el niño saca conclusiones firmes basadas en hechos que ya ha observado con anterioridad.

Los niños no pueden lograr categorías conceptuales. Aprenden a nombrar casi todo lo que se encuentran pero no agrupan; asocian o clasifican cosas - fácilmente de acuerdo con categorías conceptuales como: animales, herramientas, máquinas o alimentos. En este período el niño no es capaz de entender-

(3) Clifford M. Margaret. Enciclopedia Práctica de la Pedagogía. Tomo I.- España. Ed. Océano, 1982. p.95

un proceso o seguir transformaciones ya que el niño sólo alcanza a considerar el estado inicial y final de un objeto, las modificaciones que hayan ocurrido entre estos estados le son inconcebibles, de manera tal que se limita su capacidad de razonamiento. Por ejemplo: si sostiene un palo en posición perpendicular al suelo, siendo sostenido de un extremo por un dedo de la mano y luego se le suelta, el palo cambiará de posición, primero estaba perpendicular y luego paralelo al suelo; si se le pide a un niño del período preoperatorio, que dibuje lo que ha sucedido al palo, probablemente dibuja una línea vertical y luego una horizontal, y explicará de la siguiente forma; -- primero el palo estaba parado y luego acostado. El niño está considerando solo el estado inicial y final del objeto.

El centramiento es el interés que tiene el niño por una sola faceta de un objeto, por lo que el hace juicios rápidos e imprecisos. Este acto de centramiento origina que los niños piensen y razonen desde un punto de vista muy restringido.

Los niños no pueden invertir conceptualmente las operaciones. La inversión de operaciones consiste en seguir el rastro en forma mental de un objeto o contecimiento hasta su origen. Por ejemplo: los niños de este período pueden poner en la mesa los platos y los alimentos, pero no pueden pensar en un pastelito descompuesto en harina, azucar, huevos, etc.

La conservación es la capacidad para reconocer que un cambio perceptivo en un objeto no indica forzosamente que haya ocurrido un cambio sustancioso en él. El niño de este período carece de esta capacidad ya que si se modifica la constitución de un objeto también el niño modifica su opinión respecto a los componentes de dicho objeto. Por ejemplo: si a una bola de plastilina se le moldea y transforma para que aparezca un pastelillo que no pesa ni más ni menos de lo que pesaba inicialmente y se le pregunta a el niño que si pe-

serán lo mismo o una pesará más que la otra. El niño seguramente contestará que el pastelillo pesa más porque lo ve de manera más grande. A la edad de cinco o seis años el niño que se encuentra en el período preoperatorio irá creando la habilidad para comprender la conservación, pero seguirá teniendo problemas con las que implique los conceptos de peso, superficie y volumen.

c. Período de las operaciones concretas

Este período abarca de los siete a los once años de edad aproximadamente. Los niños que se encuentran en este, se hacen cada vez más lógicos según adquieran y perfilen su capacidad de realizar lo que Piaget llamó operaciones: "Actividades mentales basadas en las reglas de la lógica".⁽⁴⁾

Sin embargo para que los niños puedan utilizar esta lógica y realizar operaciones, necesitan apoyos concretos en que basarse. Los problemas abstractos que puedan presentárseles están fuera de su capacidad, he aquí la razón por la que este período se conoce con el nombre de operaciones concretas

El niño puede hacer varias cosas: es capaz de conservar de un modo constante, de clasificar y ordenar cosas rápida y fácilmente de experimentar de un modo casi sistemático.

La conservación es la capacidad que tiene el niño para reconocer una cosa como idéntica a sí misma, a pesar de las variaciones que existen en su apariencia. Hacia los siete años aparece la noción de conservación de la materia, a los nueve años la conservación de peso y a los once la conservación del volumen.

La clasificación es el proceso mediante el cual se agrupan objetos o acontecimientos siguiendo reglas que recalcan relaciones entre ellos. Al

(4) Cliford M. Margaret. Ibid. p.106

clasificar el niño a menudo tiene que considerar más de una dimensión de un objeto o acontecimiento. En el período de las operaciones concretas, los niños demuestran una capacidad progresiva para ordenar y clasificar, pero ésta cambia conforme se tenga mayor experiencia y edad.

Otra característica que presentan los niños es la experimentación cuasi sistemática. Mientras que en los períodos anteriores el niño experimentaba en forma fortuita, en el período concreto demuestra mayor conciencia de los aspectos que debe tenerse en cuenta en una situación dada para resolver problemas y aparte es más lógico en la exploración de relaciones, sin embargo -- los niños no consideran los factores relevantes de una manera exhaustiva, -- así como tampoco lo suficientemente sistemática como para que el niño halle todas las soluciones posibles.

Como señala un psicólogo piagetano, en este período y a diferencia de los anteriores el niño:

Parece comprender mejor que el niño más pequeño, que ciertos problemas tienen soluciones precisas, específicas y potencialmente cuantificables, y que éstas soluciones pueden alcanzarse mediante el uso del razonamiento lógico de operaciones de medición bien definidas. Los niños más pequeños carecen de la dotación cognitiva necesaria para hacer algo más que adivinar o efectuar estimaciones perceptivas simples.(5)

La conducta de los niños evoluciona porque el egocentrismo característico de las etapas anteriores de paso a la cooperación.

d. Período de las operaciones formales

Abarca de los once a los quince años de edad aproximadamente. El niño de pensamiento formal puede manejar a nivel lógico enunciados verbales y proposiciones en vez de objetos concretos únicamente. Puede entender claramen-

(5) Clifford M. Margaret. Enciclopedia Práctica de la Pedagogía. Tomo I - España, Ed. Océano, 1982. p.110

te y apreciar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura. Puede entablar diálogos y discusiones que giren alrededor de conceptos abstractos como justicia y libertad.

Piaget cree que la capacidad para pensar en las operaciones formales -- tienen su origen en los problemas que surgen al tratar de conciliar opiniones diversas, en la discusión y en las tareas cooperativas.

En esta etapa el sujeto es capaz de clasificar y seriar objetos permitiendo agruparlos en todas las maneras posibles.

El pensamiento del sujeto es hipotético - deductivo ya que realiza el análisis más completo para la solución del problema que se le presente. A esta edad se lleva una estrecha relación entre lenguaje y pensamiento, por lo que es de gran importancia el haber logrado de la mejor manera posible el período anterior.

Aparece en el sujeto espíritu experimental, ya que utiliza una gran cantidad de datos experimentales para llegar a formular hipótesis. El niño llega a deducir verdades cada vez más generales por el manejo de otras opciones.

Llegando a este período el sujeto se encamina con gran facilidad a la autonomía, ya que sus ideas con la realidad lo van haciendo más auténtico, llevándolo esto a conflictos y perturbaciones consigo mismo.

B. Conceptualización

En el desarrollo físico y mental del educando intervienen factores que propician el aprendizaje de los mismos y que lo formarán como personas y como ciudadano.

Las actividades escolares a realizar en los centros educativos del interés y el gusto de los alumnos, ya que ésto es primordial para el logro de --

los objetivos propuestos por el docente y marcados en el programa escolar.

Hay que considerar el juego como un factor de gran importancia y trascendencia en la formación del educando y sobre todo, como un agente de compañerismo y socialización en el mismo.

1. El juego

El ser humano que nace realiza actividades lúdicas por el simple hecho de disfrute y gozo.

a. Concepto

"Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez".⁽⁶⁾

"El juego es una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia o las preocupaciones -- por su situación y por su persona".⁽⁷⁾

"El juego permite reproducir la realidad transformándola según los propios gustos y necesidades, siendo por ello una forma natural de mitigar angustias o tensiones y una válvula de escape para las situaciones vividas con desagrado y dolor".⁽⁸⁾

Se considera este último concepto de sumo interés e importancia para poder utilizarlo como base o fundamento la temática sobre la cual gira la --

(6) Cajita de Sorpresas. Volúmen 4. El niño y su mundo. Ed. Océano, 1983 - Barcelona, p.32

(7) Miranda Pacheco, Mario. Colección Pedagógica. La evolución psicológica del niño. Ed. Grijalbo, 1988. México, D.F. p.62

(8) Diagonal Santillana. Diccionario Enciclopédico de Educación Especial. México. Ed. M. Aguilar, 1989, p.1204

presente Investigación Documental.

b. Evolución del juego

Durante los primeros años de vida, el niño juega con su propio cuerpo y disfruta con la manipulación y exploración sensorial de los objetos que tiene a su alcance.

En los primeros meses el niño actúa en forma repetitiva y a medida de que va creciendo sus acciones son más diferenciadas. A los dos años empieza el juego de imitación, el adulto se convierte en el centro de atracción del niño, éste le observa y le imita. A los tres años es capaz de hacer la función de otro personaje, de substituir la acción real por una imaginaria, iniciando el juego simbólico. En esta época también disfruta con los juegos de construcción y con los de lenguaje.

El juego simbólico se enriquece con la colaboración de otros niños. El aprendizaje del juego en grupo se realiza progresivamente y en la medida en que son capaces de jugar juegos de reglas. Estos juegos pueden realizarse cuando el niño es capaz de aceptar unos condicionantes objetivos iguales para todos, en este momento el juego se convierte en vehículo de socialización.

c. El valor del juego

La mayor importancia del juego se haya en que el niño lo disfruta de modo inmediato. El juego tiene una importancia crucial, al mismo tiempo que estimula el desarrollo intelectual del niño, también le enseña, sin que él se de cuenta, los hábitos que más falta le hace para ese desarrollo, tales como la perseverancia, que tan importante es en todo aprendizaje. Es por medio de los juegos que un niño empieza a comprender que no tiene por que desanimarse si un bloque no se mantiene en perfecto equilibrio sobre otro la pri

mera vez, fascinando por el reto de construir una torres el niño aprende poco a poco que aunque no le consiga inmediatamente, el éxito podrá ser suyo - si persevera. Aprende que no debe desanimarse y dejarlo correr para dedicarse a algo más difícil, sin que deba intentarlo una y otra vez. J

d. Las reglas del juego

Piaget recalca la importancia de que el niño aprenda las reglas del juego en el proceso de socialización, porque éste exige que sea capaz de dominarse y de controlar sobre todo su tendencia a efectuar agresivamente para alcanzar sus metas, sólo entonces puede disfrutar de la continua interacción con otras personas, que es propia de los juegos con compañeros, que son también contrincantes.

Obedecer las reglas y controlar las tendencias agresivas y egoistas no son algo que pueda aprenderse de la noche a la mañana sino el resultado final de un largo proceso de desarrollo.

