



EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

María Agustina de la Cruz Hernández

Villahermosa, Tab, Diciembre de 1987

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

MARIA AGUSTINA DE LA CRUZ HERNANDEZ

VILLAHERMOSA, TABASCO, DICIEMBRE de 1987

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.

EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

MARIA AGUSTINA DE LA CRUZ HERNANDEZ

**INFORME ACADEMICO QUE PRESENTA PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA**

VILLAHERMOSA, TABASCO, DICIEMBRE DE 1987

Villahermosa, Tab., 19

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

VILLAHERMOSA, TAB., a 28 de ENERO de 1988

C. Profr. (a) MARIA AGUSTINA DE LA CRUZ HERNANDEZ .
Presente (Nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa INVESTIGACION DOCUMENTAL

titulado EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que --- obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión.



LIC. CATALINO DIAZ SOBERANES

S. A. PDIRECTOR DE LA UNIDAD 271 -UPN
UNIDAD PEDAGOGICA REGIONAL
VILLAHERMOSA TAB.
ENERO 1988

ama*.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	pág 1
I.-PRESENTACION DEL PROBLEMA	3
II.-LA NATURALEZA DEL JUEGO	9
III.-PAPEL DEL JUEGO EN LA FORMACION DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO	.15
IV.-EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA	24
V.-CLASIFICACION DEL JUEGOS SEGUN LOS INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS EN EDAD ESCOLAR	33
VI.-COMO ALCANZAR OBJETIVOS PROGRAMATICOS A TRAVES DE JUEGOS ORGANIZADOS	.40
-CONCLUSIONES	48
-BIBLIOGRAFIA	49

INTRODUCCION

El presente trabajo trata del juego y su importancia en el desarrollo de la personalidad del niño y destaca la necesidad de que esta actividad sea utilizada consciente y sistemáticamente como experiencia de aprendizaje para alcanzar los objetivos que se proponen los programas de la escuela primaria. Se estudia la esencia del juego con ayuda del enfoque operativo de la psicología genética cuyas recientes aportaciones nos permiten comprender mejor la evolución intelectual del individuo. También se analizan las razones por las que el juego ocupa un lugar secundario entre los recursos didácticos de la escuela mexicana, pese a que los propios profesores tienen conciencia del inmenso valor educativo de las actividades lúdicas. Finalmente se ofrecen algunas sugerencias para restablecer el juego como elemento principal de la práctica docente. La argumentación aquí contenida no intenta demostrar el valor del juego sino más bien tiende a persuadir a los profesores para emplear más a fondo este dispositivo, invitarlos a hacer un trabajo más creativo y estimulante para sus alumnos. Esas son las razones principales que mueven y guían la estructura de este trabajo. Porque la experiencia de la autora muestra que cada día se concede menor importancia al juego como recursos didáctico y como motivación de las actividades escolares por lo que se toma este hecho como punto de partida.

Así, el objetivo principal de esta investigación es rehabilitar el valor socioeducativo del juego en la enseñanza, mostrando su verdadera naturaleza y probando como puede introducirse en la práctica para mejorar y estimular el trabajo y la atmósfera de la escuela, todo lo cual no es difícil, aunque se requiera, como en toda actuación de tipo educativo, del ingenio, del afán y dedicación del profesor, que desee contribuir con algo más que su tiempo a promover y estimular el proceso educativo.

El marco teórico de este trabajo, aunque no está expresamente señalado lo constituyen los principios de la escuela activa, los aportes de la psicología genética de Piaget y su escuela y algunos hallazgos de la pedagogía operatoria principalmente en el -

sentido de hacer del juego el nervio motor de la actividad docente.

En el análisis y tratamiento del tema se utilizaron ideas extraídas de la consulta de algunas obras de autores que han ahondado en este asunto y que no abundan precisamente en nuestras bibliotecas, a las cuales se agregaron las que provienen de la experiencia de la autora en la atención de grupos de niños por varios años, principalmente en lo que concierne a la forma de organizar los juegos para alcanzar aprendizajes en las diversas áreas del programa escolar.

En los capítulos de este informe se desarrollan ideas acerca de la naturaleza del juego, sus efectos en la formación de la personalidad integral del educando, los tipos y clases de juegos que pueden emplearse como recurso didáctico, los requerimientos de la escuela y del profesor para que su influencia sea más duradera y eficaz en este campo y por último, algunos ejemplos, escogidos al azar para ilustrar la tesis principal, de cómo se pueden acoplar juegos al desarrollo manifiesto de los programas escolares y a la consecución de los objetivos señalados.

Aunque los alcances del tema son muy amplios, las limitaciones de tiempo y espacio lo han hecho muy reducido. Sin embargo, se espera contribuir, aunque sea en forma modesta a lograr los objetivos propuestos.

PRESNTACION DEL PROBLEMA

En este trabajo se propone examinar, con el apoyo de autores que han estudiado el tema, la naturaleza y significación del juego - en la infancia, particularmente en la etapa escolar que en nuestro país se inicia en el jardín de niños y se extiende a la escuela primaria. Porque de la naturaleza verdadera del juego, es decir, qué es el juego, cómo surge esta necesidad, cual es su dinámica interna, se conoce muy poco aunque abundan explicaciones de diferente índole, mismas que van siendo desechadas para ser - sustituidas por otras. La escuela tradicional, pese a que recibió impulso con las geniales intuiciones de Rousseau acerca de la - infancia, se negó obstinadamente a investigar las necesidades de niño y conservó una lamentable impresión acerca del juego, lo - cual le impidió utilizar ventajosamente este recurso no solo como fuente de motivación sino como un medio muy valioso para enriquecer y dar mayor atractivo a la enseñanza tediosa y verbalista de su época. Tuvo que llegar la Escuela Nueva o Activa a fines del siglo pasado para que uno de sus impulsores, Claparède hiciera notar la necesidad de reconocer la influencia decisiva - que el juego posee en el proceso de enseñanza-aprendizaje e introducirlo como un recurso efectivo para vitalizar la práctica docente. Sin embargo, por mucho tiempo continuó desconociéndose - realmente la naturaleza profunda de esta necesidad del niño, cosa que queda demostrada por la serie de explicaciones que se han manejado y que esencialmente consisten en descripciones de corte literario, poéticas y de ningún modo científicas que se basaran en estudios de carácter empírico o experimental. De ese modo se ha seguido desconociéndose el papel que el juego representa en la vida de todos los niños del mundo, rodeándolo de una aura de misterio y maravillándose ante ese portento de una actividad constante de la que los niños nunca se cansan como si sus fuentes de energías fueran inagotables. Incluso se ha organizado una gran industria del juguete, revestida de un gran despliegue publicitario en el mundo entero ateniéndose únicamente a estas vagas des -

descripciones o explicaciones . Otro hecho más: tanto a la educadora como al profesor de educación primaria se le pondera, durante sus años de formación en la Escuela Normal, la importancia incuestionable del juego en la infancia a tal grado que se ha construido toda una pedagogía basada en esta actividad para el Jardín de niños, omitiendo dar una explicación real y comprensible de este fenómeno, ateniéndose solamente a una serie de frases o especulaciones que no son muy diferentes a las que se manejaban a principios de siglo, lo cual nos induce a pensar que esta laguna en el conocimiento de la esencia del juego ha determinado que dicha actividad no se tome con la seriedad que el caso amerita, que se relega a un plano secundario y que comience a ser ignorado por los profesores tan pronto el niño rebasa el periodo de la educación preescolar para adentrarse en el mundo "serio" y formal de la escuela primaria. Porque es aquí, donde este recurso que es utilizado ventajosamente en el Jardín de niños comienza a perder prestigio y significación, apoyado en dos prejuicios que es necesario aclarar y desvanecer: el primero, de corte muy antiguo se concreta en la creencia tradicional de que el juego divierte, recrea, deleita más no instruye y el otro, de que la escuela primaria, con el compromiso de agotar un pesado programa de conocimientos, aparentemente científicos y adquirir una serie de habilidades supuestamente necesarias y "útiles" con el objetivo expreso de formar y desarrollar al educando, no deja lugar para el juego o al menos lo arrincona en el cuarto de los trebejos inútiles para los escasos minutos del recreo cuando no lo expulsa definitivamente de la jornada escolar, obligándolo a ejercitarse fuera de las horas de clase, durante el escaso tiempo que le deja al niño la gran cantidad de tareas pesadas y aburridas que los profesores le prescriben y que los padres reciben con franca aprobación.

En este punto surge otro problema asociado: ¿Cómo es que los profesores, a quienes se ha insistido en la Escuela Normal acerca de la importancia fundamental del juego, lo destierran de las aulas, bajo la presión de los abarrotados programas y del

prejuicio muy extendido de que la escuela es un lugar para trabajar y no para jugar, apoyados en esta actitud por los padres de familia que a duras penas toleran el juego pero que no lo estimulan ni mucho menos lo reclaman? Porque, cuándo hemos escuchado en las reuniones escolares que algún padre de familia se queje de que sus hijos no juegan lo suficiente, pero sí de que no trabajan lo suficiente? Entienden que trabajo es no solo diferente del juego sino exactamente lo opuesto. Para muchos padres el trabajo escolar comprende todas aquellas actividades que preparan a sus hijos para desempeñar un trabajo remunerado en un futuro inmediato, siguiendo una rutina extenuante que se aprende sin disfrutarla, bajo el imperio de las leyes de bronce del capitalismo. Es más, los padres se preocupan hondamente por el porvenir de sus hijos cuando se dan cuenta que emplean mucho tiempo en el juego porque el juego los atrae irresistiblemente y en cambio no parecen inmutarse cuando los muchachos se revelan incapaces de jugar, de establecer lazos de amistad y convivencia con otros compañeros, convirtiéndose poco a poco en niños solitarios y desdichados.

Tenemos por tanto otro problema más, el de hacer comprender a los padres de familia la importancia del juego en la educación de sus hijos. Afortunadamente muchos de ellos ya están conscientes de esto, pero la fuerza del prejuicio contra el juego es aún tan grande y poderosa que cuando lo toleran lo hacen con un fruncimiento de cejas, con la mayor suspicacia, como si fuera un mal necesario, como si los niños estuvieran empeñados en perder o malbaratar un tiempo precioso que más debieran emplearlo en aprender cosas más útiles como llenarse la cabeza de palabras y números. Obviamente los profesores tienen ante sí la tarea de hacer campañas para restablecer el prestigio del juego en la enseñanza, rehabilitándolo como recurso necesario para el desarrollo integral del niño, pero esto solo podrán hacerlo eficazmente cuando tomen conciencia plena de su importancia y utilidad. Es claro que esto requiere algo más que discursos o sermones a los que insistentemente recurren los profesores pretendiendo con cientizar o sensibilizar a la gente con la pura retórica, sino

precisamente haciendo a un lado las prédicas vacías de sentido y ayunas de compromiso, para introducir de una vez por todas, - sin temores ni contemplaciones, el juego en la práctica docente de la escuela primaria.

Esto representa otra problemática que es preciso esclarecer para buscarle solución apropiada : ¿ cual es la actitud personal del profesor, de cualquier profesor, - sea joven o viejo, optimista o pesimista, dichoso o desgraciado, tradicionalista o modernizante en relación con el juego? Acepta plenamente la necesidad del juego infantil, podrá asumir la responsabilidad de transformar sus clases bastantes pasivas y formalizadas en sesiones de estudio - divertidas, plenas de libertad y espontaneidad donde los niños aprendan jugando o jueguen aprendiendo? Qué tanto se prestarán - los programas vigentes para flexibilizarlos en ese sentido?