Cuando el niño empieza a participar en juegos estructurados, tiende a comportarse como solía hacerlo antes en sus juegos libres, esto es, cambiando las reglas según su conveniencia, pero al pasar esto el juego se vuelve imposible.

En una etapa posterior el niño llega a creer que las reglas son inalterables y considera que, desobedecerlas es un delito grave, sólo después de aprender a desobedecer las reglas y a contener sus tendencias egoistas y agresivas hasta el punto de poder prescindir de ellas, será capaz el niño de comprender y aceptar que las reglas no se siguen por razones abstractas, sino por que sólo siguiéndolas puede el juego proceder en forma ordenada. Los niños pueden comprender que las reglas se aceptan voluntariamente en interés del juego, y que pueden alterarse libremente siempre y cuando todos los par-

ticipantes estén de acuerdo.

Cuando los niños gozan de libertad para hacer lo que gustan en juegos - estructurados sin supervisión adulta, lo más frecuente es que aparezcan discusiones sobre a qué jugarán y cómo y qué reglas deben seguir, quedando muy poco tiempo para el juego propiamente dicho. Y es así como debe ser para — que los juegos socialicen a los niños.

e. El juego infantil

Es la actividad física y mental en la vida de los niños que posibilita el desarrollo armonioso de su cuerpo y su personalidad. El desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, ya que se inicia en forma placentera el contacto con la realidad e introduce en el mundo de las relaciones sociales.

El juego ofrece al niño la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad, jugar es distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar integrarse y desarrollarse. Hoy se cree que para el niño todo o casi todo — es juego y que la actividad que en él se despliega va dirigida a conocer el mundo que le rodea, a la vez que le ofrece excelentes oportunidades para su desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

f. El juego libre

El juego libre corresponde a una etapa primitiva, se refiere a las actividades que lleva a cabo el niño de corta edad y que se caracteriza por no tener ninguna regla, salvo las impuestas personalmente (las cuales, a menos que el niño sea compulsivo pueden cambiarse a voluntad); por la intervención de la fantasía despreocupada, por la ausencia de toda meta ajena al juego propiamente dicho.

A una edad muy temprana el niño se percata de que el juego libre ofrece una oportunidad mucho mayor de disfrute puro. El juego libre no prosigue de acuerdo con la realidad objetiva o con la lógica de los acontecimientos, sino como sugieran las asociaciones del momento.

g. El juego estructurado

Los juegos estructurales suelen ser competitivos y se caracterizan por tener reglas acordes, a menudo impuestas externamente, por el requisito de emplear los instrumentos propios de la actividad del modo en que se pensó al idearlos en vez de usarlos siguiendo los dictados del capricho y frecuentemente por tener una meta como puede ser pongamos por caso, ganar el partido.

h. El juego dramático

El juego en el niño es una diversión donde él puede crear e imaginar -- distintos personajes, transformándose en ellos. Puede ver el mundo de diferente forma, logrando simbolizar algunos de sus deseos más profundos. Desplazándose con más confianza ya que este juego no cuenta con instrucciones ni reglas a seguir.

"El juego dramático es una de las formas básicas en las que los niños pueden tratar de aplicar sus talentos para estructurar la vida".⁽⁹⁾

Mediante el juego dramático el niño se adentra en el mundo real, representando papeles de personajes que son de su agrado y que le proporcionan satisfacción.

(9) Biber, Bárbara. Educación Preescolar y Desarrollo Psicológico. Ed. Gerñica. México, D.F. 1986. p.270

C. Socialización

El ser humano desde que nace habrá de desarrollarse en compañía de otros de su especie, por lo tanto es un ser sociable por naturaleza. La forma en que se relaciona con las demás personas varían según el tipo de sociedad en la cual esté inmerso. Desde su infancia el individuo recibe influencias del exterior que lo irán haciendo social en su trato con los demás.

1. Concepto

El proceso de socialización es el instrumento y secuencia por el que -- una persona se va apropiando de patrones de conducta que le permiten aceptar e integrarse en la sociedad en la que se desarrolla. Este proceso está íntimamente ligado con el proceso general de la educación, en el que hay que inscribirlo no sólo como una dimensión importante de ella, sino como su eje central, ya que definitivamente, toda conducta humana es social.

El proceso de socialización se inicia genéticamente con el nacimiento, -- a partir del cual se somete al bebé a un proceso de inmersión social conformado por la influencia de todos los agentes y agencias que lo rodean y con -- los cuales tienen relación directa tal es el caso de padres, hermanos, cuidadores, y aún cuando esta relación sea alejada o indirecta como el caso de -- los medios de comunicación, instituciones políticas, etc. El objetivo de -- esta influencia radica en dotar al individuo de los mecanismos, habilidades y disposiciones que le permitan comprender y actuar en forma eficaz en la -- comunidad.

El desarrollo social de cada individuo es el resultado de una serie de factores que podemos identificar. Según han demostrado los psicólogos, los dos factores más importantes son los métodos de influencia social y los agentes de influencia social.

Entre los métodos de influencia social se incluyen la imitación, la identificación, la persuasión y el juego. Entre los principales agentes de influencia social se sitúan la familia, los compañeros, y la escuela.

2. Métodos de influencia social

El comportamiento social de un individuo suele tener múltiples causas.- Un niño empieza a jugar fútbol para imitar a su hermano mayor, o bien trata de identificarse con su estrella infantil favorita de televisión. La imitación, la identificación, la persuasión y el juego son sendas de explicaciones posibles, pero ninguna causa excluye a las demás. A menudo más de uno de estos métodos determinan la conducta de un niño.

a. Imitación

La imitación es el acto mediante el cual se reproducen conductas observadas con anterioridad. Por medio de este método los niños pequeños sobre todo, pueden lograr un aprendizaje.

Se ha comprobado mediante obras de historiadores y antropólogos que a lo largo de la historia y en todas las culturas la imitación siempre ha sido uno de los medios más generalizados para aprender conductas sociales.

El niño inicia su formación en la casa y ésta se basa en la observación de imitación de los demás. Apoya su imitación en dos tipos de modelos; de la vida real; como vendrían siendo el padre, la madre, el hermano mayor, etc y los modelos simbólicos que pueden ser cómicos o verbales, los primeros los toma de la televisión o el cine y los verbales de historias o relatos. Los modelos simbólicos han crecido y se han multiplicado rápidamente por los avances de la tecnología durante los últimos años. Oigamos a los psicológicos-

Debido al considerable tiempo durante el cual la mayoría de los jóvenes están expuestos a modelos y conográficos representados sobre todo a través de la televisión, tales modelos contribuyen a conformar conductas y modificar las normas sociales y por lo tanto, — ejercen una enorme influencia sobre la conducta de los niños y adolescentes. En consecuencia, los padres corren el riesgo de perder influencia como modelos de roles y, a menudo; se les plantea el problema de controlar los programas de televisión que ven sus — hijos. (10)

Es importante que los padres y educadores expongan deliberadamente a los niños modelos prosociales (aquellos en los que se reconoce una conducta socialmente aceptable y actuaciones recomendables) no basta con mantener a los niños alejados de los programas de televisión agresivos, de compañeros de reputación dudosa y de libros peligrosos. Para comportarse en forma positiva los niños deben tener a su alcance abundantes modelos pro - sociales.

b. Identificación

Algunos psicólogos conciben con un tipo especial de imitación, es decir la imitación de un modelo que es envidiado, bien puede ser por las recompensas que tiene o también por el poder que tiene de recompensar a otros. La identificación implica pues envidia que a su vez, orilla a la persona a perseguir recompensa o poderes similares por medio de la conducta imitativa.

La identificación se diferencia de la imitación en donde la conducta de emulación se da en presencia del modelo. Mediante este proceso básico para la configuración de la propia personalidad el sujeto va actuando paulatinamente como el modelo y asumiendo características esenciales. (11)

La identificación es un intento de representar el papel de una persona que se envidia.

Los niños pequeños, por medio de sus relaciones con sus padres aprenden a valorar y a depender de la presencia y de las recompensas de los adultos.-

(10) Cliford M. Margaret. Ibid. p.197

(11) Diagonal Santillana. Ibid. p.1125

Cuando las recompensas se suprimen los niños se molestan. Estos seleccionan los modelos y las conductas que imitan. La lección de modelos por parte de los niños dependerán de lo que ellos consideran rasgos envidiables o deseables.

Los padres y maestros son los modelos con los que generalmente se identifican los niños, pero si los niños consideran que estos modelos son poco deseables o atractivos, buscaran en otra parte sus héroes o heroínas. Conforme los niños van creciendo y se van haciendo mayores empiezan a seleccionar sus ideas y se identifican con figuras procedentes de un medio mucho más amplio.

Los padres y maestros pueden influir en gran potencia en la identificación de los pequeños. En primer lugar deben mostrar poseer envidiables conductas que por medio de la práctica y en presencia de los niños se pueden manifestar. Por ejemplo, los adultos suelen recompensar con elogios, también ponen de manifiesto el poder que tiene otra persona al solicitársele un consejo, el niño al observar estas conductas por parte de los adultos más allegados a él tiene mayor posibilidad de comprender que estos disfrutan tanto al dar recompensas como el recibirlas.

c. Persuasión

Hay momentos en que los niños no sienten interés por identificarse o imitar a los demás. Es necesario persuadirlo para que se comporte de determinada manera.

Ordenes, ruegos, recompensas, discusiones razonadas, castigos, chantajes e impedimentos, son técnicas que los padres y profesores usan para persuadir las conductas asociales de los niños. Que resulte eficaz este procedimiento dependerá de la edad de los niños, de las relaciones y actitudes --

existentes entre el adulto y el niño, de la consecuencia con que se aplica - una técnica y el objetivo perseguido.

Dentro de las técnicas de persuasión se han encontrado más eficaces, la conducta autoritaria, la conducta no autoritaria y el castigo.

La conducta autoritaria, es la influencia que se ejerce por medio de -- órdenes. Este estilo autoritario va unido a sentimientos rebeldes y hostiles por parte de los niños.

La conducta no autoritaria es la influencia que se ejerce por medio de la discusión razonada y centrada en el problema. Los padres no autoritarios tienden a formar una conducta responsable e independiente.

Otra técnica de persuasión, que se utiliza para tratar de aumentar la - conducta prosocial y de disminuir la asocial es el castigo. Las investiga-- ciones demuestran que los niños que son castigados por sus padres manifesta-- ran gran agresión hacia sus compañeros y otros adultos. Además de volverse-- agresivos y antipáticos, los niños que han sido educados bajo esta técnica - tienden a usar estas mismas técnicas para modificar la conducta de otras per-- sonas, y al mismo tiempo tratan de alejarse de la persona encargada de utili-- zar esta técnica de persuasión. Además entre más tiempo pase entre la conduc-- ta asocial y el castigo menos posibilidad habrá de que dicha actitud no se - repita, y si la persona encargada de castigar es alguien a quien el niño tie-- ne por afectuosa este será más eficaz que si lo impone una persona fría y -- hostil.

d. El juego

Se considera a el juego como un ejercicio que desarrolla la fuerza físi-- ca, la coordinación y la agilidad y por si esto fuera poco es un proceso que ayuda a desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia de

explorar y crear.

Los juegos proporcionan a los niños sus primeras ideas de justicia y -- equidad, ley y falsedad, por lo tanto el papel que desempeña el juego en el aprendizaje y en el desarrollo social es importantísimo.

Los juegos que ejemplifican la creatividad y las interacciones sociales deseables pueden ser estimulados proporcionando a los niños materiales, lugares y oportunidades para practicarlos. En un hogar donde se limita el juego donde existen demasiadas prohibiciones, no es probable que se desarrollen -- actividades positivas hacia el juego.

3. Agentes de influencia social

La socialización es un proceso complejo, cuya complejidad radica, en -- parte; en los diversos agentes de socialización que enfrenta el niño; padres compañeros y profesores. Cada uno de estos agentes tienen ciertos objetivos y procesos de socialización que le son propios.

a. La familia

La integración del individuo dentro de la sociedad se inicia en la familia. Por medio de los padres el niño aprende a relacionarse con los demás -- adultos, al lado de los hermanos experimentan lo que es la convivencia entre los compañeros, de la mano de la familia el niño con toda seguridad puede adelantarse confiado al mundo exterior.

La familia es un grupo de unidad social compuesta por miembros vinculados entre sí por -- unos esquemas de conducta y por la finalidad de acciones concretas. La familia consti—tuye un grupo cuyo vínculos serán el afecto y las normas de vida -- no el desarrollo de -- todos sus componentes. (12)

(12) Noriega Editores. Escuela para padres. Tomo 3. La Familia el marco de referencia. Ed. Limusa, 1989. p.9

La familia contribuye con la sociedad aportando personalidades individuales maduras y sobre todo que sean capaces de desempeñar los papeles necesarios en los diversos sectores de la sociedad, político, económico, educativo profesional, etc. Se puede afirmar por lo tanto, que la familia es la base de la sociedad.

A partir de que el niño ingresa en la familia, empieza a desarrollar su personalidad socio - cultural, ya que la familia no se limita no sólo a la crianza de los hijos, sino que los introduce en el mundo que lo rodea, transmitiéndoles las normas, el conjunto de símbolos y los usos culturales de un medio constituyendo la personalidad del niño.

La familia es el marco más adecuado para iniciar la socialización del niño ya que es donde éste aprende a realizar las acciones más elementales de convivencia, al mismo tiempo que externa su primera vivencia de amor, de competencia, independencia, rechazo, etc.

La familia es un microcosmo, una representación en pequeña escala del mundo exterior, en donde el niño aprende a convivir con sus semejantes ejercitando sus manifestaciones efectivas en la relación con sus padres y hermanos, con sus distintos roles sociales, el niño experimenta la imagen reducida de la sociedad, las normas y la ley. (13)

La familia al ser el primer agente de socialización con que se topa el niño, seguirá siendo el factor principal y más persuasivo de los que influyen en el desarrollo social en la infancia.

La familia representa para el niño un marco de referencia insustituible, en el que por medio de las relaciones afectivas irá adquiriendo sentimientos de seguridad y de pertenencia a un grupo, así como su creciente autonomía. - Sus padres serán las dos mitades de la sociedad, la masculina y la femenina,

(13) Noriega Editores. Ibid. p.9

de la relación que lleve con sus hermanos se generará la apropiación de sentimientos de solidaridad y competitividad. De las relaciones que lleve el pequeño con sus padres, de la afectividad y normatividad que existe en el seno familiar dependerá el equilibrio armónico que necesita el niño para el desarrollo de su personalidad.

b. Los compañeros

La influencia social que ejercen los compañeros en el comportamiento de los niños varía según la necesidad y edad de estos. Los niños de ocho a dieciséis años tienden a imitar más a sus compañeros que a sus padres, en contraste con esto, los niños pequeños aún tienen la influencia paterna adquirida en el hogar familiar, pero aún así empieza a aparecer la influencia de los compañeros en su comportamiento social.

La identificación que hayan logrado los hijos con los padres en edad temprana, dará la pauta para que los niños escojan o no a sus compañeros como modelos.

Las relaciones con sus compañeros se presentan un tanto diferentes entre niños y niñas. Los niños se dejan dominar más por sus compañeros e incluso llegan a establecer conflictos con los adultos cuando se difiere en las opiniones de los compañeros y éstos. Llegando el caso incluso de que los niños se ponen de parte de los compañeros y en contra del adulto. Las niñas sufren menos este tipo de conflictos, ya que las normas de conducta social que los adultos señalan tradicionalmente para las niñas coinciden, con las que muchas niñas se fijan por voluntad propia.

De tal manera que las niñas socialmente aceptables por los adultos son populares entre sus compañeras, cosa que no sucede con los niños, cuya conducta es socialmente aceptable por los adultos, ya que estos tienden a ser -

menos populares entre sus compañeros.

Un niño en su grupo de amigos trata de ser igual y no un subordinado, - cuando ingresa a una pandilla lo hace en busca de apoyo, reconocimiento e independencia; buscando esta última el niño cae en una dependencia marcada hacia sus compañeros.

Si el niño acepta las reglas puede ser considerado, recompensado y admirado por el grupo de compañeros. En caso de no cumplir con las reglas puede ser rechazado, ignorado y objeto de burla por parte de sus compañeros.

No puede haber reconocimiento de los compañeros para con un miembro del grupo que el de aceptar su comportamiento y de imitarlo indicando con esto - que es socialmente aceptable por ellos.

c. La escuela

El medio ambiente escolar y el profesor contribuyen a la labor de la escuela como agente de socialización.

El medio ambiente escolar óptimo varía según la extracción de los niños sus necesidades sociales y los objetivos educativos y sociales. Lo que puede ser deseable y aceptable para un niño puede no serlo para otro.

Otros factores que influyen en la conformación del medio ambiente escolar son los planes de estudio y los procedimientos de instrucción. Entre estos procedimientos encontramos la cooperación y la competencia. La cooperación es el proceso mediante el cual la actitud de un miembro del grupo beneficia o entorpece a todo el grupo. La competitividad implica el éxito o el fracaso de algún miembro del grupo o del grupo en general a expensas de otros individuos o grupos. En una actividad de competencia la victoria de unos -- acarrea la derrota de otros.

La escuela lejos de abolir la competitividad, debe dar a los niños, la-

oportunidad de observar y participar en actividades competitivas socialmente

El profesor es otro factor que contribuye con la escuela para realizar la labor de socializar a los educandos. Los maestros deberán buscar y poner en práctica los mejores métodos que desarrollen la intelectualidad y la socialización de los alumnos. Habrá que enseñarles a éstos las ventajas que genera el estudio en grupo, los proyectos comunes, las sesiones de charla y los estudios de campo.

Si bien es cierto que la mayoría de los problemas sociales que los alumnos adquirieron en el seno familiar están más allá del control de profesor, también es cierto que el niño de seis a dieciocho años pasa gran tiempo en la escuela, por lo que maestros responsables deberán tratar de atacar los problemas sociales que los alumnos pueden tener.

El maestro deberá establecer una comunicación estrecha y permanente con otros docentes que hayan tenido en sus manos la educación de los alumnos en años anteriores, con el fin de llevar una secuencia en las actitudes predominantes de los alumnos. Los docentes son responsables de hacer ver a los alumnos los errores que comete, así como de sugerir la forma de corregirlos.

CAPITULO III

A. EL JUEGO PARA SOCIALIZAR AL NIÑO

1. El juego socializante

El juego es la actividad lúdica que realiza el ser humano con la finalidad de sentir agrado, satisfacción y gozo.

El juego puede realizarse entre varias personas o entre una sola. El niño de seis años de edad busca compañía para practicar sus juegos ya que es en esta época de su vida cuando el egocentrismo empieza a ser menos marcado. A esta edad el niño ingresa a un nuevo mundo para él desconocido como es la escuela, en la que tendrá contacto y roce social con otros niños que se convertirán en sus compañeros tanto de juego como de clase, de manera tal que los juegos que practica el niño tienden a ser más en equipo que en forma individual.

El niño buscará actividades o juegos en los que mantenga su cuerpo en movimiento y esto lo hace no solo en su hogar sino en cualquier parte donde se encuentre, a toda hora y en cualquier ocasión.

2. El Juego infantil

El juego infantil es el que practican popiamente los niños con el simple interés de divertirse, distraerse, crear, evolucionar, integrarse y desarrollarse.

El juego es parte importante y vital de la vida infantil, testimonios de arqueólogos e historiadores demuestran que el niño a lo largo de la histo

ria siempre ha jugado.

Se ha considerado a el juego infantil como una necesidad de descargar-- el exceso de energías del organismo, así mismo se considera como una serie-- de actividades motores e intelectuales orientadas a formar personas adultas-- y modelar el aprendizaje de la vida seria.

El juego infantil está ampliamente reconocido por la gran utilidad que tiene en la formación del hombre y en su adaptación a la sociedad, es por -- esto que el niño inicia su roce social y en si la socialización por medio -- del juego.

El niño busca compañía para sus juegos reuniéndose con personas afines-- a sus intereses y necesidades, así por ejemplo, jugar con otro niño a un --- juego determinado, en el cual este último no demuestre ningún interés, oca-- sionará que el primer niño considere inútil continuar el juego, o lo que es-- más, buscará otro compañero de juego con quién compartir sus situaciones de-- juego, de manera que exista un interés general en el desarrollo del mismo -- por parte de todos y cada uno de los jugadores.

3. El juego en el niño

A la edad de seis años los niños buscan la compañía de otro de su mismo sexo para practicar sus juegos, de manera tal que los niños buscan a los ni-- ños y las niñas recurren a las niñas.

Los niños tienen gran energía que tratan de descargar por medio de la - actividad lúdica como es el juego, adquieren más control de su cuerpo y tie-- nen la gran necesidad de realizar mayor actividad lúdica. Les gusta correr, saltar, manejar bicicletas, patinar y columpiarse.