Se intentará demostrar en el curso de este trabajo que sí es posible cambiar un poco las reglas del juego que hoy se realiza en la escuela primaria para propiciar esta transformación, a condición de que el profesor, dominando sus viejos recelos hacia esta actividad, se disponga a utilizarla como eje de sus acciones docentes y con vistas a una necesaria evolución que la escuela actual requiere en forma perentoria para que deje de ser el lugar que los niños temen y se convierta en un foco de atracción para esas abejas juguetonas que en ella encontrarán los estímulos indispensables para su desarrollo cognoscitivo, afectivo y social. Ciertamente que hay muchos profesores que aceptan el juego pero simplemente como motivo de descanso después de un arduo y pesado día de trabajo intelectual, incluso lo consideran un tanto - valioso para el desarrollo físico o corporal y acaso para la socialización de los niños pero no conciben como podría ser utilizado en la enseñanza de reglas gramaticales, datos históricos o nociones matemáticas. La idea de este trabajo es mostrar, a manera de hipótesis que no requiere planteo ni demostración rigurosa que el juego puede introducirse eficazmente en todo el programa escolar. Más que como simple dispositivo el profesor debe entenderlo como actitud que oriente e inspire todo el quehacer educativo, como disposición general que debe impregnar toda la prác--

tica docente y como una atmósfera que debe prevalecer en el aula y fuera de ella para sacar provecho de todas las situaciones que se presenten. Al revalorar el papel del juego en la enseñanza deberá abarcar no solo los momentos específicos en que el profesor y los niños bajo su cuidado organizan y realizan un juego determinado sino extender esta actitud a la amplia gama de actividades que se manifiestan y participan del juego, aún aquellas que espontáneamente surgen en los niños sin haber sido propuestas específicamente por el profesor como los deportes y todas las modalidades de recreación posibles sean de índole tan diversas como cantos, danzas, charadas, adivinanzas, títeres, representaciones teatrales, juegos de salón, etc., en fin, todo aquello que sea divertido, relajante, regocijante, que los niños realicen alegre y entusiastamente y que puedan aprovecharse para alcanzar objetivos de aprendizaje, tales como mejorar habilidades físicas o mentales, reforzar hábitos, adquirir conocimientos prácticos, formar actitudes deseables, sanas, saludables y por supuesto, útiles. el problema consistirá en mantener el adecuado equilibrio entre las obligaciones del programa escolar y los requerimientos del juego. La tesis de convertir todo trabajo en juego no autoriza lo contrario, hacer de todo juego un trabajo, derivar de todo juego una enseñanza de tipo teórico, intelectual, académico. La preocupación del profesor de cumplir a todo trance con el programa con el fin inmediato de tener a los alumnos preparados para el rito de los exámenes de acreditación y promoción no debe llevarle al extremo de forzar el juego para sacar adelante el programa en su contenido excesivamente informativo y de conocimientos memorísticos. Porque si los niños se les induce a jugar con la esperanza de extraer en forma sistemática contenidos informativos, rutinas memorísticas de las que está plagada la escuela tradicional, el juego irá perdiendo poco a poco su atractivo y su gran poder motivador y con seguridad llegará el momento en que los niños lo harán bajo presión, por cumplir de mala gana las instrucciones del profesor pero sin sentir el goce y el placer que el juego está llamado a promover cuando aquellos lo realizan en un ambiente de libertad. Esto es

lo que sucede, como se ha constatado por experiencia, cuando se invita a los niños a dar un paseo, hacer una visita, realizar una excursión pero imponiendo como condición llenar un extenso cuestionario o hacer una descripción escrita de "todo lo que vean" como tarea posterior. Poco a poco el niño llega a perder el interés y a enfriar su entusiasmo cuando en vez de disfrutar libremente de estas experiencias ante el afán de tomar notas, copiar inscripciones, contestar preguntas o escuchar largas y tediosas explicaciones. Es indudable que los niños se dan cuenta cuando explotan su buena fé y se trata de sacar provecho de su alegre disposición de jugar, aunque el profesor también crea que lo hace por el bien de aquellos.

Como puede advertirse, el cuadro de esta problemática no está del todo completo, pues a medida que se profundiza aparecen más situaciones que merecen aclararse, discutirse y tomar posición con respecto de la actitud que el profesor y el padre de familia debe adoptar, pero por motivos de tiempo y espacio es preciso dejarlo solamene esbozado como justificación del tema. Ante todo, los objetivos están a la vista: ahondar en la naturaleza propia del juego, estimular su cabal comprensión por el profesor, establecer o restaurar plenamente su inserción en la enseñanza y crear esa actitud positiva entre los padres de familia para que lo acepten y promuevan su utilización en la formación de la personalidad de los niños. Por otra parte, las autoridades educativas también tienen que estar en disposición de considerar que es necesario un cambio de orientación en este sentido y remover un poco las costras burocráticas que mantienen a la escuela alejadas de las necesidades reales de la infancia en nuestro país. Porque también es común que los directores de la escuela y los supervisores exijan ante todo el cumplimiento de los programas en su contenido formal, academicista en lugar de prestar al profesor de grupo toda la ayuda y colaboración que se requiera para que cumpla con su cometido proporcionando a los alumnos experiencias que salgan de la rutina y del conformismo.

II.- LA NATURALEZA DEL JUEGO

Varias teorías intentan explicar la naturaleza del juego, explicar la esencia de este impulso que impele a los pequeños a realizar cierto número de tareas corporales o mentales poniendo en juego todas las energías disponibles. La mayor parte de ellas - han perdido vigencia o mantienen cierto interés en tanto surgen mejores explicaciones de un hecho universalmente conocido pero - difícil de comprender con toda claridad. A continuación se consig- nan las diversas teorías explicativas del juego, tal como aparecen en el diccionario⁽¹⁾:

- Teoría de la energía superflua, de Spencer, la cual afirma que el juego es la descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías.
- Teoría del descanso, de Lazarus y Steinthal, la cual considera al juego como un descanso o reposo como consecuencia de equilibrar la fatiga nerviosa de una parte del sistema por otras que han permanecido en reposo.
- Teoría del juego como preparación para la vida, de Karl Groos - la cual sostiene que tanto el ser humano como los animales desarrollan mediante el juego una serie de habilidades que luego le ayudarán a subsistir.
- Teoría del juego como placer funcional, de Karl Bühler, que hace surgir el juego como resultado de un trabajo creador.
- El juego como expresión psicoanalítica, de S. Freud, la cual - considera al juego como vehículo de comunicación natural del niño y como descarga y canalización de impulsos profundos. En la - terapia psicoanalítica de la personalidad, el juego reemplaza a la interpretación de los sueños en la exploración de la conducta de los niños pequeños.

Hasta ahora, una de las interpretaciones más aceptadas acerca del juego se desprenden de los profundos trabajos teóricos y experimentales de Jean Piaget, de la escuela ginebrina que parte de -

(1) Diccionario de Pedagogía. Edit. Santillana, Madrid, 1980. p.862

la consideración del juego como una de las actividades más características de la etapa infantil.

Piaget⁽²⁾ encuentra en el curso de sus investigaciones motivos suficientes para restablecer la categoría del juego en su verdadera dimensión y que la escuela tradicional había desdeñado - ignorando su significación funcional y el importante papel que juega en el desarrollo y evolución de la inteligencia, al contrario de los teóricos del siglo pasado que veían al juego como un simple dispositivo de descanso o distensión de la fatiga e - incluso como descarga o desfogue de energías sobrantes.

Piaget parte de la concepción de Karl Groos, para quien el juego es un ejercicio preparatorio, necesario para el desarrollo físico del organismo. Pero además, mediante el juego el niño desarrolla sus percepciones, sus habilidades intelectuales, sus - tendencias a la experimentación, sus necesidades sociales, etc.- De esto resulta ser el juego una palanca tan potente para el aprendizaje al grado que cuando se ha logrado transformar en juego una tarea especialmente desagradable como el aprendizaje de - la escritura o la aritmética, se ha observado a los niños dedicarse con ahinco a una tarea que de otro modo haría lo posible - por evitar.

Esta interpretación funcional, tan simple y elemental, solo adquiere pleno significado cuando confluye con la noción piagetiana de la asimilación, definida como incorporación de nueva información y la transformación correlativa de los esquemas cognoscitivos del sujeto. Así se observa que los primeros años de vida - la conducta del niño está caracterizada por comportamientos de - ejercitación, tendentes a asimilar los objetos que tienen el carácter de alimentos funcionales que permiten reacomodar y dar - sentido a los esquemas que mediante la acción sobre la realidad - se van construyendo en el sujeto. En la etapa sensoriomotora, antes - de la aparición del lenguaje y paralela a la aparición del juego, éste se caracteriza como una pura asimilación de la realidad al - Yo, tanto en el sentido biológico de incorporación de sustancias,

(2) Piaget, J. Psicología y Pedagogía. México, Ariel, 1980. p.179

para la construcción orgánica, como en el psicológico, como incorporación de las cosas del mundo exterior a la propia actividad y subjetividad del niño.

En cuanto al papel que juega la imaginación en este periodo, la teoría piagetiana supera las antiguas concepciones acerca del juego, haciendo intervenir el simbolismo como forma de recrear las realidades vividas pero aún no asimiladas por el niño, transformándolas según sus necesidades. Esta forma de juego simbólico se explica también por la necesidad imperiosa de asimilar la realidad creando el pensamiento en su forma pura. El contenido simbólico de juego es la realización de los deseos a diferencia del pensamiento racional socializado, pues " en su estructura, el juego simbólico es al individuo lo que el signo verbal es la sociedad".⁽³⁾

Para Piaget, el juego simbólico representa el apogeo del juego infantil. El niño recurre al juego obligado por la necesidad de coexistir y adaptarse al mundo hecho a la medida de los adultos cuyos intereses son ajenos al niño, en tanto no comprende todavía la realidad del mundo físico que también le es exterior.⁽⁴⁾

Por lo anterior, necesita para lograr su equilibrio afectivo e intelectual, disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real sino la asimilación de lo real al Yo, sin presiones ni condiciones. Este sector autónomo de la realidad lo encuentra en el juego lo cual se apoya tanto en la imitación -- como acomodación a los modelos externos como en la inteligencia que es el equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

El niño pequeño, careciendo de lenguaje como instrumento de adaptación a la realidad del mundo exterior, solo dispone del juego para expresar las necesidades o experiencias del Yo. Por medio de él -- construye un sistema de significantes adaptados a sus deseos: es el sistema de símbolos propios del juego, tomados de la imitación, a manera de instrumentos y puestos al servicio de la asimilación -- lúdica (de ludii, palabra latina que significa juego)

Así el juego simbólico viene siendo una asimilación reforzada por

(3) Ibídem, p.65

(4) Campos Pemán, I. Curso de Psicología Infantil. Barcelona, 1978.

el lenguaje simbólico que el Yo construye y modifica a la medida de sus necesidades.

El juego en sus dos formas esenciales, ya sea como ejercicio sensoriomotor o simbolismo es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta el alimento necesario y transforma la realidad en función de las múltiples necesidades del Yo. Pero la adaptación completa que debe realizar el sujeto consiste en una síntesis progresiva de la asimilación con la acomodación.