El juego de los niños difiere en parte del juego de las niñas, sus jue-- gos son demasiado activos y llenos de energía. (Ver anexo 1)

Cuando juega con otros niños de su misma edad sus juegos son ruidosos, entre sus actividades favoritas se encuentran el patear y lanzar objetos, le facina jugar con agua y lodo, cavar túneles, jugar con pelotas de todos tamaños, arrojándolas y haciéndolas saltar, juegan a la carpintería, a la escuela, al taller mecánico, etc.

Todas estas actividades las realiza el niño en compañía de otros pues no le encuentra sentido a el hecho de jugar solo.

Al estar en contacto intereses comunes los niños tienden a participar con mayor agrado en los juegos que practica, al mismo tiempo aprende a respetar la secuencia del juego para poder participar en forma ordenada y llegar a la finalidad del mismo.

A las niñas les gusta dramatizar en sus juegos poniéndose ropa del personaje con el cual está participando en el juego, juega con sus muñecas, se reúne con otras niñas de su edad y juega a la casita, a la tiendita y a todos los juegos en los que ella pueda representar a un personaje que le gusta y que pueda imitar. (Ver anexo 2)

Pero aún cuando los niños practican algunos juegos diferentes a las niñas, también hay actividades lúdicas que comparten los niños y niñas, tal es el caso de jugar a la jardinería en el cual tienen oportunidad de jugar con agua y con tierra, cosa que les facina.

También comparten actividades tales como colorear, recortar, dibujar, modelar en barro o plastilina, hacer construcciones de bloques utilizando la gran imaginación que los caracteriza y también bailar y cantar.

Los adultos habrán de tener paciencia con los niños, ya que en esta época de su vida tienden a ser ruidosos ya que se reúnen por mutuo interés creando gran algarabía en sus juegos.

4. Las reglas del juego en la socialización del niño

El juego simbólico y las actividades desarrolladas en grupo durante los primeros años de la infancia darán el paso previo para llegar al juego de -- cooperación.

El niño empieza a interesarle jugar con otros niños de su edad, pierde sus ideas individuales abriendo camino a la colaboración. Se van a combinar elementos de cada uno de los participantes para formar un tema en común. Es te es el momento en que aparecen las reglas del juego.

Estas reglas, para ser consideradas como tales han de ser compartidas y respetadas por todos los jugadores. Para ello el niño deberá abandonar sus ideas individuales y dejar de creerse el centro del mundo, pasando en seguida a tomar en cuenta a los demás.

Piaget reclama la gran importancia que tiene el que el niño aprenda las reglas del juego en el proceso de socialización, ya que por medio de este el niño será capaz de dominar y de controlar su tendencia a actuar de manera -- agresiva para lograr su meta.

El niño empieza a aparecer una transacción del juego libre (característico por la fantasía, la imaginación y cambios repentinos de contenido de la realidad a la imaginación) a el juego estructurado, es decir, el niño empieza a interesarse en juegos que impliquen autodomínio para esperar a que llegue su turno y para ajustarse a las reglas del juego, aunque sepa de antemano que obedecerlas lo lleve a la derrota.

En los juegos estructurados el niño actúa de una manera afin a sus compañeros, ya que sabe que; no hacerlo no será aceptado por el grupo que participa en el juego.

Cuando el niño comienza a participar en estos tipos de juego trata de -

jugar como lo hacían anteriormente en el juego libre, cambiando las reglas - según su conveniencia, pero llega a concluir que el juego así se vuelve imposible. Es cuando el niño llega a creer que las reglas son inalterables; las trata como algo memorial y que no pueden transgredirse por ninguna causa y - considera que desobedecerlas es un delito grave.

El niño toma las reglas como algo sagrado pero que se pueden cambiar -- siempre y cuando la totalidad de los participantes del juego estén de acuerdo.

Cuando los niños gozan de libertad para hacer lo que les gusta en los - juegos estructurados lo más probable es que se pasen la mayor parte del tiempo discutiendo a qué jugarán, como, y que reglas deben de seguir, quedando - poco tiempo para practicar el juego en sí.

Pueden pasarse horas y horas deliberando para llegar a un acuerdo sobre las reglas y cuestiones tales como; quién debe empezar el juego y que papel interpretará cada uno de los participantes en este.

Y así es como debe de ser para que el juego estructurado socialice al - niño.

Por este motivo Piaget insistió en que aprender a jugar de acuerdo con las reglas es uno de los pasos más importantes en la socialización del niño.

La democracia surge en el grupo de juego al ponerse de acuerdo para realizarlo de tal o cual manera. El niño que no esté de acuerdo con el resto - del grupo será rechazado, por lo cual los niños buscan estar o llegar a un entendimiento con sus compañeros de juego para poder practicarlo de manera - más favorable para todos.

La opinión y aceptación del grupo de juegos es importantísimo para el - niño y aprenderá a jugar siguiendo unas reglas previamente establecidas por el grupo, llegando con esto a que el niño alcance un significativo desarro--llo como ser social. Pese a todo esto no alcanzará ninguna capacidad socia-

lizadora si el adulto no permite que el niño opine sobre a qué jugar, o cómo jugarlo o si les impide experimentar con las reglas, o si llenos de impaciencia insisten en que el juego empiece sin más demora.

Mientras se discute a qué jugaran y cómo lo harán los niños intervienen por igual en un proceso de toma de decisiones y disfrutan de su capacidad de participar en un ambiente de opiniones libres. Cuando los niños hacen esto, cooperan unos con otros y se mantiene un espíritu de camaradería sumamente agradable. Se sienten seguros unos con otros, porque son amigos que comparten muchas cosas.

Conforme pasa el tiempo el niño aplicará su conocimiento al participar en otras actividades de su vida, escogiendo en primer lugar y siguiendo posteriormente reglas que aparecerán no sólo en sus juegos, sino en su quehacer diario como niño, después como adolescente y posteriormente como adulto.

B. Influencia del juego en el niño de seis años

1. Influencia del juego lúdico en la socialización

El niño se inicia en la escuela a la edad de seis años, al hacerlo va con cierto temor por lo que le pueda deparar esta. El niño tendrá contacto con otro tipo de personas ajenas a su hogar, en la escuela estará rodeado de pequeños de todas las edades y lo que es más para él, habrá muchísimos, sobre todo a la hora de recreo escolar. Durante los primeros días de clase el niño se limita a establecer relación con uno de sus compañeros de su salón, por lo general serán los que se encuentren más allegados a su banca, porque él aún tiene temor de ver tantos pequeños rodeándole, que evita el contacto con ellos.

El maestro viene a suplir la imagen materna, por lo que este se acopla-

con facilidad a su presencia, de manera que el mundo escolar del recién llegado a la escuela lo compondrán su maestro y dos o tres compañeros.

Conforme transcurren los días el pequeño llega a la conclusión de que - los demás niños no son necesariamente sus enemigos sino que puede jugar con ellos y convivir sin necesidad de temerles. Comprende que son niños como él que desean jugar a lo que a él también le gusta y lo que es mejor también en la forma en la que a él le satisface.

Es común en el recreo escolar observar grupos de niños jugando de manera activa ya que estos buscan descargar toda la energía que les sea posible y que traen en su interior. Las niñas al contrario resultan más calmadas al practicar sus juegos, se divierten con objetos lúdicos como son las cuerdas, el avión o simplemente realizan juegos donde cantan, bailan y platican. --- (Ver anexo 3). Los juegos de éstas introducen mucho la imitación casi siempre de personas de su casa como son; la madre, la hermana mayor, la tía, la abuelita, dramatizándose y acompañándose por medio de algún canto que sea familiar para todas las niñas. (Ver anexo 4)

Aún cuando los niños buscan compañeros de su mismo sexo para participar en sus juegos, también existen actividades lúdicas en las que el interés es general, esto es niños y niñas que se reúnen para jugar. (Ver anexo 5)

Como se puede ver en el juego anterior no importa el número de participantes ni a que sexo pertenezcan, pero lo que si interesa a los niños es que ambos equipos tengan el mismo número de jugadores.

Las reglas del juego son importantísimas ya que esta actividad lúdica - gira alrededor de las mismas, y la satisfacción o gozo que logren los jugadores dependerá en gran medida de que estas se respeten.

En el juego de la gallina ciega (ver anexo 6) ganar o perder no tiene mucha importancia para el niño, ya que sabe que solo transcurrirá un corto -

tiempo para que cambie de situación, esto es, de perseguidor y así simultáneamente.

El niño al jugar en equipo aprende a convivir con otros, a utilizar la democracia, a abandonar su egocentrismo y en sí a mantener relación con otras personas en forma civilizada. Comprende que de no actuar de manera equitativa con sus compañeros de juego, estos no lo aceptaran y el rechazo de los demás es algo que el chiquito no tolera.

La democracia y la solidaridad son valores que el niño deberá practicar para poder apropiarse de ellos, al estar reunidos en grupos para jugar, será común que exista un debate entre ellos para decidir a qué jugarán y cómo lo jugaran, comunmente pasara un gran tiempo en la discusión y en ponerse de acuerdo pero a fin de cuentas lo lograrán. Casi siempre al estar bajo la supervisión de un adulto, este lo induce a que se apresuren y se pongan de acuerdo para iniciar su juego, pues no conciente que se pierda tiempo en discusiones que considera inútiles, e incluso llega el adulto a imponer el juego y las reglas de este que considera impertinentes. Con esta actitud del adulto es imposible que el niño alcance los valores que contiene la socialización, ya que esta se va a alcanzar con la práctica y con el roce que tenga el pequeño con otros, especialmente con los que son afines a sus intereses y necesidades como vienen siendo los compañeros de juego.

Al organizar los niños un encuentro de pelota (ver anexo 7) organizado libremente es muy desordenado. Los niños se valdrán de este juego para satisfacer sus necesidades individuales y de grupo de manera que continuamente el juego se verá interrumpido para dar rienda suelta al mal humor, para discutir algún punto que no les haya parecido para tratar de cambiar las reglas del juego previamente establecidas, actos ajenos, todos ellos a los protocolos que aparecen en el juego de los adultos. Probablemente estos últimos de

estar presentes se aburrirán o molestarán y tratarán de imponer sus conceptos de orden en el partido jugado entre niños, cosas que debería pensarlos dos veces y también razonar sobre las posibles consecuencias que se acarrearán el pequeño al quitarles su participación, que los lleva a lograr su socialización mediante el juego lúdico.

2. Influencia de los compañeros de juego en la socialización del niño

Los niños generalmente se reúnen para jugar con otros de su mismo sexo pero intereses y necesidades de niños y niñas se generalizan y llegan a participar ambos en la actividad lúdica.

Los compañeros de juego se convierten en un espejo en el que ven reflejados sus comportamientos; continuamente se corrigen unos a otros según los criterios morales y normativos que están adquiriendo. Las relaciones que se establecen en el interior del grupo les hacen también reflexionar sobre la imagen que cada uno ofrece a los otros, aunque de una forma muy primitiva.