La función del juego simbólico reside en la satisfacción del Yo, por la transformación de lo real en función de sus deseos. El niño que juega con sus muñecos rehace su vida pero corrigiéndola según sus deseos y aspiraciones, reviviendo todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos, compensando y completando la realidad según sus propios deseos.⁽⁵⁾

Lejos de someterse pasivamente a la realidad, el niño asimila un universo deformado por él, todo lo cual le asegura el éxito de la asimilación. Ese simbolismo, centrado en el Yo no está solamente al servicio de los intereses consciente del sujeto sino también de situaciones y conflictos del subconsciente, incluso en relación directa con los sueños y fantasías. Pero a diferencia del freudismo, que considera el simbolismo del sueño como un disfraz debido a la represión, Piaget establece una analogía entre el juego y el sueño basado en el hecho de que el durmiente, al perder todo contacto con la realidad, se encuentra en la situación de asimilación simbólica que el niño requiere para alcanzarse su equilibrio.⁽⁶⁾

La clave de la función simbólica del juego en los niños lo constituye la utilización del juguete y la posibilidad de ejecutar con él un gesto representativo. Un montón de ropa, un palo se convierten en un bebé durante el juego puesto que los gestos que el niño reproduce al sostenerlo son los que corresponden exactamente a la realidad al dar de comer o mecer un bebé auténtico. Lo que da significado al gesto y objeto del niño es el movimiento.⁽⁷⁾

(5) Piaget, J. Seis Estudios de Psicología. México, Seix Barral, 1984

(6) Nicolas, A. Jean Piaget. México, F.C.E., 1979. p.80

(7) Vigotsky, L. El Desarrollo de los procesos. México, Grijalbo, 1979.

Toda actividad simbólica representativa está llena de estos - gestos indicativos. Así el juego simbólico puede comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que - comunican e indican el significado de los juguetes.⁽⁸⁾

De esa manera el juego constituye la forma de actividad inicial de toda tendencia o un ejercicio funcional de esa tendencia que lo activa al margen de su aprendizaje y lo refuerza constantemente.

El juego de las funciones sensorio-motrices es de puro ejercicio, carente de lenguaje sin intervención del pensamiento ni de la vida social que solo pone en acción movimientos y percepciones. Solo al nivel de la vida colectiva, en la edad escolar, comienzan a aparecer juegos con reglamentos, caracterizados por ciertas obligaciones comunes que son llamadas reglas del juego. Tal como afirma Vigotsky, en su obra ya citada, el juego no es rasgo predominante en la infancia sino un factor básico de su desarrollo.⁽⁹⁾ Según este autor, solo las teorías que sostienen que un niño no tiene que satisfacer las exigencias básicas de la vida sino que puede vivir en busca del placer, podrían sugerir que el mundo del niño es un mundo de juego. La estricta subordinación a las reglas es totalmente imposible en la vida real, pero en el juego resulta factible: de este modo, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. De ese modo el juego contiene todas las tendencias evolutivas en forma condensada, siendo en sí misma una considerable fuente de desarrollo.⁽¹⁰⁾ El juego está más cerca de la recopilación de algo que ha ocurrido realmente que de la imaginación. Es más bien memoria en acción que una situación nueva e imaginaria. A medida que el juego se desarrolla puede observarse un avance hacia la realización consciente de un propósito, pues es erróneo pensar que el juego consiste en una actividad sin objetivos precisos.

(8) Idem, p. 154

(9) Op.cit. Piaget. Seis Estudios...p. 57

(10) Op.cit. Vigotsky. El Desarrollo...p. 159

En conclusión, de acuerdo con la teoría psicogenética de Piaget, la inteligencia es la capacidad de adaptación del sujeto al medio físico y social en que vive, la cual es el resultado de los procesos de asimilación y acomodación. El juego es la expresión del proceso de asimilación y su evolución está íntimamente relacionada con el desarrollo intelectual.

De conformidad con la misma teoría, existen cuatro categorías principales de juego en la infancia, las cuales se mencionan a continuación:

1.-Juego de ejercicio: es la forma más primitiva del juego, la única representada a nivel sensomotor, que no entraña ningún simbolismo ni técnica específicamente lúdica pero que consiste en repetir por placer actividades realizadas con fines de adaptación.

2.-El juego simbólico, ya descrito y que ocupa la mayor parte del periodo preescolar.

3.-Los juegos reglados que se transmiten socialmente entre los niños que pueden ejecutarse por temporadas sin que nadie las fije ni regule. Suele llamárseles juegos tradicionales que aumentan su importancia a medida que la vida social y las relaciones de los niños se amplían.

4.-A partir del juego simbólico se desarrollan juegos de construcción, impregnados de simbolismo lúdico, pero que por su tendencia práctica o utilitaria constituyen adaptaciones o soluciones de problemas y creaciones inteligentes. Esta última categoría es una forma de transición entre el juego simbólico y las actividades no lúdicas o adaptaciones "serias".

III.-PAPEL DEL JUEGO EN LA FORMACION DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO

El juego desarrolla la inteligencia, libera energías, perfecciona las coordinaciones neuromusculares, adiestra las manos y la vista y estimula el desenvolvimiento social de los niños. También constituye oportunidades para la expresión y manifestación de las aspiraciones que contribuirán al desarrollo de la personalidad en todos sus grados y dimensiones.

Como ya se ha mencionado, el juego infantil aparece espontáneamente, bajo el impulso de fuerzas internas, de incitaciones instintivas que expresan necesidades profundas que tienden hacia su satisfacción plena. Es una forma de ejercitar sus fuerzas en crecimiento que tienden hacia la madurez. A través del juego el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil y visual, enriquece su campo de imágenes y estimula la creatividad.

Ya sea con sus propios recursos o aprovechando los juguetes que se les dan, los niños construyen un mundo fantástico en donde toman vida las más curiosas formas de la creación y de la invención por encima del tiempo y del espacio. Mediante el juego se forman y combinan las estructuras mentales que posibilitarán el desarrollo constante de la inteligencia.⁽¹¹⁾

Ya sea en forma solitaria o en compañía de otros, el niño construye un escenario imaginario y vive sumergido dentro de él, jugando a ser el personaje o protagonista central de aventuras y episodios heroicos, estableciendo contacto con una realidad que le es propia y alcanzando a padecer la auténtica emoción de la aventura, de la ficción y del misterio.

La personalidad se define como el conjunto de condicionamientos, hábitos, habilidades y respuestas que el individuo proporciona, enfrentado a situaciones ordinarias en el medio en que vive. Puede afirmarse que la personalidad total del niño se ve afectada por el juego o mejor dicho encuentra en el juego su expresión unitaria. La experiencia general del juego contribuye a la formación de la

(11) Bally, G. El Juego como Expresión. México, C.F.E.1986.p.68

personalidad del individuo, orientando su transformación psico - biológica y afectando el crecimiento corporal.

La actividad lúdica contribuye al desarrollo de los músculos y a la coordinación neuromotriz. Posiblemente no exista ningún grupo muscular que no se vea beneficiado por la eficaz influencia del ejercicio físico involucrado en el juego, toda vez que éste es esencialmente movimiento, dinamismo, generación y desfogue de calorías que se traducen en energía vital.⁽¹²⁾

Este hecho puede verificarse el considerable aumento de peso en el infante, desde unos cuantos kilogramos al nacer hasta cerca de cuarenta kilogramos al inicio de la adolescencia lo cual confiere significativa importancia a las actividades físicas que promueven el crecimiento en peso y complejidad de funcionamiento de los músculos, huesos, vísceras y glándulas internas del organismo.

Por otra parte, también es fácil de constatar que los niños cuyos músculos permanecieron inactivos durante el proceso de crecimiento probablemente se encuentren debilitados y trofiados debido al tipo de vida sedentaria y pasiva que se compagina con la atracción por la acción que el juego exige de ellos.

Pero por encima de todo, el juego es un factor de importancia primordial en el desarrollo intelectual, conforme lo establecido por la teoría psicogenética de Piaget. Todo el sistema óseo, muscular y glandular se desarrolla paralelamente en coordinación con el desenvolvimiento intelectual, representado por sistemas y estructuras de funcionamiento complejo y que encuentra en el juego una forma ideal de manifestación.⁽¹³⁾

Los trabajos de Piaget y sus colaboradores relacionados con el desarrollo y evolución de la capacidad intelectual de los seres humanos destacan el papel de la acción como promotora del desarrollo de la inteligencia. Esta acción, traducida como operaciones de diversa índole se expresa en el plano físico como la adquisición de habilidades manuales y corporales, la capacidad de comprender y apropiarse del espacio disponible y adquirir el pleno dominio de los objetos exteriores.

(12) Op. cit. Campos Pemán, I. p. 187

(13) Op. cit. Piaget e Inhelder. Psicología del Niño. p. 153

El juego proporciona una manera natural de ejercitar esta acción sobre el ambiente que rodea al niño, desarrollando el sentido común, concentrando la atención y promoviendo las modificaciones sustanciales sobre el medio circundante las cuales le proporcionan oportunidad para poner en juego y someter a prueba sus procesos y operaciones intelectuales así como las constantes adquisiciones en este tipo de habilidades.⁽¹⁴⁾ Es preciso insistir en que todos estos procesos se manifiestan, maduran y adquieren plena significación a través de la actividad lúdica.

El esquema del desarrollo intelectual se verá mayormente afectado y modificado mediante la interacción con el medio social.

Ahora se va a aminorar el papel del juego en el proceso de socialización del niño. A través del juego los niños entran de lleno en el proceso de socialización. A excepción de los primeros años, - cuya actividad lúdica puede explicarse a través de impulsos y reflejos instintivos, el juego de los niños no es una actividad individual y solitaria sino decididamente social y comunitaria. solo en compañía de otros, el niño se proyecta plenamente en su ambiente en forma satisfactoria e inteligente. A través de su conducta solidaria y cooperativa en el juego, el niño recibe lecciones de la experiencia que le permitirán ajustarse cada vez más - al modelo de convivencia que le impone el medio social del que forma parte. Este proceso de socialización tiene una importancia primordial en la formación de la personalidad del individuo. En él reside la esencia fundamental del ser humano, tal como lo han puesto de manifiesto la antropología y la sociología.⁽¹⁵⁾

Los seres humanos están separados de la pura animalidad por la configuración que a sus ideas, quehaceres, planes y necesidades confiere el proceso de socialización que en el plano individual se convierte en hominización, es decir, la completa apropiación de la esencia humana. Cuando este proceso sufre conflictos o fallas o desviaciones por diversas razones que afectan la vida infantil --

(14) *Ibíd.*, p. 44

(15) Bleger, J. *Psicología de la Conducta*. Buenos Aires, Edit. Paidós, 1977. p. 197

el niño se torna solitario, se encierra en sí mismo, como en los casos graves de autosmo, el desarrollo intelectual sufre un serio retraso y su ausencia del juego constituye un claro síntoma a través del cual se manifiestan las fallas de la personalidad.

Los autores que han estudiado con detalle la evolución de la personalidad del individuo están de acuerdo en que una falla en el proceso de socialización constituye un grave trastorno para el normal desenvolvimiento de la personalidad. También en este campo, el juego desempeña un importante papel como instrumento psicoterapéutico para el ajuste de la personalidad.

A continuación se examina el papel que el juego desempeña en otras de las áreas de la personalidad, esto es, en la afectividad comprendiendo por esto la amplia esfera de los sentimientos, -- las emociones, las pasiones, los deseos, las aspiraciones y comportamientos de carácter moral de los niños y que constituyen el sector más amplio y diversificado de la personalidad humana. El juego, los deportes y demás actividades afines proporcionan el clima más favorable para el desarrollo y definición del universo afectivo de los niños. Existen testimonios obtenidos a través de múltiples observaciones que en el proceso del juego, las más intensas emociones y satisfacciones se expresan a través de el júbilo y la alegría en el rostro de los participantes. La más sana alegría y el más expresivo goce manifestados en forma abierta y espontánea son pruebas evidentes del papel que el juego desempeña en la vida infantil. (16)

Nadie enseña al niño a jugar pues parece obedecer a un llamado espontáneo que tiene sus raíces ancestrales en la profundidad de su Yo y en el código genético de la especie.

Por lo demás, el juego es venero de buenos sentimientos, reciprocidad, solidaridad, cooperación y desinterés. De los juegos infantiles se originan profundas amistades, afectos duraderos, compañerismos de toda la vida. En ellos el niño aprende en forma práctica a dominar sus accesos de cólera, su conducta egocéntrica, centrada en la satisfacción de su Yo, propiciando el establecimiento de lazos afectivos y el respeto y tolerancia a los demás.

(16) Moncada. Así Juegan los Niños. México, Avante, 1965. p. 42

El juego es una de las formas más prácticas de establecer y consolidar los hábitos de cooperación social. Los sentimientos de odio, rencor y envidia acompañan a los niños a quienes se les niega el derecho de jugar, de satisfacer la necesidad de convivencia y de compartir sus experiencias en compañía de los demás. Todo esto configura un cuadro de frustración que a menudo dificulta grandemente el proceso de socialización del niño.

La ausencia por el juego representa un magnífico índice de salud mental que puede ser también un instrumento diagnóstico que permita someterlo a estudio e inspección cuando el niño se niegue a jugar o muestre definida aversión por participar en los juegos. Igualmente es un recurso psicoterapéutico cuando el camino hacia la socialización y afectividad normal se ven obstruidos por algunos de los muchos obstáculos que el diario vivir impone a la conducta infantil.

En este aspecto son dos las características del juego que revisten particular importancia: Una como función diagnóstica que permite vigilar y guiar el desarrollo normal del niño observando cuidadosamente su capacidad para relacionarse con otros y participar de los juegos ya sea en pareja o grupales. Cuando el niño no parece buscar la compañía o la participación con los demás, su actitud puede ser la manifestación sintomática de algún conflicto en alguna esfera de la personalidad que se expresa en esa actitud reservada, retraída o francamente hostil al trato social. La otra función, todavía más importante en este sentido es la llamada terapéutica, es decir, la posibilidad de dar tratamiento correctivo o de curación a determinados trastornos de la personalidad mediante el juego. (17)

Tanto la capacidad de jugar en grupo como su incapacidad son actitudes aprendidas, siendo ésta última expresión o manifestación de un conflicto emocional creado por la inhabilidad del niño de ajustarse al medio social. Este problema afecta a muchos niños especialmente en la edad escolar, debido a su incapacidad de relacionarse productiva o constructivamente con los demás niños.

(17) Osman, B. Nadie con Quien Jugar. Buenos Aires, Paidós, 1978.

Las causas de este problema puede reflejarse en su escaso desempeño o progreso que muestra en todas las áreas de aprendizaje escolar y que producen un serio retraso en su escolaridad. Y por su incapacidad de relacionarse con los demás chicos. Aunque esto no es atribuible de ningún modo a retraso en la inteligencia.

Los niños que por diversas razones son de lento aprendizaje, principalmente debido a conflictos familiares o escolares o por sufrir algún defecto en su capacidad de percepción empiezan a perder el ritmo de su escolaridad en relación con los otros niños de su grupo y reaccionando de muy diversas maneras, se vuelven tímidos, nerviosos, retraídos o díscolos como reacción a sus propios fracasos y pronto asumen la imagen del niño problema. La presión de los profesores y las reconvenciones de los padres sobre el niño acrecientan este estado de ansiedad e inseguridad en que se encuentran, comenzando por rechazar el trato con los demás compañeros que así mismo lo hacen a un lado y procuran evitarlo hasta que se convierte en un chico solitario que no desea relacionarse con nadie en tanto que los otros, por su parte, también lo dejan abandonado a su suerte.

"No tiene con quien jugar..." es la expresión corriente para designar al niño que está pasando por este grave trastorno de conducta, actitud que tan pronto sea detectada, requiere de inmediato la intervención de consejeros o personas preparadas (el profesor podría ser en todos los casos) con el propósito de investigar profundamente la fuente de dicho problema. Se necesita elaborar cuidadosamente un estudio para analizar las circunstancias en que ha vivido el sujeto lo mismo que la evolución de su escolaridad hasta descubrir en qué áreas del programa escolar se han centrado las perturbaciones que provocan el retraso general y si éstas no serían imputables a la falta de habilidad del profesor para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje o a lagunas existentes en el aprendizaje debido a fallas en los grados anteriores. Luego hay que llevar el foco de atención al medio familiar analizando las relaciones de los padres entre sí y de estos con sus hijos. Lo más frecuente es que las defectuosas relaciones fa-

miliarese ocasionen graves conflictos emocionales en el niño que lo hace desinteresarse en el aprendizaje en alguna área crítica o en todas que hace el retraso más notorio pero que se refleja más nitidamente en el proceso de socialización es decir, retirarse del trato con sus semejantes, lo cual significa que ya no puede compartir juego ni diversiones. Así pues, el no poder jugar con los demás niños viene siendo un síntoma de particular relevancia, una señal de advertencia para acudir urgentemente al rescate de un niño metido en graves problemas.⁽¹⁸⁾

En este punto se revela nuevamente la importancia del juego -- pues se ha creado una técnica psicoterapéutica llamada Ludo -- terapia con el fin de corregir actitudes neuróticas, trastornos de la conducta y neurosis manifiestas, basada esencialmente en el juego curativo.⁽¹⁹⁾ Se supone que la espontaneidad que predomina en el juego permite una mayor exteriorización de los conflictos, los cuales pueden ser guiados hacia formas de comportamientos más aceptables y mejor adaptados. Se sabe que fué la famosa psicóloga Melanie Klein la primera en utilizarla y -- con ella fué posible explorar los mecanismos profundos de la personalidad infantil, los cuales son inaccesibles para el método psicoterapéutico de las asociaciones libres que se usan -- en los sujetos adultos.

Por último se examina el papel que el juego desempeña en el desarrollo de la afectividad, comprendiendo toda la amplia esfera de los sentimientos, las emociones, las pasiones, los deseos aspiraciones y comportamientos de carácter moral de los niños y constituyen el sector más amplio de la personalidad.

El juego también es un poderoso estímulo para la imaginación infantil. El proceso imaginativo, desarrollado paralelamente al pensamiento y auspiciado por el lenguaje desde la etapa preoperativa crea y recrea el mundo circundante en la medida de las necesidades y experiencias del niño.

(18) Ibídem, p. 29

(19) Diccionario de Pedagogía....p.78

El poder de su imaginación le permite trasponer los límites del tiempo y del espacio, satisfacer sus deseos y curiosidad a través de ricas experiencias en donde intervienen primordialmente la fantasía, las ensoñaciones, creaciones ficticias de su imaginación. De la imitación y de la continua observación extrae los materiales para ejercitar su cuenta esta función potencialmente creadora. Pese a las exigencias posteriores de la toma de contacto con la realidad que a la vida le impone, se seguirá desarrollando su imaginación hasta dimensiones insospechadas, con tendencia marcada a la más completa e integral adaptación al mundo circundante hasta conseguir el pleno equilibrio entre la realidad y la fantasía, otorgando una peso mayor a la primera pero sin abandonar nunca la segunda que será la fuerza motriz que le permita la comprensión del mundo y su consiguiente transformación en la medida de sus deseos, aspiraciones, necesidades e ideales. En el juego infantil, la realidad más cruda y la desbordante fantasía parecen darse la mano para decorar prolijamente el mundo del niño.

El niño construye ahora escenas enteras, no asimilaciones simples o imitaciones aisladas. Estas combinaciones van desde la simple reconstrucción de una escena real hasta los desarrollos más complejos. Partiendo de ellas, el niño prolonga lo real, hace reconstrucciones complejas en las que muestra la forma subjetiva, basada en el poder creador de su imaginación, de asimilar e interpretar los hechos. En estas construcciones suelen aparecer personajes en torno a los cuales se desarrolla toda la acción, los cuales no son imitados por los niños sino evocado imaginativamente. (20)

El niño inventa personaje y los dota de atributos imaginarios que pueden tener sin embargo alguna base real, lo cual resulta muy importante para él y que juegan el papel de compañeros que le sirven de soporte para todo lo que le hace, desea o teme. Dicho personaje puede ser el animador moral que le ayude a aceptar cosas que le son desagradables, alcanzar metas que le son inaccesibles o a realizar hazañas que son poco factibles.

(20) Campos Pemán, op. cit. p.195

En conclusión, el juego, más que un medio de liberación de tensiones que produce la vida cotidiana es un factor irremplazable del desarrollo cognoscitivo, afectivo y psicomotor, siendo además un ingrediente imprescindible para la vida del ser humano, especialmente en la etapa infantil.

Para el niño el juego es una oportunidad permanente de aprender, de comunicar, de dominar, de apropiarse de su mundo. Los niños pequeños aprenden mientras juegan y a través de sus actividades lúdicas resuelven los conflictos que se generan entre las apetencias particulares del niño y la realidad. La adquisición de conocimientos y habilidades es tan importante como la construcción de hábitos y actitudes decisivas para la formación de la personalidad. En el juego espontáneo, sin guías ni directrices externas, el niño aprende a desenvolverse por sí mismo, a medir sus fuerzas y capacidades y también las consecuencias.

Esta es en suma, la justificación que puede darse al derecho que los niños tienen al juego. De allí la preocupación insistente por revalorar esta actividad, por darle nuevo sentido, por instalarla definitivamente en el interior de la pedagogía actual.

Hasta ahora se ha concedido atención al juego en general, en forma indiscriminada pero en los capítulos que siguen va a extenderse a los niños de edad media, dentro del ámbito de la educación escolar eximando sus implicaciones didácticas a partir del reconocimiento de su valor psicopedagógico.



110859

110859

IV.-EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

La educación favorece la práctica de los juegos con el propósito de contribuir al desarrollo y coordinación del sistema neuromotriz, impulsar el crecimiento físico y mental y desarrollar las destrezas necesarias que permitan al niño tomar plena posesión de su mundo circundante.

La influencia educativa dirige y orienta esta actividad lúdica convirtiéndola en medios y formas de trabajo con el fin de canalizar las necesidades e intereses infantiles propiciando el aprendizaje, el reforzamiento de hábitos, el perfeccionamiento de habilidades y la creación de actitudes deseables.

La escuela puede servirse de este importante dispositivo psicopedagógico con el fin de favorecer el desarrollo físico, intelectual, emocional y moral de los niños.

Por eso es conveniente que en la escuela se promueva y fomente la actividad lúdica, en forma organizada, aprovechando la capacidad e iniciativa de los alumnos y las habilidades manuales para construir, modelar y manipular objetos con los cuales estén suficientemente familiarizados y que sean a la vez atractivos, interesantes y económicos.

Los profesores pueden aprovechar las incontables características del juego adaptándolas al trabajo escolar, preparando y poniendo en marcha proyectos educativos que tiendan a utilizar la energías infantiles para propiciar el aprendizaje de todos los aspectos del programa, fundiendo el juego al trabajo, haciendo desvanecerse poco a poco la diferencia radical que hasta ahora se ha establecido entre ambos. Parece muy natural que el juego se ligue al trabajo al grado de que el propio trabajo parezca juego.

Esta tendencia puede verse reforzada por la presión del propio grupo y conseguir una combinación tan viva e interesante que el niño no sabe que trabaja mientras juega. Mediante el estímulo del trabajo-juego, el placer derivado del juego sirve de estímulo al esfuerzo de aprendizaje, lo cual confirma plenamente la capacidad del juego como fuente natural de motivación.

Cada juego es una posibilidad de aprendizaje si la escuela sabe aprovecharlo para poner en juego energías no solo físicas - sino también intelectuales y morales a la tarea de conocer y relacionarse con el mundo circundante, tanto físico como social - que forma el espacio vital de los niños. Como se ha visto, en cada una de las esferas de la personalidad el juego es susceptible de producir sus efectos a la manera de impactos que se traducen en experiencias que permite al niño acceder a la senda de su normal desarrollo corporal y mental. Y el proceso de aprendizaje consiste precisamente en seguir este camino: ir perfeccionando habilidades, desarrollar predisposiciones, adquisición de hábitos y actitudes renovadas, en mejorar el desempeño de sus - tareas y operaciones cotidianas, en suma, en propiciar cambios - de conducta favorables y deseables para la acomodación del niño al ambiente social en forma natural y normal, centrada en el - reconocimiento e identificación de la realidad que lo circunda - no tanto como habilitación o entrenamiento para la vida futura - como condicionamiento social para el mundo del trabajo sino para que aprenda a vivir y a desenvolverse conforme sus posibilidades, intereses y necesidades presentes, del aquí y ahora, en fin, para el disfrute de la vida como experiencia única que solo de esta manera mostrará su calidad.