Un hecho que se destaca en el grupo es su competitividad. Los niños se lanzan a la conquista de las relaciones sociales y empiezan a comparar sus fuerzas con las de sus semejantes o compañeros de juego, al mismo tiempo que intenta conocer los puntos de vista de los otros y compararlos con los suyos. La rivalidad y la necesidad de demostrar o sentirse superior a los otros compañeros de juego parecen ser las únicas vías para conseguir el reconocimiento del grupo.

Para el niño es de suma importancia que en el momento de ingresar a la escuela primaria a la edad de 6 años pueda ser aceptado por los diversos compañeros de clase que serán en consecuencia compañeros de juego.

Al tener los mismos intereses, edad y en ocasiones el mismo sexo (niños con niños, niñas con niñas) no existe marcada diferencia al ponerse de acuerdo

do sobre a qué jugaran, cómo lo jugara y que papel desempeñará cada uno de los participantes en la actividad lúdica.

En un grupo de amigos, un niño trata de ser exactamente igual que sus compañeros y no un subordinado. El niño ingresa a un grupo de juegos buscando camaradería, apoyo, aliento, reconocimiento e independencia, sin embargo, buscando esa independencia es que el niño llega a tener una gran dependencia hacia sus compañeros.

Si el niño acepta las reglas, casi siempre implícitas más que explícitas seguramente será recompensado, considerado, respetado y hasta admirado por el grupo de compañeros. En cambio de no aceptar las reglas de juego y actuación en el equipo de niños en el cual se desenvuelve sera ignorado, rechazado y objeto de burla por parte de los niños que comparten el grupo de compañeros con los que tiene roce.

El niño que se desarrolla en un ambiente confortable y que tiene buenas relaciones con sus compañeros de juego sera sin lugar a dudas en el futuro un adulto seguro de sí mismo, de fácil adaptación en cualquier círculo en el que se desenvuelva; en contraste con esto, un niño que nunca pudo acoplarse para jugar con sus compañeros en la infancia, que fue rechazado por estos e incluso despreciado, tendrá problemas de acoplamiento en la sociedad en la cual se desarrollará durante su edad adulta.

Para acoplarse a un grupo de compañeros es preciso que el niño observe a los demás y compare su propio comportamiento con el de los otros cada cierto tiempo, de manera tal que el niño descubra que hay acciones que son bien vistas y aceptadas por todos los compañeros y que hay otros que son rechazados por los mismos por lo que el niño siempre se está cuidando de actuar bajo el beneplácito de sus compañeros.

Al seleccionar el juego que practicasen los niños lo hacen en un debate

en el que todas las ideas y propuestas son escuchadas, es aquí cuando el niño aprende a aceptar la democracia y a entender que él no es solo en el mundo, que vive rodeado de gente con la cual puede llevarse bien y al mismo --- tiempo gozar con la compañía de sus compañeros.

El niño continúa su socialización, sin él saberlo, participando en juegos y actividades lúdicas con otros compañeros de su edad que persiguen los mismos intereses.

3. La influencia familiar en el juego y socialización del niño

El niño desde su nacimiento aprende a vivir con las personas de un cerrodo círculo como lo es la familia. La familia no solo se encarga de la crianza de los hijos, sino que los introduce en el mundo que los rodea, trasmitiéndoles el conjunto de normas símbolos y usos culturales de su entorno, formando parte de la personalidad del niño.

La familia contribuye con la sociedad aportando personas individuales y maduras que son capaces de desempeñar los diferentes papeles que se requie--ren en cada uno de los sectores de la sociedad; el económico, el político, - el educativo y el profesional.

Desde este punto de vista la familia es la base de la sociedad ya que - sin ella los individuos no aceptarían jamás su dimensión social.

La familia se encarga de socializar a los pequeños al estar en relación directa durante todo momento del día, prácticamente constituye el mundo del niño pequeño. Existe intercambios de ideas, emociones y pensamientos entre los miembros que integran la familia.

La colaboración familiar está presente en toda ocasión de trabajo, de - enseñanza o de diversión.

Al llegar los niños a la edad de 6 años ingresan a un mundo nuevo para-

ellos, la escuela, conoceran en esta gente nueva con ideas propias y con necesidades un tanto comunes a las de él.

Al primer contacto con la escuela, los niños sienten cierto temor por la desconocida que es, pues aún cuando ya muchos han cursado preescolar, la mayoría inicia a la edad de 6 años y en la escuela primaria su roce con gente distinta a los de su casa y a los de su barrio o vecindad. Es entonces cuando la vida del niño transcurre en dos fuertes y marcados ámbitos; el hogar y la escuela.

La comunicación que el niño desarrolle en su casa, con su familia será el reflejo de lo que el niño presente en la escuela.

Es de suma importancia que los padres participen con sus hijos en las actividades que estos últimos deseen y con las cuales se sientan satisfechos. El niño es puro derroche de energía, lo que necesita es descargarla para sentirse bien y satisfecho, para lograrlo se apoya en actividades lúdicas como lo es el juego.

El niño juega desde que nace a diario y a todas horas con o sin compañía. A la edad de 6 años el niño considera que jugar solo no le es muy gratificante y busca compañía para hacerlo.

En su casa con su familia, tratará de participar en actividades lúdicas en las cuales intervengan la mayoría de sus miembros y si sus padres juegan con él será algo por demás maravilloso.

La participación de los padres en los juegos infantiles funciona para los niños como un auténtico reconocimiento de la valorización positiva que les merecen sus actividades. Con este acercamiento de sus progenitores el pequeño podrá sentirse seguro de que está haciendo bien las cosas. (14)

(14) Escuela para padres. Tomo 3. La familia marco de referencia. Ed. Norriega, 1989. México, D.F. p. 36

Al jugar los padres con los hijos, los integrantes de la familia sienten el placer de estar unidos, cosa que es primordial para que los niños desarrollen su personalidad de forma socialmente equilibrada.

El niño se interesa por el juego estructurado y goza con este. Al jugar en su casa practica la democracia y la socialización o solidaridad que este tipo de juego propicia, ya que este juego establece que se requieren reglas para practicarlo. En muchos casos los niños las imponen unos una cosa y otros otra, pero al final se llega a un solo acuerdo que todos han de respetar y seguir si quieren que el juego se lleve en paz.

C. Importancia del juego en la escuela

1. La importancia de ganar o perder en el juego de los niños

Los juegos cambian a medida que crece la comprensión del niño. Por medio de los juegos que practica él empieza a comprender como funcionan las cosas; lo que puede y lo que no puede hacer con los objetos y como hacerse, -- así como los rudimentos del porqué y del porqué no.

El niño al jugar con otros aprende que para que los demás jueguen con él y que el juego se lleve en paz para beneplácito de todos es necesario que respete la opinión de todos los participantes, así como respetar la secuencia del juego con sus respectivas reglas que son las que señalan en determinado juego quién o quiénes serán los ganadores o en su defecto quiénes los perdedores.

Al niño empiezan a interesarle los juegos estructurados con todo lo que esto implica, ya que los niños se ponen de acuerdo sobre todo lo relacionado con el juego a practicar, estos lo hacen de una manera libre y espontánea, -- respetando la opinión de todos y aceptando la sugerencia de la mayoría. Re

na un ambiente de camaradería y entusiasmo, la democracia y solidaridad que impera es buenísima. Se sienten aceptados y seguros porque todos comparten las mismas ideas y sentimientos.

Pero todo cambia en el momento en que se inicia el juego en sí.

El sentimiento de solidaridad desaparece para dar paso al de la competividad ya que se sienten obligados a demostrar que son mejores a sus compañeros. Esto lo hace sentirse inseguros y tensos, en lugar de la alegría y seguridad que demostraban durante el momento de organizar el juego. Ahora ya no solo tratan de derrotar al equipo contrario, sino que critican la actuación del compañero de su mismo equipo, si consideran que sus acciones no son las necesarias para lograr la victoria deseada. La mayoría de las veces que los niños juegan en equipo exigen mucho de sus compañeros, en ocasiones ésta es exagerada, ya que saben que todos necesitan rendir lo máximo para poder lograr vencer al equipo contrario.

Aún cuando empezaron a organizar el juego en forma amistosa ahora los sentimientos han cambiado extremadamente, los jugadores pasan ratos amargos y discuten hechándose en cara los defectos que estuvieran presentes. Incluso los ganadores gozan recalcando su victoria y la derrota del equipo contrario. Razón por la cual surgen rencillas entre los miembros de ambos equipos ante esto el equipo ganador sabe que ha perdido la simpatía de los que poco antes eran sus amigos.

Al practicar estos juegos el niño aprende algo muy valioso como lo es que una derrota no es el fin del mundo. Ya que si el niño pierde una vez -- puede ganar en la siguiente o en cualquier otra ocasión. Al ser derrotado -- en juegos que pueden repetirse y ganarse, los niños comprenden que aún cuando la vida tiene reveses temporales en los cuales les puede ir mal, también se presentan situaciones de éxito que les produce inmensa felicidad. Por su

puesto para que el niño llegue a esta conclusión es necesario que los padres de familia y maestros de escuela hagan hincapié en que la importancia del -- juego no radica en ganar, sino en disfrutar del juego en sí.

Al participar en un juego los niños aprenden con facilidad que deben de ajustarse al papel que se les haya asignado según la exigencia de la situación y que disfrutara grandemente y en forma igual si le corresponde ser el líder del equipo de juego o participar como miembro del mismo en un momento-después. Aprende a esperar su turno cuando el juego lo exige y a tomar la -- iniciativa cuando se presente la oportunidad de hacerlo.

Sobre todo participando en juegos en los cuales ellos desempeñan diferente papel aprenderan lo que muchos niños de nuestra sociedad no alcanzan a -- comprender: la importancia de saber perder, los niños adquieren la capacidad de perder sin sentirse derrotados por ello, porque comprenden que en un juego, como después en la vida misma, no se puede triunfar siempre.

Sin embargo para que el niño llegue a este conocimiento es necesario -- que su participación en el juego sea espontánea y sobre todo libre de presiones exteriores. Por ejemplo a un niño le resulta fácil aprender la derrota-participando en juegos donde el perdedor se convierta automáticamente en el líder en el momento mismo de su caída. Esta es la mecánica de muchos juegos de seguimiento, en los cuales el niño es atrapado y se convierte inmediata-- mente en el jugador, que tiene ahora el derecho de perseguir a los demás. -- En tan solo un instante el miedo o temor a ser alcanzado de paso a la gran -- satisfacción de ser el perseguidor a quién todos los otros jugadores temen.-- Y si no lo atrapan, tienen también otra satisfacción, la de haber burlado al perseguidor.