Concebir el aprendizaje como una preparación para el futuro es - reducirlo a un instrumento de caracter utilitario despojándolo - de su enorme valor como forma de enriquecer la calidad de la - existencia. Porque esta visión pragmática podría hacernos olvidar la función primordial de la educación como aspiración constante - hacia el perfeccionamiento gradual de la naturaleza humana y llevarnos al extremo , como sucede con lamentable frecuencia, de sacrificar la dicha y el placer de la infancia a las circunstancias y responsabilidades de la edad adulta.⁽²¹⁾ No está de más recordar que una de las críticas más enérgicas que Rousseau dirige al sistema educativo de su tiempo radicaba en la deformada visión que se tenía de la infancia y que desgraciadamente todavía prevalece

(21) Neill, S.S. Hijos en Libertad. México, Gedisa, 1984. p.83

de considerar al niño como un adulto pequeñito al que había que preparar con la mayor celeridad posible para incorporarlo al sistema de explotación del trabajo y de la producción. Se comienza a caeptar este punto de vista: que el verdadero juego excluye el afán de lucro, está exento del sentido práctico que muchos padres y aún profesores quisieran imponerle, es decir, utilizar el juego como un artificio para que el niño aprenda a trabajar. Pero las circunstancias que rodean al niño no son propicias para desarrollar este concepto desinteresado del juego. Existen pruebas bien documentadas⁽²²⁾ de que el proceso de socialización pretende entrenar prematuramente a los alumnos para incorporarse a las rutinas mecánicas de la producción fabril. Y esto tampoco es favorable al cumplimiento de otras de las exigencias fundamentales del juego infantil: la libertad conque toda actividad lúdica debe ser realizada que permita la participación espontánea de los niños y el despliegue de su iniciativa personal. Sin estos dos requisitos: la espontaneidad que no reconoce utilidad práctica inmediata y la libertad que se manifiesta en la elección del juego, el lugar, la hora y las condiciones para realizarlo, el juego saldría perdiendo mucho y su influencia, lejos de ser remuneradora, en el sentido del perfeccionamiento individual sería frustrante y empobrecedora. Al utilizar el juego como recurso didáctico no debe despojarse de tales características para garantizar que realmente sirva al propósito de modificar el clima afectivo de la escuela, introduciendo amenidad en la enseñanza para hacer niños felices a efecto de que la prolongada jornada de cinco horas diarias durante cinco días a la semana pueda ser sobrellevada con menos conflictos y posiblemente con menor fatiga tanto para los alumnos como para el profesor y también para los padres de familia.

Lo anterior, aunque parece tan simple es sin embargo muy difícil de llevar a la práctica, a tal grado que continúa siendo una de las caras aspiraciones del profesor desde sus primeros años en la Escuela Normal. Surgen en el camino de las buenas

(22) Paradise, Ruth. Socialización Para el Trabajo. Tesis de Maestría. IPN. 1982. p.17

intenciones una serie de problemas que hacen imposible alcanzar este ideal: hacer de la escuela un lugar cómodo y alegre para el niño, un mundo a la medida de sus intereses y necesidades, de sus sueños, de sus aspiraciones.

Existen diferentes motivos que impiden al profesor llevar al plano de la realidad estas legítimas aspiraciones. A continuación se señalan algunas que han brotado de la experiencia compartida en el ámbito de la práctica escolar con otros profesores, grupos de alumnos y padres de familia en relación con la función de la escuela, el papel del juego y las exigencias del trabajo escolar.

Se considera en primer término la opinión corriente entre los padres de familia en el sentido de que la escuela es un lugar regido por una serie inagotable de normas, preceptos, principios y reglamentos, donde se manda a los niños a aprender cosas, lo cual significa en el lenguaje tradicional trabajar sin descanso, es forzarse hasta el límite, bajo la severa vigilancia de los profesores a fin de dominar ciertas habilidades y memorizar conocimientos que se suponen, colocarán muy pronto al niño en el camino de la responsabilidad de cumplir con una tarea que le permitirá ganarse la vida.

Oponen el trabajo al juego y lo relegan al recreo o a los momentos extracurriculares, después de haber cumplido satisfactoriamente con la jornada de trabajo. El juego viene a ser el "reposo del guerrero" luego de haber empeñado y salido victorioso de una cruenta batalla a favor del proceso de socialización para el trabajo. Y esta concepción la defienden no solo los padres de carácter austero y menesterosos sino también aquellos que presumen de modernidad y se pasan horas y horas ante el televisor o sentados en las gradas del estadio para ver un juego de pelota sin ninguna utilidad práctica. A esto se agrega la concepción que el profesor tiene de la práctica docente, cuando subordina todos sus esfuerzos al afán de crear en su salón de clases una forma de trabajo muy pareci

do al que impera en un taller o fábrica donde su mayor orgullo y satisfacción es mostrar a propios y extraños un grupo de niños constantemente ocupados, apañados alrededor de una tarea como abejas en un panal elaborando concienzudamente la miel de la sabiduría, misma que concibe como una agotadora - extenuante y nada atractiva repetición de ejercicios de lenguaje, matemáticas o ciencias naturales.

Por supuesto, dentro de este aparente ambiente de trabajo - "fecundo y creador", el juego queda excluido, por dos razones fundamentales: primera: no existe la menor posibilidad de destinar tiempo para jugar y segunda: el juego, considerado como un intruso está terminantemente prohibido, incluso condenado en forma sumaria. Bajo la presión de las circunstancias que imponen el cumplimiento estricto del programa escolar, los profesores enfrentan el juego al trabajo. No se puede perder el tiempo, afirman categóricamente. Los niños deben batallar denodadamente con las mecanizaciones aritméticas, los ejercicios de lectura y redacción, las citas y fechas de la historia, la memorización de reglas, la elaboración de largos escritos plagados de faltas de ortografía y lo que es peor, de sintaxis, con una gramática que parece multiplicar innecesariamente las modificaciones verbales...Y olvidan que el juego puede hacer mucho para aliviar esta pesada carga, - para dar atractivo y eficacia a esta dura jornada pues en el último de los casos estarían poniendo en juego una estrategia muy efectiva para llegar a la comprensión y adquisición del conocimiento que es precisamente el objetivo fundamental del proceso de aprendizaje. Pero introducir estos procedimientos en el árido paisaje de la enseñanza representa para el profesor un esfuerzo a menudo insuperable: necesita ante todo, transformar su práctica docente, abandonar los viejos hábitos, exorcizarse de los demonios que lo mantienen encadenado solidamente al pasado y echar a caminar por un nuevo sendero que le permita alcanzar los objetivos en forma más eficaz y gratificante.

Pero aún cuando el profesor se sintiera con ánimos de implementar cambios a la rutina cotidiana, en el sentido de aprovechar el juego para estimular el aprendizaje, tendría que enfrentar otros problemas como son: ¿cómo hacer para adaptar el juego a los objetivos del programa? ¿Qué tipo de ayuda puede esperar de la organización escolar? ¿Qué facilidades puede obtener de la rígida estructura escolar?

Existe en los círculos educativos oficiales cierta tendencia favorable al juego que tiene su origen en la copiosa literatura pedagógica publicada en el transcurso del siglo, aunque no se ha logrado eliminar del todo los prejuicios que se mantienen acerca del juego por lo que en resumidas cuentas, existen pocas condiciones favorables que ayuden y alienten al profesor en su disposición de introducir el juego como elemento principal de su práctica docente, sobre todo en el nivel primario -- pues nadie puede negar que el juego tiene una entusiasta acogida en el jardín de niños. También dispone de una gran ayuda en la tarea de acoplar juegos a los objetivos del programa -- pues ya existe abundante información acerca de cómo utilizar los juegos en educación y se han publicado recientemente varias antologías que pacientemente han recogido gran cantidad de juegos tradicionales de todo el país, aunque desgraciadamente estas obras no siempre están al alcance de los profesores. especialmente en provincia donde hacen falta librerías o bibliotecas bien surtidas donde desahogar nuestro afán de investigación. También puede recurrir a las ludotecas⁽²³⁾, descritos como locales abiertos a los niños donde pueden jugar colectivamente con una gran colección de juguetes que posee la institución o que llevan los mismos niños. Estas agencias auspiciadas por la UNESCO con el propósito de difundir el juego tiene también la función de extender al hogar la labor educativa de la escuela. Que se sepa, las ludotecas no abundan en nuestro medio, pero su creación puede ser una iniciativa que --

(23) Op. cit. Santillana. Diccionario de Pedagogía. p.862

que los profesores se encarguen de impulsar. Las ludotecas deben reunir una buena provisión de juguetes si quieren cumplir cabalmente con su función. La pregunta obligada es: ¿qué posibilidades existen para convertir a la escuela en una ludoteca natural que disponga de juegos educativos y de juguetes en apto a la práctica docente? Probablemente en algunas escuelas - del medio urbano y con amplia capacidad de recursos pueda organizarse este tipo de institución donde sea posible acoplar la función recreativa del juego al profesorado de instrucción. Incorporados a programas educativos concretos, pueden servir al logro de objetivos específicos en las diferentes áreas que configuran el programa escolar.

En este aspecto se pueden citar algunos avances realizados en los últimos años: ya se están utilizando en el área de lenguaje, específicamente para el desarrollo del vocabulario infantil una serie de jugos (puzzles) como acertijos, adivinanza de frases y crucigramas. Para la aritmética, juegos de carácter lógico-matemáticos que incluyen la conservación, la seriación y la clasificación, de origen innegablemente piagetiano. Por tanto, la escuela puede recurriendo al apoyo de los padres de familia y de los mismos niños, incrementar esta provisión de materiales lúdicos con el fin de que el profesor y sus alumnos dispongan de los medios necesarios para impulsar su trabajo.

Pero es incuestionable que el peso principal de la iniciativa y del trabajo que representa adoptar esta concepción del juego y de la escuela va a recaer sobre el profesor de cuyo talento e inspiración dependerá su fecundidad. Solamente a él corresponde la tarea de rehabilitar y devolver su valor al juego educativo, propiciar su implantación y realizar un trabajo de precisión con el programa para adaptarlo a los requerimientos del juego, especialmente en lo que respecta a la restricción que ya se ha impuesto: no se trata de convertir el juego en trabajo sino precisamente lo contrario, transformar el trabajo escolar, tan aburrido y agotador en un juego que permita extraer de sus entrañas, experiencias de aprendizaje.

Esta es la tarea más difícil de conciliar con el esquema burocratizado de la escuela. Porque esta concepción del juego - y de la enseñanza se opone frontalmente al sistema de exámenes que hasta ahora han predominado en la escuela pese a las muchas evidencias que ponen en duda su operatividad. El procedimiento de señalar periodos de exámenes para constatar la rígida adhesión a los contenidos programáticos institucionales - y que se manifiesta en la aplicación de "pruebas objetivas" - que consisten generalmente en una serie de preguntas que requieren para su contestación acertada la memorización de información y de la cual depende la promoción de los alumnos, obliga no solo a convertir todo juego en trabajo tedioso y exasperante sino también a excluir por completo al juego pues la tarea de aprendizaje que impone la periódica verificación mediante los exámenes tradicionales es demasiado seria y pesada para eludir la mediante el juego. Felizmente se está produciendo una reacción, propiciada desde la Secretaría de Educación Pública para hacer del proceso de evaluación del aprendizaje algo más eficaz y racional que la vieja costumbre de los exámenes. Se - tiende a sustituir estos periodos de ansiedad y angustia por el concepto de evaluación permanente a base de observaciones - y registro de habilidades, hábitos y actitudes que pueden evidenciarse a través del desempeño total del alumno en una - situación de aprendizaje. (24)

Estas disposiciones emitidas por las autoridades educativas llegan oportunamente a reforzar la posibilidad de convertir - el juego en un instrumento didáctico toda vez que la evaluación tenderá a ser más flexible y el profesor dejará de enfocar su atención a los aspectos memorísticos y al afán de repetir interminablemente trozos inconexos de información y podrá dedicarse con mayor libertad al logro de objetivos concretos en términos de habilidades, hábitos y actitudes que sean realmente promovidas, estimuladas y reforzadas por las experiencias de aprendizaje, ricas y sugerentes, interesantes

(24) SEP. Programa de Educación Primaria. México, 1981, p. 97

y creativas donde el juego desempeñe un importante papel.

En conclusión, la responsabilidad de esta transformación se encuentra casi totalmente en las manos del profesor y por encima de él existe toda una jerarquía burocrática a la que tiene que conmovér, convencer con hechos no con palabras de la bondad y eficacia de sus métodos, de su capacidad para impulsar estos cambios y de la necesidad de adaptar tales innovaciones. Y esta tarea, por decir revolucionaria en cuanto plantea transformaciones radicales y profundas que afectan el concepto de educación que hasta ahora conocemos debe ser afrontada con verdadera valentía, con capacidad autocrítica y con la competencia profesional que todo profesor debe poseer. Aprovechando el clima de apertura y renovación pedagógica que se vive actualmente puede dedicar sus esfuerzos a la construcción de una didáctica acorde con las exigencias de la época. La transformación paulatina de la práctica docente constituye para los profesores un formidable desafío al que no se puede ser indiferente.

Para quienes estén dispuestos a aceptar el reto que impone la renovación de nuestra práctica docente, aprovechando las posibilidades que posee el juego en la enseñanza se presentan a continuación algunas ideas y sugerencias acerca de cómo organizar ésta con la ayuda del juego, pues no se ignora que una de las mayores dificultades en este aspecto es disponer de un repertorio apropiado de juegos de diferente índole para adaptarlos operativamente y funcionalmente a la consecución de los objetivos concretos del programa.

V.-CLASIFICACION DE LOS JUEGOS SEGUN LOS INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.

Existe un amplio repertorio de juegos susceptibles de ser utilizados didacticamente, por lo que el profesor unicamente - tiene que desplegar cierto ingenio para seleccionar, adaptar o reelaborar los juegos necesarios para presentar y desarrollar los contenidos del programa y alcanzar los objetivos previstos. Varios autores se han encargado de hacer extensas recopilaciones de diferentes juegos al grado que se cuentan por centenares los que están a disposición del profesor.

Para que los juegos puedan ser aprovechados es necesario hacer dos tipos de adaptaciones para que puedan ser considerados como instrumentos didácticos: en primer término, adaptarlos a la edad, intereses, necesidades y condiciones de desarrollo de los niños tanto individual como grupalmente. En segundo término, adaptarlos a las características específicas del área programática y a las peculiaridades del tipo de conocimiento, hábito - o habilidad que se desee formar o reforzar. Este proceso un - tanto laborioso está a cargo del profesor y solo cabe esperar - que muestre que muestre la suficiente disposición y realice el mayor esfuerzo para impulsar esta actividad que al principio - puede parecer abrumadora.

Conviene pues que el profesor disponga de la suficiente información acerca de la clasificación de los juegos, los tipos y - formas a su alcance lo mismo que algunos modelos que le puedan - servir de guía e inspiración que le lleven a cambiar su práctica. Dentro de las reducidas dimensiones de este trabajo es posible hacer un análisis detallado del programa de un grado - ni siquiera del contenido y objetivos de una área de estudios que por lo demás es una tarea que dada su extensión y alcances debería ser afrontada por todos los profesores de una región -- determinada. Parece que ya se está haciendo un esfuerzo en ese sentido a través de instituciones culturales con las que la escuela debe mantener relaciones muy estrechas.

Para garantizar el éxito en esta tarea es preciso adaptar el juego a la edad, características, intereses y necesidades de los alumnos poniendo atención a las posibilidades de desarrollo de la personalidad infantil.

En primer lugar es necesario determinar si los niños cuando juegan se enfrentan al medio ambiente en una forma activa o lo elaboran en forma receptiva.

Si la actividad de los niños se orienta hacia afuera, a la estructuración del mundo exterior, si participan activamente en la conformación dinámica de su propio mundo, es evidente que se trata de juegos de acción, los cuales les permiten movilizar sus energías físicas y mentales para impulsar el proceso de adaptación al medio. Si por el contrario, se concretan a observar pasivamente, en forma contemplativa y soñadora (como en la función de títeres) pero sin ser parte activa y sustancial de dicho juego, nos hallamos frente a los llamados juegos de recepción. Los niños practican ambas formas de juego, ninguna de ellas es exclusiva de cierta edad y en el curso de su desarrollo alternan los periodos en que una u otra forma de juego prevalece. Los juegos de recepción tienen la misión de transferir bienes culturales a los niños. Tal es el caso cuando les recitan rimas, les relatan historietas interesantes, les muestran libros de cuentos o les facilitan el acceso a los programas de radio y televisión, en los cuales los niños permanecen aparentemente pasivos, no despliegan ninguna actividad en forma visible, aunque existe indudable actividad interna. Debe buscarse siempre cierto equilibrio entre la práctica de juegos de acción y los de recepción, pero ambos tipos poseen grandes posibilidades para su utilización en forma consciente y oportuna. Los juegos de acción se prestan a ser funcionales, pues exigen de los niños el despliegue a fondo de toda su actividad, reclaman todo su esfuerzo y atención y hasta permiten el uso de herramientas con las cuales fabrican sus propios juguetes. Estos juegos funcionales propician el éxito porque están dirigidos racionalmente hacia un fin determinado. Estimulan la curiosidad, la inventiva y la búsqueda de alternativas.

Los juegos de construcción (mecanos, para armar, etc) requieren del niño su capacidad para manejar adecuadamente herramientas y materiales. Los niños pequeños poseen un medio de expresión creativa para el que no necesitan habilidad manual de ninguna especie como es la recreación imaginativa, asignando a las personas y objetos que participan en sus juegos, los roles o papeles que deben desempeñar, en relación estrecha con el tipo de juego simbólico del que habla la teoría psicogenética piagetiana. Este recurso llamado de asignación de roles va siendo sustituido a medida de que los niños aprenden a manejar herramientas en el trabajo manual concreto. (25)

El juego en el niño puede adoptar la forma individual o grupal dependiendo de sus características y posibilidades. Se afirma con razón que todo niño sano es capaz de jugar solo, así como empieza a hablar monologando y practicando a solas, ensayando sus recientes adquisiciones hasta conseguir el pleno control de ellas. Pero en el curso de su desarrollo normal, el niño tiene que aprender a jugar con otros, en compañía de por lo menos otro niño o niña, según el caso. El eje fundamental del proceso de socialización es la capacidad de participar en y con el grupo a que pertenece en los diferentes juegos y diversiones con mayor o menor grado de madurez. Existe una tendencia natural y espontánea hacia el juego de grupo, por lo menos del juego en pareja. Ya se ha visto como los conflictos emocionales que a menudo afectan al niño trastornan este proceso de socialización cuyo síntoma más visible es la incapacidad de jugar en compañía de otros. (26)

La clasificación de los juegos según la edad, intereses y necesidades de los niños puede hacerse en forma detallada a fin de que los profesores dispongan de mayor información para planear su práctica docente, a partir de la edad preescolar y abarcando todo el periodo escolar con el fin de presentar un cuadro más completo de las preferencias, características y tipo de actividades en las que se ocupan los niños.

(25) HETZER, H. El Juego y los Juguetes. Buenos Aires, Kapelusz, 1978. p.27

(26) OSMAN, B. Op. cit. p.13

Las actividades lúdicas que realizan los niños según su edad - intereses y necesidades particulares, son las siguientes:

A los niños de tres años de edad:

-Les gusta jugar con vehículos, montar triciclos, jugar a las casitas, dibujar y colorear figuras sencillas, construir con barro, arena y agua, combinar bloques y modelar muñequitos.

-A los cuatro años de edad:

Juegan con otros niños, dramatizan situaciones domésticas, combinan lo real con lo imaginario, colorean dibujos, construyen con papel, arcilla, plastilina; escucha discos y vé televisión.

-A los cinco años de edad:

Le gusta jugar dentro o fuera de la casa, construye bloques con muebles y cortinas, imita las actividades de los adultos, usa muñecos, corre, salta, brinca, baila, trepa, utiliza la arena y el agua, pinta, dibuja, colorea, recorta, pega, arma, copia letras y números, construye bloques grandes o pequeños. Las niñas juegan con muñecas y les gusta maquillarse. Los varones usan herramientas sencillas, vehículos de plástico o madera, juegos mecánicos y de guerra, de cazadores, de exploradores, de luchadores. Oyen discos de música y ven televisión. (27)

-A los seis años de edad (comienza el periodo escolar):

Los niños prefieren los juegos de imitación ficticia, remedando a los animales, máquinas, etc. Intentan materizlizar las creaciones fantásticas productos de sus sueños y de la imaginación. Los niños de esta edad juegan con barro, agua, pelotas, herramientas diversas; colorean, dibujan, modelan figuras; recortan y pegan papeles; coleccionan objetos diversos; deletrean letras y números; cuentan objetos, representan personajes; Las niñas juegan con muñecas y se visten con ropas de adultos, juegan a la escuela, la caista o a la biblioteca. Los varones juegan a la guerra, a los vaqueros, a los policías y ladrones; excavan pozos y túneles; se interesan por toda clase de vehículos con movimiento y ven televisión. (28)

(27) MONCADA, G.F. Así Juegan los Niños. México, Avante, 1965. p.4

(28) CRUZ LIRON, J.Op. cit. p. 60

-A los siete años de edad:

Los niños tienden a imitar las labores de trabajo, los quehaceres domésticos o los oficios del padre o los hermanos mayores; cuando no es comprendido ni alentado se refugia en su imaginación inventando juegos colectivos donde despliega sus actitudes de mando, exigiendo a los niños menores sumisión y obediencia; organiza concursos, competencias, luchas, donde quiere a toda costa salir vencedor y ganarse la admiración de los otros. También siente interés por los libros, programas de televisión, instrumentos musicales, aparatos bélicos, libros de historietas, herramientas de carpintería, utensilios de jardinería y juegos de magia. Coleccionan toda clase de objetos y se inician en los deportes más populares. Las niñas recortan muñecos de papel, confeccionan vestidos para sus muñecas, juegan a la casita, salto de cuerda, patinan, juegan pelota. Los varones juegan al aire libre, corren, luchan, trepan, usan herramientas sencillas, arman aparatos, construyen modelos, dirigen su interés hacia los juegos de química y los inventos.

-A los ocho años de edad:

Cuando entra en contacto con niños de mayor edad, abandona su calidad de héroe y se convierte en observador y admirador de los otros chicos más hábiles que él. Intentará formar parte de equipos para demostrar ser igual a los otros. Prefieren juegos de grupo, fuera o dentro de la casa, en la escuela o en el campo deportivo. Son capaces de establecer diferencia entre el juego y el trabajo. Coleccionan objetos, se aficionan a los juegos deportivos o de grupos organizados o caprichosos como carreras, persecuciones, luchas. Las niñas juegan con muñecas, recortan y pegan vestidos, representan acciones dramáticas. Los varones usan herramientas y hacen arreglos sencillos, trabajan con modelos de autos, trenes, barcos, aviones; juegan a la guerra, a policías y ladrones, ciclismo, bomberos, etc.