Aprender a hacer cola pacientemente es otra cosa que los niños aprendan en determinados juegos como es el caso del juego "El último será el primero"

en el cual el niño que espera pacientemente en la fila puede ver como el movimiento de los otros jugadores les acerca más al último lugar y a su turno, entonces esperar tiene sentido. Con la posibilidades de cambiar los papeles que desempeñan los integrantes del equipo de juego se puede aprender a esperar turno y a obedecer las reglas del juego, siempre y cuando estas garantizan en un cien por ciento que pronto ocuparán el primer lugar.

Aprender siguiendo lo que indica y exige la situación en el juego como puede ser ocupar y conservar su sitio en la cola por que es lo único que permite el juego, resulta ser más favorable y eficaz para el niño, que escuchar sermones sobre formar cola para comprar en la cooperativa escolar.

Existen juegos en los que necesariamente el niño habrá de juntarse en equipo, para practicarlos, esto por ejemplo; jugar al softbol, futbol o cualquier otro juego en el que participen dos o más equipos de niños. Los niños se agrupan casi siempre por afinidad o intereses comunes, lo hacen para jugar mejor y con mayor confianza para lograr la victoria. En estos tipos de juego el niño sabe que ganar dependerá de todo el equipo o, que si su equipo resulta perdedor, el irá inmiscuido; por lo tanto tratará de realizar su mejor papel, pues sabe que todo su equipo lo necesita. Así mismo comprende -- que la cooperación para alcanzar un objetivo común puede ser tan gratificante o más que el triunfo individual.

Los profesores y padres de familia suelen admirar las hazañas o buenas notas de un alumno, desvalorizando con frecuencia los esfuerzos de los demás. La labor de padres y maestros deberá de ir encaminada a fomentar en los niños el pensamiento y actitudes en los que estos se esfuercen por alcanzar objetivos razonables y adecuados a sus posibilidades, sin necesidad de hacer trampas o utilizar el engaño para lograr el triunfo.

2. El juego estructurado en el niño

El niño de 6 años ingresa a los juegos estructurados por una necesidad de su personalidad, ya que el juego libre empieza a parecerle algo pasado de moda, algo carente de interés, toma en cuenta el juego con todas sus características. Aparecen con gran importancia los conceptos de ganar y perder, -- que todos los juegos estructurados implican.

En este tipo de juego los niños van desarrollando una autoestima, que es muy importante para la personalidad del niño ya que de los cimientos de estima que se hayan logrado en la infancia dependerá el grado en que un adolescente primero y luego el adulto se estime o que se quiera así mismo proporcionándole a su cuerpo y a su mente el mejor cuidado. Así mismo si una persona adulta durante su infancia logró una autoestima excelente en su vida diaria, en el desempeño de su quehacer logrará una buena convivencia y relaciones favorables en el medio en que se desenvuelve.

Participando en los juegos estructurados el niño irá adquiriendo dominio en sí mismo, y este lo alcanzará de una sola manera; compitiendo.

Por medio de estos juegos el niño puede demostrar a sí mismo y a los demás cuánto puede hacer, y lo bien que puede rendir intelectual y físicamente la victoria le proporcionará admiración, al menos así lo espera él, y eso -- hará que se incremente su propia estima.

El juego libre puede ser y a menudo es solitario, cosa que no sucede en el juego estructurado, quien entraña alguna forma de compañerismo.

El niño busca compañeros para practicar sus tipos de juegos, ya que considera más atractivo jugar entre varios que hacerlo solo.

Al reunirse varios niños y seleccionar el juego todos opinan a qué jugar y cómo hacerlo, así mismo al señalarse las reglas a seguir se especifica

quién o quiénes serán los ganadores.

Así pues la competición es la esencia de los juegos estructurados que lleven aparejada algún tipo de competencia - habiendo jugado bien y ganado - es mucho más importante que la derrota del competidor, y a menudo es el principal incentivo para participar en ellos.

Considerando las competiciones que llevan a cabo los niños al iniciarse en los juegos estructurados encontramos por ejemplo que compiten para ver -- quién puede aguantar la respiración durante más tiempo; o se aprietan las manos para comprobar quién es capaz de resentir el dolor sin amedrentarse. A simple vista parece que el propósito que tiene estas competencias es vencer al contrario, pero lo que es más importante el dominio que busca el niño y - que pone a prueba es sobre él mismo; trata de averiguar que resistencia tiene y demostrarla, controlar sus expresiones emotivas y también las reacciones físicas.

Al participar en juegos estructurados el niño aprende a respetar a sus compañeros de juego, existe una interacción social obedecer las reglas señaladas antes de iniciar todo juego formal y organizado contribuye a que el niño, al desarrollarse, se convierte en un ser humano social.

Esta actividad lúdica estructurada permite al niño, controlar su agresividad y a soportar la agresividad limitada de los demás, ya que si quiere -- participar en el juego tendrá que someterse a las reglas señaladas previamente antes de comenzar.

Esto lo aprende de los juegos, donde se dan palmaditas, donde estas no deben ser demasiadas fuertes e incluso en los juegos que implican el uso de la agresividad específica y limitada. Por ejemplo en el juego llamado "petrolero" en el que un jugador debe derribar una bolsa de papel que traerá encima de la cabeza de otro niño, pero queda fuera o pierde si al hacerlo, to-

ca la cabeza de éste. Los juegos de esta clase enseñan la ventaja de descargar la agresividad de una forma controlada porque si el niño ejerce autocontrol, gana; pero si no, pierde.

El niño al ingresar a la escuela, llega con grandes expectativas sobre todo lo referente a ese medio, incluyendo maestro, edificio escolar y sobre todo acerca de sus compañeros.

Al conocerlos y verlos, concluye que son personas como él y al salir al patio de recreo a jugar le parece que todos tienen algo en común; el gusto para el juego.

3. El juego dramático como medio socializante en el niño

En el juego dramático el niño puede volar, ya no necesita ser un niño.- El puede transformarse y ser un caballo, o un doctor, o una madre, o un bebé que llora. El niño en este tipo de juego actúa como el lo desea y con el personaje que quiera. En el juego dramático los niños encuentran también un sentido de confianza en sus propios actos e impulsos. No hay indicaciones e instrucciones a seguir, no hay reglas que deban observar y practicar. Cualquier cosa que hagan será el camino a seguir.

Conforme el niño va avanzando en edad la complejidad de sus juegos dramáticos va avanzando; así un niño de tres años de edad al jugar a que él es un tren, solamente irá caminando y haciendo algún sonido, en cambio un niño de seis años, buscará más niños que lo ayuden en su juego, algunos serán carros del ferrocarril y alguien tendrá que ser la máquina, incluso ya tendrán maquinista y porqué no? hasta pasajeros.

Para llegar a un acuerdo sobre a qué jugaran y que papel desempeñará cada uno de los integrantes del grupo de niños habrá que llevarse a cabo un debate en el que cada niño opinará que papel desea desempeñar en el juego, es-

to lo hará según el gusto y afinidad que se tenga con los papeles a desempeñar en el juego.

las relaciones que llevan los niños al practicar el juego dramático serán de amplia democracia, considerando que escogerá el papel que quieran por simple elección personal según el gusto individual.

Es común que alguno de los niños siempre quieran representar o jugar el mismo personaje, por ejemplo; al jugar a las escuelitas habrá gran discusión sobre quien será la maestra o maestro, porque el resto serán los alumnos o cualquier otro personaje que ellos quieran introducir en el juego.

En estos casos los mismos niños llegan a un acuerdo, considerando quien ya jugó con ese papel dándose oportunidad de practicarlo a otros integrantes del grupo de juegos.

Al participar en el juego varios niños, entre ellos se van motivando para ampliar su actividad lúdica ya que son varias cabecitas con intereses y edad afines.

En el juego dramático los niños no buscan compañeros solamente de su mismo sexo, sino que juegan niños con niñas, por hacerceles más práctico al momento de jugar, pues no es común encontrar a un niño representar un papel femenino, por así decirlo ser la maestra, la doctora, la despachadora de una tienda o la enfermera, sino que; según sea el juego a practicar cada quien escogerá el papel a desempeñar, según su sexo o el sexo del personaje a dramatizar.

Aunque los niños tienden a imitar a personas que les agradan o que llaman o llamaron poderosamente su atención, por "x" motivo, el niño al tener ya conciencia de su sexo tratará de acoplar los papeles a imitar según este.

Al dramatizar y revivir libremente su experiencia el niño lo hace en paz con los demás. Está aprendiendo en la mejor forma posible a convivir y-

relacionarse socialmente con otros niños de su edad, y lo que es mejor con niños de ambos sexos, porque si algo tiene el juego dramático es que pueden participar en él tanto niños como niñas. (Ver anexo 8)

Aparte de todo, las formas del mundo se vuelven más deliciosas para el niño. Prueba y vuelve a probar la vida en sus propios términos de manera — que encuentra a esta llena de alegría y de interés.

El juego dramático evoluciona comunmente de una o dos actividades infantiles a un complejo proceso interactivo social, con formas avanzadas de intercambio verbal, proyectos de construcción, cooperativa, con acciones planeadas tanto con anterioridad como espontáneas y con secuencias. En las etapas avanzadas del juego socializado se ven proyectados una gran gama de modos de intercambios y de papeles posibles.

D. El juego y las esferas de aprendizaje

1. Psicomotricidad del niño

La vida del niño es muy activa, es super inquieto, tiene mayor control de su cuerpo por lo que busca necesariamente realizar actividades físicas como correr, trepar, brincar e incluso rodar. Al realizarlas no toma en cuenta que se puede dañar, por que todo es parte de su vida. Aún si llega a estar sentado, se está moviendo, agita sus piernas, mueve sus brazos. En fin la pasividad es algo que aborrece.

Cuando se juntan niños de su misma edad para jugar son muy ruidosos; -- les encanta patear y lanzar objetos de diferentes tamaños, montar en bicicleta (cosa que ya dominan), rodar sobre patines, y todas aquellas actividades en las que pondrá de manifiesto su motricidad.

A esta edad el niño está capacitado para coordinar y dominar mejor sus

movimientos, particularmente los finos, que son los que se requieren para -- que el niño escriba.

Por el impulso de maduración generado en su desarrollo neurológico el niño tiene la capacidad de poner mayor atención en un objeto durante más --- tiempo y al mismo tiempo presenta gran concentración, perseverancia y tenacidad al realizar algunas actividades, aún cuando estas son monótonas.