-A los nueve años de edad:

Los niños muestran capacidad para planear sus juegos, viven constantemente ocupados en diferentes actividades. Unos prefieren juegos al aire libre, otros en interiores. Unos de movi --

mientos, fatigantes y otros tranquilos, descansados. Muestran preferencia por el club, la natación, los escondites secretos, coleccionan toda clase de objetos: canicas, sellos, corcholas. Les agradan las caminatas, las excursiones, los campamentos al aire libre. Dibujan personajes, escriben cartas, participan en juegos organizados, practican la jardinería, el cuidado de animalitos o mascotas. Hacen trabajos manuales y aplican el trazado, recortado, picado, doblado, modelado. Las niñas emplean el papel y el cartón, confeccionan vestidos para las muñecas, amueblan casitas, representan escenas hogareñas, usan el costurero y la cocina. Los varones trabajan en el taller, en el gimnasio donde se ocupan de luchar, boxear; practican deportes, escuchan música y ven televisión.

- A los diez años de edad:

Los niños aprenden a dominar su cuerpo, refrenan sus juegos, adoptan actitudes serias, son capaces de prestar atención a los otros al disminuir su egocentrismo. Se acercan a la fase del juego cooperativo, sujeto a un conjunto de reglas en forma organizada y pueden actuar coordinadamente en grandes conjuntos donde predomina el ritmo y la disciplina. Tienen conciencia de desempeño de roles y pueden adoptar los papeles precisos y la caracterización necesaria según la actitud que deseen demostrar.

- A los once años de edad:

A medida que avanza el desarrollo físico, intelectual y moral los juegos adquieren mayor calidad en su integración social, la colaboración y la solidaridad. Se organizan equipos deportivos o de cualquier otra índole competitiva donde ya existe cierta cohesión, discriminación de roles y un sentido más amplio de pertenencia al grupo. Se despliega la habilidad para dirigir, organizar, prever y evaluar con sentido crítico. Conceden importancia al entrenamiento como una manera de incrementar su eficiencia deportiva pero mostrando cada vez más la destreza individual al desempeñar el papel asignado. En esta edad alcanzan los niños el apogeo en el dominio del pensamiento concreto orientado al pleno conocimiento del mundo exterior.

-A los doce años de edad:

Surge en los niños el interés y la atención por el trabajo serio, tomando el juego como una especie de preparación o curso propedéutico para auspiciar la disciplina y aumentar la resistencia física en el ejercicio ya sea físico o intelectual. Su capacidad para realizar operaciones formales o abstractas serán de gran utilidad para dar a los juegos un carácter práctico y un dominio más profundo mediante la reflexión.

-A los trece y catorce años:

Continúa el desenvolvimiento emocional y el dominio del pensamiento formal, del razonamiento lógico y de los conceptos matemáticos, coincidiendo con la entrada del muchacho a la adolescencia. Se caracterizan por el predominio de la fantasía y de la imaginación. Los muchachos luchan por el éxito y la aceptación en el grupo a que pertenecen. Los juegos son formas de demostrar esas cualidades, sus deseos de dominio, su afán de prevalecer sobre los demás, sus experiencias de ensayo y error, recurriendo al razonamiento lógico y al pensamiento formalizado aplicando sus recursos al proceso de búsqueda e investigación para acrecentar su conocimiento acerca del mundo y contestar las interrogantes de su existencia.

El profesor tiene ante sí un vasto panorama relacionado con la actividad lúdica que puede ir enriqueciendo indefinidamente lo cual le facilitará la tarea de elegir el juego y la estrategia didáctica más apropiada para desarrollar los contenidos programáticos de todas las áreas de estudio y alcanzar en forma óptima los objetivos que se proponga.

VI.-COMO ALCANZAR OBJETIVOS PROGRAMATICOS A TRAVES DE JUEGOS ORGANIZADOS

Una vez que el profesor se haya decidido a utilizar el juego - como instrumento didáctico para imprimir a su trabajo mayor vitalidad, atractivo y posibilidades de éxito, debe proceder a -- planear cuidadosamente la manera de alcanzar con el grupo los - objetivos del programa en forma paulatina, ordenada y sistemática. En la selección y adaptación de los juegos puede recurrir a algunas obras que ya existen en las librerías que recogen docenas de juegos de todo tipo: folklóricos, de salón, mentales, -- así como rimas, cantos, adivinanzas, charadas, etc. La misma - Secretaría de Educación Pública ha puesto ocasionalmente obras de este tipo en manos de los profesores con el objeto de difundir este material tan valioso entre el magisterio nacional. La tarea de elegir y acomodar los juegos a los propósitos específicos del programa requiere no solo ingenio y experiencia , también dedicación y si es posible organización. En un plantel que tenga grupos paralelos, los profesores de un mismo grado - podrán formar equipos para planear y programar estas actividades y además podrán llamar en su auxilio a los profesores de - educación física, de actividades artísticas, etc.

El profesor de escuela unitaria (ya quedan pocos) tendrá que trabajar solo pero si cuenta con los materiales necesarios su - tarea será más fácil y contará con un grado de independencia o autonomía mayor. Pese a su aparente simpleza, la planeación y - adaptación de los juegos a los objetivos del programa es una tarea laboriosa y que lleva bastante tiempo. Muchos profesores -- estarían satisfechos con introducir uno o dos juegos por semana. Otros verían colmados sus deseos con uno diario. A este ritmo - se requerirían por lo menos doscientos juegos para cubrir el año lectivo; aunque con un solo juego apenas se podría cubrir una parte de la jornada cotidiana pues sería muy difícil abarcar todas las áreas del programa. Sin embargo, la tendencia es precisamente ésta, es decir, que de un solo juego puedan extraerse todas las posibilidades para cubrir el mayor número de objetivos

que sea posible, a condición de que las diferentes áreas del programa puedan integrarse en unidades de trabajo o en proyectos de mayor amplitud y de paso se podría terminar con el absurdo de mantener una separación artificial entre las diferentes áreas del conocimiento científico, siendo que éste mantiene su unicidad por encima de todos los intentos de parcelar y dividir la ciencia en compartimientos estancos, sin relación unos con otros. Pero en términos realistas tal vez no sea posible, desde el principio, llenar con el juego todos los requerimientos del programa de un solo grado, ni siquiera por etapas porque los profesores tienen la costumbre de cambiar de grado cada año y son escasos los que permanecen atendiendo un mismo grado varios años seguidos lo cual permitiría que acumularan bastante experiencia y juegos en ese grado. Y no es que de grado en grado vayan a cambiar mucho las características de un juego ni tampoco el género o clase de habilidad o destreza establecida aunque sí la amplitud o profundidad de sus contenidos. Entretanto se tendrá que aceptar que el año lectivo se divida en periodos durante los cuales se dediquen todos los esfuerzos a adaptar juegos para una sola de las principales áreas, digamos : Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias sociales. Para las otras áreas no hay problemas porque tanto Educación Física como Artística e incluso la tecnológica se relacionan casi estrechamente con las estrategias del juego. Si el profesor se esmera por llevar un diario de labores o registro minucioso de sus actividades, sus experiencias podrán servir a otros profesores. De esa manera cada año de ejercicio profesional puede significar un avance en la construcción progresiva de una nueva didáctica apoyada en el juego que impedirá al profesor caer en la rutina y en la repetición reiterada de prácticas viciosas que nada tienen de eficaces para la formación integral de los educandos.

Hechas las anteriores aclaraciones, se presentan finalmente algunos ejemplos de juegos que han sido adaptados a un objetivo de cada una de las áreas del programa de tercer grado en el que la autora ha estado laborando en los últimos años.

Ejemplo no. 1

Area: Español

Unidad 2 : Caracterización de enunciados.

Objetivo: Emplear enunciados imperativos, interrogativos, exclamativos y declarativos en la comunicación oral y escrita. (28)

Actividad no. 8 : Identificar en una conversación o en una historieta quienes asumen el papel de hablante, de oyente y el tema de la plática.

-Instrumento lúdico: el juego de los cuatro capitanes.

Procedimiento: Se eligen cuatro niños que serán los capitanes que representarán las cuatro clases de oraciones o enunciados: imperativos, exclamativos, interrogativos y declarativos, los cuales saldrán del salón mientras el resto del grupo prepara sus enunciados. Pasados algunos minutos entrará uno de los capitanes y pedirá a uno de los niños del grupo que le diga una oración relacionada con el enunciado que él representa y cuyo distintivo - llevará en una tarjeta en alto, representando una exclamación (!) una interrogación (?) una declaración (+) o una orden (*) Si el - interrogado contesta bien pasará a formar parte del partido de - éste capitán, si no lo hace quedará en el grupo.

Al final ganará el partido que haya reunido más niños.

Retroalimentación: Para reafirmar y confirmar la distinción de enunciados puede aplicarse el conocido juego "matarí lerí leró " en la siguiente forma: Se alínean dos filas de niños, una frente a la otra y a medida que dicen los versos, la primera fila avanza hacia la segunda, al llegar frente a ésta, hacen una reverencia - y retroceden al punto de partida. Enseguida la segunda fila contesta en la misma forma avanzando hacia la primera y haciendo reverencia. El diálogo cantado es el siguiente:

-Amo a tó.....(declarativo)

- Matarí, lerí, leró....

-¿Qué quiere usted?(interrogativo)

-matarí lerí leró

(28) SEP. Libro Para el Maestro. Tercer Grado. México, 1982.p.32

-Quiero un paje.....(declarativo)

-Matarí lerí leró(en coro)

-Escoja usted ... (Imperativo)

-matarí lerí leró...

-Escojo a . . . (dice un nombre)

- matarí lerí leró...

-Qué nombre le pondremos? (interrogativo)

-Matarí lerí leró...etc.

(El juego continúa con preguntas, respuestas y exclamaciones)

Material necesario: tarjetas.

Tiempo : cuarenta minutos.

Evaluación: El profesor llevará un registro de aquellos niños - que acertaron y de los que no. Para estos últimos tendrá que -- realizar algunas actividades de recuperación.

Ejemplo no. 2

Area: Matemáticas. Tercer grado.

Unidad 2: Resolver problemas que impliquen adición y sustracción de números enteros. (29)

Objetivo: Representar la resolución de problemas de sustracción.

Actividad 7: Representar gráficamente la sustracción de elementos de un conjunto.

Juego utilizado: Los boliches humanos.

Procedimiento: Se distribuyen los niños del grupo en cuatro conjuntos de doce cada uno colocándose en los puntos marcados previamente en la sala de juego en la forma que se indica en la figura I, formando triángulos equiláteros : uno al frente, dos atrás en la segunda fila, tres en la siguiente, cuatro en la cuarta y dos en la última. Los conjuntos pueden estar formados de niños, niñas o mixtos. Una vez acomodados en el sitio correspondiente se realizará un sorteo para ver a qué equipo le toca tirar -- primero el balón. Un niño de adelante empieza tirando al niño -- del conjunto que elija. Si lo toca, éste se quedará sentado en -- el suelo. Luego se pasa la pelota a otro niño de otro conjunto -- y hará lo mismo. A los niños que se toquen se les irá eliminando --

(29) Ibídem, p. 70

del conjunto correspondiente. Los niños irán llevando en voz alta los resultados de la sustracción, anunciando: sale uno! Quedan once ! Sale otro! Quedan diez ! y así sucesivamente.

A medida que vayan cayendo los boliches humanos , irá disminuyendo paulatinamente el número de niños de pié. El equipo que termine con un solo niño sobreviviente ganará el juego.