El niño de seis años tienden a transformar en movimiento los estímulos que recibe del exterior, por lo que el niño al estar dentro del salón de clases, tiene dificultad para controlarlos, ya que la presencia en el aula exige que los niños dominen su cuerpo, cosa que se les hace bastante difícil -- por sus condiciones. Es por esto que maestros y padres de familia deberían permitir que el niño diera rienda suelta a sus instintos motores, no solo en el recreo, sino también dentro de la clase por ser la movilidad física activa un elemento natural del niño.

El niño tiene mayor relación entre sus partes sensoriales y las motri-- ces. Por medio de esta capacidad los ojos y las manos del niño trabajan más coordinadamente. (Ver anexo 9)

Les encanta colorear y dibujar, aunque esta tarea le resulte muy labo-- riosa.

Demuestra en actividades realizadas que comprende las nociones de iz--- quierda y derecha; y a diferencia del presente, el pasado y el futuro en relación con el ayer, el hoy y el mañana. (Ver anexo 10)

2. Cognoscitividad del niño

A la edad de seis años el niño ingresa a la escuela primaria y está listo para iniciar la lecto - escritura. El aprendizaje que ahí aprende será - más objetivo y de acuerdo con la realidad; el pequeño se interesa e inmiscu-

ye en una investigación constante que lo llevará a desarrollar su razonamiento.

El maestro de primer año deberá partir de la percepción del niño para - que éste pueda formular conceptos y juicios. Para esto el maestro deberá -- guiar la atención del niño para que pueda descubrir los rasgos esenciales y comunes de varios objetos ya que el niño define según la utilidad del objeto

El niño de seis años pronuncia bastante bien, utiliza los verbos correctamente, lo mismo que los adverbios de lugar, modo de tiempo.

Es capaz de relatar experiencias valiéndose de la narración y la descripción. A esta edad el niño alcanza a comprender que existe una correspondencia entre letras y sonidos. Reconoce y escribe su nombre usando letras convencionales, lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. El niño -- puede con el tiempo aprender a escuchar una palabra, reconocer el sonido inicial y detectar otras palabras que principian con el mismo sonido.

Es capaz de explicar un cuento por medio de dibujos sencillos y le en-- canta participar en dramatizaciones, dando énfasis a características esenciales de los personajes. Practicando actividades de percepción del lenguaje - oral y escrito el niño logrará comprender la lectura y la utilidad de la lengua escrita como medio de comunicación.

A lo largo del primer grado el niño podrá ver y analizar un objeto des- de varias perspectivas, lo que hace necesario que realice actividades de clasificación utilizando criterios para esto.

El docente puede manejar la clasificación con diversos materiales u ob- jetos, siempre y cuando el niño puede agruparlos bajo varios criterios de -- clasificación como pueden ser: color, forma, tamaño, grosor, etc., de manera que el niño pueda cambiar de criterio clasificatorio en el mismo conjunto, - según las características de los objetos.

El niño es capaz de ordenar sistemáticamente objetos que pertenecen a -

un conjunto considerando el tamaño de estos, del más grande al más pequeño o viceversa.

Al practicar esta actividad de seriación el niño tendrá las pautas y podrá construir las series numéricas, ya que primero tendrá que apropiarse del conocimiento en forma concreta, para lograrlo después de manera abstracta.

El pequeño de seis años puede establecer una correspondencia término a término que recaer en su capacidad de conservar la cantidad.

El maestro debe introducir en el niño las relaciones entre conjuntos, - más que; menor que; tantos como, practicando el niño la correspondencia término a término logrará llegar a tales conclusiones.

Puede clasificar conjuntos según la cantidad de objetos que los conforman, poniendo juntos aquellos que tengan la misma cantidad de elementos, luego los trabaja en forma gráfica y simbólica. Cuando ya ha comprendido lo que es el número entonces el niño puede pasar a las operaciones de suma y resta.

El niño tiene interés en el origen y causa de los fenómenos naturales - tales como: la lluvia, el trueno, el viento, la muerte, etc., puede diferenciar el pasado lejano del pasado reciente, así como el futuro inmediato del lejano.

Comprende el uso del dinero y las reglas que gobiernan el comportamiento social.

3. Socio - afectividad del niño

A partir de los seis años de edad el niño se inscribe en un ambiente social diferente al que ya conoce y en el que se ha desenvuelto con anterioridad, como lo es el hogar, los vecinos, etc. Inicia a esta edad de su niñez una amplia convivencia con la escuela primaria, pues le ha llegado la edad o

el momento de acudir a ella.

Aunque muchos niños ya han cursado el jardín de niños, la mayor parte - de ellos inician su gran aventura a esta edad. En los primeros días y meses de su ingreso a la escuela, es común observar que los niños pasen por períodos de crisis porque todo es nuevo y desconocido para ellos, pues aún cuando hayan tenido experiencias escolares con anterioridad, el pequeño cayendo en un ambiente donde aparecen las reglas y donde su mundo se va a regir por --- ellas. Es entonces cuando el pequeño atravieza por una fase de afirmación - de su personalidad, que no es muy crítica pero si delicada.

El niño experimenta diferentes sentimientos ante la idea de ir a la escuela, siente temor, y al mismo tiempo orgullo al pensar que ya es mayor, -- puesto que le ha llegado la hora de acudir a la primera junta con sus veci-- nos o hermanos mayores. El primer día de clases es esperado con ansias --- pues dese conocer por experiencia propia lo que es la escuela primaria.

Entrará en contacto el pequeño con un profesor y un grupo de compañeros con los que convivirá durante largas horas, ya sea jugando, cantando, pero - siempre en estrecha relación con los que establecerá lazos amistosos u hosti les.

La característica principal del niño es la tendencia que tiene para cam biar de humor constantemente en su conducta y en sus habilidades, puede es-- tar en un momento contento y de repente se enoje, puede estar haciendo una - actividad con entusiasmo y alegría y de repente mostrarse apático y suspen-- der dicha actividad puede suceder que demuestre todo lo que sabe cuando se - encuentre ante un grupo de personas y que sabe que es el centro de la críti-- ca y por parte de estos y lo que quiere es hacerse notar y que lo elogien.

El niño va tomando conciencia de lo que le pertenece, aún cuando toda-- vía tiene arrebatos agresivos. Cuando algún compañero le toma prestado al--

gún juguete y trata de quitárselo con fuerza o arrebatárselo.

Al ingresar a la escuela primaria el niño no maneja correctamente sus relaciones sociales. Sabe que convive diariamente con muchos compañeros de juego pero el buscará para trabajar o jugar solamente a otro compañero, si aumenta el número puede entonces, si iniciarse un sinnúmero de riñas.

Aún cuando estas situaciones se presentan entre los niños, es necesario y recomendable que se fomenten en las mismas actividades que se tengan que practicar por equipos.

Su juego se inclina por objetos que son propiamente de su sexo, los varones prefieren jugar con tractores, aviones, etc., y las niñas con muñecas, juegos de té, etc., a los niños les fascinan los juegos enérgicos y turbulentos, como jugar a los luchadores, a los indios, a los vaqueros, etc., debido a la vigorosa actividad física que poseen les resulta muy difícil controlar sus movimientos corporales, ocasionando muy seguido pequeños accidentes.

El niño va dejando poco a poco su mundo imaginativo e imaginario para comprender que existe un mundo real muy diferente al que conocía. Sin embargo padres y maestros deben tener cuidado de no destruir por completo el mundo de la fantasía y la imaginación.

Una actividad muy propia del niño de su edad es que siempre quiere ser el primero en todo; en pasar al pizarrón, en la lista de alumnos, en atención de la maestra y de la madre, esto se debe al egocentrismo que el niño presenta en el momento de ingresar a la escuela, y que irá desapareciendo poco a poco con la convivencia social.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Después de haber realizado la presente investigación documental, la --- cual giró alrededor de la temática de el juego como agente de socialización, se llegó a las siguientes conclusiones, y al mismo tiempo se aportan sugerencias que consideramos de importancia e interés para los docentes y padres de familia.

El niño desde su nacimiento realiza movimientos corporales por el simple hecho de disfrute, conforme pasa el tiempo y el niño aumenta en edad estos movimientos los acopla a las necesidades de deshago que requiere según -- según su personalidad, edad y condiciones físicas y mentales.

El niño de seis años es inquieto y super activo, por lo que despliega - su actividad en el juego lúdico, para el su único interés es participar en - este tipo de actividades y no le interesa el lugar en el que se encuentre, - siempre busca la mejor oportunidad de jugar, ya sea solo o acompañado.

Al ingresar a la escuela primaria el niño se encuentra rodeado de infinidad de compañeros con quien alternará por largo tiempo, aprende a convivir con ellos y sobre todo a jugar con ellos. Se inicia pues la socialización - del niño por medio de otro agente como lo es la escuela, La familia sigue - siendo factor importante en la socialización del pequeño, pero la escuela -- continúa con este proceso, socializar a el niño.

Partiendo del interés primordial del niño, como lo es el juego, aprende a respetar a sus compañeros, a sentirse respetado al opinar y ser escuchado -- sobre a que podrían jugar y algo muy importante comprende el valor de la so-

lidaridad al jugar en equipo. En sí el niño se socializa jugando.

El docente y padre de familia deben estimular las actividades lúdicas - en los niños, permitiéndoles jugar a lo que ellos, desean organizándose solos y poniendo sus propias reglas.

Por lo tanto se llega a la conclusión de que el juego lúdico es un factor importantísimo por medio del cual el niño se socializa con sus compañeros y por ende con la sociedad en la que está inmerso.

A continuación se mencionan o señalan sugerencias producto de esta investigación y que se considera importante no sólo para los docentes sino para los padres de familia en general.

- Que se permita a los niños organizar sus juegos libremente sin interrumpirlos o apurarlos para que se pongan de acuerdo en el menor tiempo posible.
- Que el niño haga de su libertad para escoger, cambiar, o adaptar las reglas del juego según sus necesidades y expectativas sin que influya ningún adulto en esta situación.
- Iniciar a el alumno recién llegado a la escuela en juegos en los cuales conozca a sus compañeros de salón.
- Introducir a el alumno por parte del docente en juegos en los cuales no importe tanto ganar o perder, ya que el niño adoptará los dos papeles según las circunstancias.
- Que el maestro al iniciar cualquier actividad educativa tome en cuenta el interés que tiene el niño por el juego y que parta dicho interés para impartir su clase.
- Que el maestro y padres de familia consideren la gran necesidad que tiene el niño de derrochar energía, de convivir con las personas y de participar en actividades lúdicas, proporcionándoles las condi-

ciones necesarias para que realice lo anterior con el mayor gusto para él.