Material utilizado: Una pelota de volibol. El arreglo de la sala queda así:

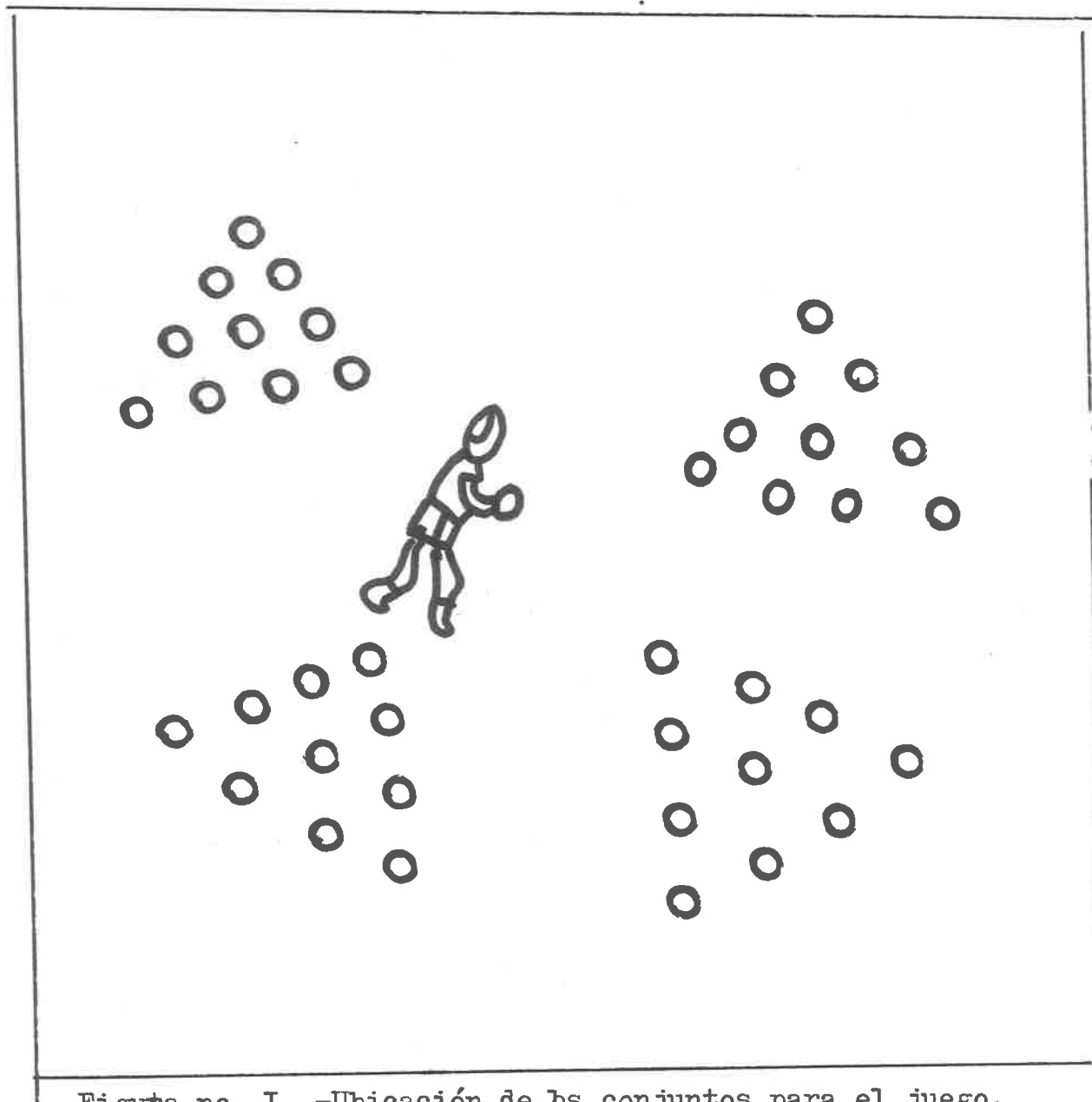


Figura no. I .-Ubicación de los conjuntos para el juego.
Tiempo disponible: 40 minutos.

Ejemplo no. 3

Area: Ciencias Naturales. Tercer Grado.

Unidad III.-Los seres vivos y el medio ambiente. (30)

Objetivo: Clasificarán a los animales más conocidos según pertenezcan a los géneros mamífero, aves, reptiles o peces.

Juego utioizado: el juego de mamífero, ave o pez. (31)

Un jugador se coloca frente al grupo y actúa como capitán para este juego de mamífero, ave o pez. Al iniciar el juego apunta a uno de los alumnos y en voz alta el dice uno de los géneros para que el jugador señalado le conteste con el nombre de una especie de dicho género. Ejemplo: si dice :ave! El jugador debe contestarle: gallina, golondrina o paloma, etc. en un periodo de tiempo que no pase de diez segundos. Si el jugador contesta correctamente, el capitán pasará a otros cambiando el género -- por ejemplo: mamífero! y el señalado debe decir, antes que concluya la cuenta de diez segundos, el nombre de una especie de animal del género mencionado. Debe llevarse un registro de los animales mencionados, ordenados en tres columnas correspondiendo cada una a las tres géneros en cuestión.

Cuando algún niño no acierte a contestar correctamente o repita alguno de los que fueron mencionados, pasa a ocupar el lugar del capitán y el juego prosigue por un rato más.

En caso de ser posible el juego se organizará después de haber realizado una visita al zoológico local o a una granja cercana con el objeto de obtener experiencias de primera mano que son las más valiosas desde el punto de vista didáctico. De ese modo los alumnos dispondrán de un buen repertorio de nombres de animales para jugar.

Reafirmación del contenido: El registro de animales mencionados por los niños puede utilizarse para elaborar un álbum ilustrado con dibujos o estampas aprovechando la capacidad coleccionadora -- que a menudo se convierte en pasión -- de los niños para reafirmar la clasificación que han elaborado.

(30) Ibídem, p. 113

(31) Edgen y Gruber. Juegos Escolares para Primaria. Pax, México, 1980. p. 15

Ejemplo 4

Area: Ciencias Sociales. Tercer grado.

Unidad VIII.-Somos Mexicanos.

Objetivo: Reconocer la ubicación geográfica de la República Mexicana con su división política y los nombres de las entidades federativas. (32)

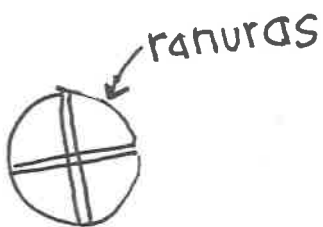
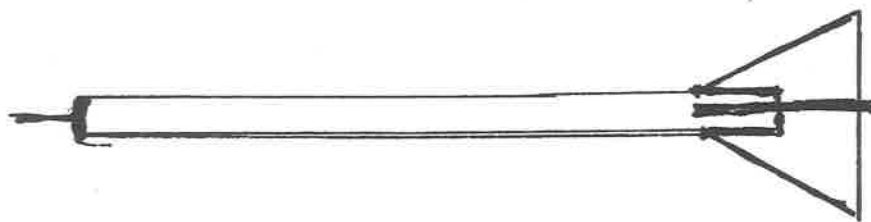
Juego utilizado: Tómbola para capturar Estados de la República.

Procedimiento: El juego se realiza frente a un cuadro de cartón - triplay o madera de más o menos un metro cuadrado donde se haya - dibujado el mapa de la República Mexicana con su división política en el que aparezcan coloreadas las 32 entidades del país., - numeradas en forma sucesiva. Se dispone de una provisión de pequeños dardos que los niños pueden fabricar con palitos de veinte - cms. m un clavito en la punta y un trozo de cartón triangular en - el otro extremo. El mapa se fija en la pared, tal como muestra la figura número 2.

Una vez hechos estos preparativos, se inicia el juego. Por riguroso sorteo (para hacerlo más interesante) los niños irán pasando y puesto de pie a unos dos metros de distancia del mapa arrojarán el dardo para ver qué Estado de la República pueden acertar, el cual pasará inmediatamente a poder del jugador quien deberá - averiguar las ciudades, extensión, población y recursos naturales que entrarán a formar parte de su patrimonio. Enseguida irán -- pasando los dros hasta agotarlos.

Reglas establecidas por consenso: Los Estados que vayan siendo -- capturados quedarán fuera de la competencia, puesto que pasarán - a la propiedad del alumno que le haya acertado primero. Los niños que los repitan no les tocará nada, pudiendo tener otra oportunidad cuando hayan pasado todos y queden algunos sin capturar. Si - en esta segunda ronda vuelven a perder, se les permitirá que escojan el lugar donde quieran irse a radicar donde el dueño del Estado les dará la debida autorización y empleo correspondiente. Habrán muchos ganadores y también perdedores.

(32) Ibídem, p. 149



cartón plegado

Figura no. 2. Mapa y fabricación de los dardos.

- CONCLUSIONES -

Al llegar a la parte final de este trabajo, que no se propuso - agotar el tema sino únicamente hacer una breve incursión en este campo que reviste particular interés para la educación primaria, puede considerarse alcanzado los propósitos delineados desde el principio y que pueden consignarse en las siguientes conclusiones:

- 1.-Se presenta información acerca de la naturaleza del juego -- apoyada en la teoría de la psicología genética de Jean Piaget -- y sus colaboradores orientado a servir de punto de partida a todo trabajo que verse sobre la materia.
- 2.-Se explica en que consiste la importancia del juego en la formación de la personalidad del niño, especialmente las posibilidades del juego para el desarrollo de la inteligencia y de la socialización del mismo.
- 3.-Se abordó el problema de la rehabilitación del juego y la actitud de los profesores que intentan mantenerlo fuera de la escuela o cuando mucho, limitarlo a actividades de recreación y diversión de lo cual se desprende la posibilidad de utilizarlo -- como instrumento didáctico para alcanzar los objetivos de aprendizaje señalados en el programa en forma más eficaz.
- 4.-También se pusieron de manifiesto las limitaciones impuestas al profesor y al trabajo que realiza por los prejuicios, hábitos y rutinas predominantes en el medio en que actúa.
- 5.-Por la importancia del juego, por su capacidad de promover -- la energía potencial de los niños, es susceptible de utilizarse sistemáticamente en la enseñanza, --tal como se ha mostrado en los ejemplos extraídos directamente de la experiencia de la autora.

-BIBLIOGRAFIA-

- BALLY GUSTAV. El Juego como Expresión de Libertad. México, Fondo de Cultura Económica, 1986. 140 p.
- BLEGER, JOSE. Psicología de la Conducta. Buenos Aires, Paidós, 1977. 287 p.
- CAMPOS PEMAN. Curso de Psicología Infantil. Barcelona, 1978.
- CRUZ LIRON. Didáctica de las Actividades Creadoras y Prácticas. Biblioteca Pedagógica. México, Oasis, 1979. 372 p
- DICCIONARIO DE PEDAGOGIA. Tomo II. Madrid, Santillana, 1985
- EDGEN Y GRUBER. Juegos Escolares para Primaria. 3a.ed. México, Editorial Pax-México, 1984. 208 p.
- HETZER H. El Juego y los Juguetes. Buenos Aires, Kapelusz, 1978.
- MONCADA G. RICA, F. Así Juegan los Niños. 2a.ed. México, Edit. - Avante, 1965. 383 p.
- NEILL, A.S. Hijos en Libertad. México, Gedisa, 1984. 228 p.
- NICOLAS, ANDRE. Jean Piaget. México, F.C.E. 1979. 257 p.
- OSMAN, B. Nadie con quien Jugar. Buenos Aires, Paidós, 1985.
- PIAGET, J. Seis Estudios de Psicología. México, Seix Barral, 1985
- PIAGET, J. Psicología y Pedagogía. México, Ariel, 1981. 289 p.
- PIAGET E INHELDER. Psicología del Niño. 10a. ed. Madrid, Edit. Morata, 1981. 170 p.
- SEP. Libro para el Maestro. Tercer Grado. México, 1986. 250 p.
- VYGOTSKI LEV. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona, Grijalbo, 1979. 226 p.