- Que se estimule a los niños para que convivan y jueguen en equipo, - pero que ellos señalen las condiciones según sus gustos o necesidades para que este se socialice con sus compañeros.
- Que se reúnan periódicamente padres de familia, maestros y alumnos - para realizar encuentros sociales entre los mismos con la finalidad de que el niño se sienta agusto en casa como en la escuela.

BIBLIOGRAFIA

- BETTELHEM, Bruno.** No hay padres perfectos, el arte de educar a los hijos -- sin angustias ni complejos. Ed. Grijalbo, 1989. México, D.F.
- BIBER, Bárbara.** Educación preescolar y desarrollo psicológico. Ed. Garnica S.A. 1986. México, D.F.
- BRANDDRETH, Gyles P.** Nuevos juegos para niños. Grupo Ed. Sayrols, 1984. --- / México, D.F.
- Cajita de Sorpresas. Volumen 4.** El niño y su mundo. Ed. Océano, 1983. --- / Barcelona.
- CLIFFORD, Margaret M.** Enciclopedia práctica de la pedagogía social. Ed. --- Océano, 1982. Barcelona, España.
- DEL POZO, H.** Recreación escolar. Ed. Melva, 1979. México, D.F.
- DIAGONAL, Santillana.** Diccionario enciclopédico de educación especial. Tomo 2. Ed. Aguilar, 1989. México.
- _____. Diccionario enciclopédico de educación especial. Tomo 3. Ed. Aguilar 1989. México.
- Escuela para padres. Tomo 2.** Conoce a tu hijo del parto a los seis años. Ed. Noriega, 1989. México, D.F.
- _____. Tomo 2. Conoce a tu hijo de los seis años en adelante. Ed. Noriega, México, D.F.
- _____. Tomo 3. La familia marco de referencia. Ed. Noriega, 1989. Méx.D.F
- _____. Tomo 4. El segundo hogar; la escuela. Ed. Noriega, 1989. Méx. D.F. ✓
- Mi libro encantado. Volumen XI.** La hora de jugar. Ed. Cumbre, S.A. 1976. Méx.
- MIRANDA Pacheco, Mario.** Colección pedagógica. La evolución psicológica del niño. Ed. Grijalbo, 1989. México, D.F.
- MUNIEN, James y Dorothy Jonjeward.** El libro de todos. Ed. Fondo Educativo-Interamericano, S.A., 1977. México, D.F.
- SEP.** El niño y el adolescente. Etapas de desarrollo.
- _____. Pláticas de orientación a padres II.

ANEXOS

ANEXO 1

POLICIAS Y LADRONES

Los que intervienen en este juego empiezan por echar suertes para elegir dos capitanes: uno el de los policías y otro el de los ladrones. Hecha la elección, cada capitán escoge, por partes iguales, los miembros de sus grupos respectivos, y se ponen de acuerdo acerca del lugar que ocuparán los policías, que será el cuartel. El juego propiamente dicho comienza cuando los ladrones, dispersándose a cierta distancia del cuartel, donde se hayan reunidos los policías, dan el grito de "ya" y echan a correr en todas direcciones. Entonces, los policías emprenden la persecución de los ladrones, y a todo el que consiguen apresar lo conducen a su cuartel. Si en el trayecto el cautivo es tocado por uno de su cuadrilla, o incluso si un compañero lo toca cuando ya se encuentra en el cuartel, el prisionero queda automáticamente en libertad y puede volver a intervenir en el juego ayudando a los de su bando.

Cuando todos los ladrones han caído prisioneros, el juego termina, y si se desea repetirlo, se cambiarán los papeles, haciendo de policías los que eran ladrones y viceversa.

ANEXO 2

LAS CINTAS

En este juego, que es sólo para niñas, una hace de madre, otra de ángel y una tercera de diablo, las demás niñas toman nombres de colores y se sitúan formando grupo con la madre, a la que cada una le comunica al oído el color que ha adoptado. El ángel y el diablo se colocan a una distancia del grupo, separándose el uno del otro. Al iniciar el juego, el ángel se acerca al grupo, hace ademán de llamar a la puerta y entable el siguiente diálogo con la madre:

Angel: tun, tun,

Madre: ¿quién es?

Angel: el ángel

Madre: ¿qué quieres?

Angel: Cinta

Madre: ¿de que color?

Angel: azul (o el color que crea acertar)

Madre: si hay (o, en caso contrario, no hay)

En caso afirmativo, el ángel se lleva a la niña cuyo color es el que ha pedido, la coloca en el sitio que él ocupa, y vuelve a repetir la misma operación. En caso negativo, cede el turno al diablo. Este se acerca a la madre y repite el mismo diálogo con ella; luego vuelve el ángel y así continuará hasta que se hayan terminado los colores, de los dos bandos; el del ángel o el del diablo, ganará el juego el que al conducir, reúna mayor número de niños.

ANEXO 3

EL AVION

Se marca un campo como el de la ilustración y los jugadores se forman en la línea inicial. Cada cuadro en el diseño de diez cuadros mide más o menos 50 por 50 cm. y el campo tiene que ser parecido al del dibujo. Cuando está listo, los niños tiran por turno y desde la línea marcada una teja en uno de los diez cuadros, si cae fuera del campo o en una línea, el niño pierde su turno; si cae en uno de los cuadros, el niño tiene que ir hasta el cuadro, en un pie donde hay un solo cuadro, y en dos donde hay dos cuadros. Cuando llega al cuadro con la teja, la recoge y marca sus iniciales en un rincón del cuadro. El que pisa las líneas cuando está brincando también pierde su turno.

El niño que anotó sus iniciales en todos los cuadros es el ganador.

ANEXO 4

LOS TRABAJOS

Se forman a los niños en círculos, el maestro se sitúa al centro de dicho círculo, y les indica a todos ellos que a una señal de él, deberán cantar lo siguiente:

**"Vamos a ver los trabajos de la vida,
hacen así y así las lavadoras..."**

Imitando con sus manitas, las formas como lavan las señoras la ropa en los lavaderos, una vez terminada esa acción de lavar se vuelve a cantar.

Todos los niños imitarán al maestro que estará haciendo la acción, y -cantarán todos.

De esa manera volverán a cantar y harán los movimientos de otra acción que el maestro les haya indicado.

ANEXO 5

LOS ENCANTADOS

Una cuarta parte de los jugadores serán los encantadores y los demás -- quedan en la base. Los encantadores se sitúan estratégicamente para vigilar la salida de los jugadores que salen corriendo hacia todos los lados para -- burlar su vigilancia. Aquel que es tocado por uno de los encantadores debe quedarse sin moverse en el mismo sitio, como si fuera una estatua, y no puede recuperar el movimiento y volver a correr, hasta ser tocado por uno de -- sus compañeros que lo desencanta. Cuando algún jugador queda encantado relativamente cerca de la base, sus compañeros forman desde ese sitio una cadena tomándose de las manos y estirándose lo más posible hasta llegar donde está y desencantarlo. Si durante sus esfuerzos alguno se suelta de las manos y -- se rompe la cadena, los encantadores que lo vigilan los encantarán a todos.

ANEXO 6
LA GALLINA CIEGA

Uno de los niños será la gallina y se le para vendado en medio de la --
cancha.

La gallina ciega da tres vueltas y luego intentará agarrar a uno de los
jugadores que, por supuesto tratará de esquivarlo.

Tan pronto como atrape a uno, ese niño cambia de lugar con la gallina -
ciega y empieza la siguiente ronda.

ANEXO 7
JUEGO DE FUTBOL

Se reparte el grupo en 2 equipos, de 11 jugadores. Un jugador de cada equipo será el portero y tratará de evitar que la pelota entre en su portería. Los integrantes del resto del equipo tendrán su función en el juego -- unos defenderán y otros atacarán procurando introducir el balón en la portería contraria.

Gana el equipo que introduzca más veces el balón en la portería del --- equipo contrincante.

ANEXO 8

LOS PASOS DIVERTIDOS

Organización: se coloca a los alumnos en hilera, a dos pasos de distancia uno del otro; el profesor manda: de frente, marchen. Ya sobre la marcha el profesor ordena:

- Los gigantes:** Los alumnos dan grandes pasos, inflan el pecho y mueven los brazos.
- Los enanos:** Esta vez darán pasos cortos, encorvados.
- Los bomberos:** Dan un paso gimnástico.
- Los changos:** Flexiona las piernas, cuelgan los brazos y caminan con toda la planta del pie en el suelo.
- Las ranas:** En cuatro pies, darán pequeños saltos hacia adelante.
- Los cojos:** Se levantan y avanzan saltando en un pie, tomando con una mano la pierna doblada.
- De tacones:** Caminarán sobre los tacones.
- Los lobos:** Caminarán imitando sobre la punta de los pies sin hacer ruido.
- Los caballitos:** Corren imitando el galope del caballo, galopeándose ---- atrás.

Cuando el profesor crea conveniente, mandará hacer alto.

ANEXO 9
JUEGO DE MANOS

Lo juegan regularmente las niñas. Se reúnen por equipo de dos personas y al compás de un corito mueven sus manos y fijan la vista al realizar los movimientos.

Las manos palmean al frente y luego se alternan, izquierda - derecha, - palmeando las de su compañera.

CORO

Debajo de un puente,
sale una serpiente
que salga Pepito
tocando su pitito
verdad que toca bien?
Firim, pim, pim.
Verdad que toca mal?
Forom, pom, pom,
en esta esquina se acaba la función
si te ríes o te mueves te doy un coscorrón.

ANEXO 10

EL JUEGO DEL ABANICO

Este es un juego especial para las niñas, donde todas las participantes se sientan formando un círculo.

La directora del juego, elegida previamente lo inicia diciendo: ¡huy -- que calor hace aquí! menos mal que ayer vino un barco de Cuba y me trajo un abanico.

Dicho esto hace ademán de abanicarse con la mano derecha. Rápidamente la imitarán las demás niñas procurando no equivocarse.

Las que dejan de hacerlo enseguida o cometen algún error, como por ejemplo; emplear la mano izquierda en lugar de la derecha pagarán prenda.

Luego sigue:

"Llegó un barco de . . . y me trajo dos abanicos y mueve las dos manos.

Tres abanicos y mueve las dos manos y un pie.

Cuatro abanicos y mueve las dos manos y los dos pies.

Cinco abanicos y mueve las dos manos, los dos pies e inclina la cabeza.

Las demás tienen que imitarla sin confundirse, lo que ocasiona que se cometan muchos errores, estos tendrán que pagarse con su prenda correspondiente. Terminado el juego la directora impone los rescates de prendas más divertidos.