



UNIDAD

081

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



EL JUEGO COMO RECURSO PARA LOGRAR LOS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE EN EL PRIMER
CICLO DE LA ESCUELA PRIMARIA

MA. ELENA FLORES TREJO
MA. LUISA LEAL MOLINA

INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA
PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO
EN EDUCACION BASICA

CHIHUAHUA, CHIH. MAYO DE 1988.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CHIHUAHUA, CHIH., A 21 DE MAYO DE 1988.

C. PROFR. (A) MARIA ELENA FLORES TREJO

Presenta: (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 COMO RECURSO PA-
RA LOGRAR LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE EN EL PRIMER CICLO DE
LA ESCUELA PRIMARIA".

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

A t e n t a m e n t e

El Presidente de la Comisión

~~PROFR. MANUEL SUAREZ ONTIVEROS.~~

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CHIHUAHUA, CHIH., A 21 DE MAYO DE 19 88.

C. PROFR. (A) MARIA LUISA LEAL MOLINA

Presenta: (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 COMO RECURSO PA-
RA LOGRAR LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE EN EL PRIMER CICLO DE -
LA ESCUELA PRIMARIA".

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

A t e n t a m e n t e

El Presidente de la Comisión


PROFR. MANUEL SUAREZ ONTIVEROS.

DEDICATORIA

A NUESTRAS FAMILIAS:

Esposo e hijos que
en todo momento nos
alentaron y apoyaron
para seguir adelante
con nuestro trabajo.

AL LIC. TLAPAPAL:

Que guió en forma
atinada la realización
de nuestro trabajo
para llegar a
un feliz término.

INDICE

CAPITULO 1 EL JUEGO INFANTIL.....	Pág.	9
1.1 Definiciones, conceptos y características del juego		10
1.1.1 Definiciones.....		10
1.1.2 Conceptos		11
1.1.3 Características		12
1.2 Factores individuales y sociales que influyen en el juego		14
1.3 El juego como recurso para el desarrollo de valores en el niño.....		16
1.4 El juego y la Sociedad.....		18
1.5 Sistemas sociales y el juego.....		21
1.6 Juego y juguete		22
1.7 Clases de juegos		24
1.8 El juego como recurso didáctico....		29
CAPITULO 2 LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....		32
2.1 Etapas del desarrollo y evolución del juego en el niño.....		34
2.1.1 El desarrollo del conocimiento en el niño.....		45
2.1.2 Factores que influyen en el desarrollo del niño.....		48

CAPITULO 3	JUEGO Y APRENDIZAJE	Pág.	52
3.1	El niño y el juego		52
3.2	El maestro y el juego		54
3.3	El juego en la escuela primaria		59
<u>3.4</u>	Comentario sobre los programas del pri-- mer ciclo de la escuela primaria		62
3.4.1	El juego y los programas del pri-- mer ciclo de la escuela primaria		64
3.5	Los juegos tradicionales en el primer ci-- clo de la escuela primaria.....		73
3.5.1	La importancia de los juegos tra-- dicionales.....		76
3.5.2	Tabla de juegos tradicionales.....		77

INTRODUCCION

En todas las actividades que emprendemos a lo largo de -- nuestra vida, debe de haber una motivación que nos impulse a lograr aquello que nos proponemos y llegar a la meta fijada ~~de~~ cuando iniciamos dicha actividad.

Este trabajo, es la culminación de nuestros estudios de - Licenciatura de Educación Básica. Quisimos hacerlo en equipo, de la misma manera en que comenzamos, hace ya algunos años, en los que compartimos trabajo, puesto que laboramos en la misma escuela; estudios, los que iniciamos al mismo tiempo, para lo cual nos trasladábamos a la Unidad 081, de la Universidad Pedagógica Nacional, ubicada en la ciudad de Cbibuabua, a recibir asesoría, información o presentar exámenes.

Al valorar nuestra práctica docente y reconocer los aciertos y los errores, observamos si estamos desarrollando nuestro trabajo adecuadamente, si el niño encuentra placentero el aprendizaje, si empleamos recursos que lo entusiasmen en su diaria actividad.

Es por esto, que al llevar a cabo nuestra investigación - el juego ocupa nuestra atención. A través de ella intentamos dar a conocer la importancia que éste tiene en la vida del niño, la influencia que tiene en el desarrollo y su aplicación a la Escuela Primaria.

El principal objetivo de este trabajo es analizar la actividad llamada juego, en la que el niño se desarrolla, aprende y reconoce momentos diferentes en el jugar. Al hacer esto --

también reconocemos diferentes condiciones y necesidades de los niños.

Otro objetivo es el de comprender la importancia que se le da al juego en el primer ciclo de la escuela primaria y específicamente a los juegos tradicionales.

El marco teórico de nuestro trabajo está fundamentado en la teoría de Jean Piaget, que divide el desarrollo del niño en etapas que corresponden a su evolución mental y que son -- cuatro: sensorio-motriz, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales.

Nuestro trabajo da mayor importancia a la tercera etapa que es la que corresponde a la edad de los niños del primer ciclo de la escuela primaria.

Este trabajo está dividido en tres capítulos que a continuación describiremos.

En el primer capítulo tratamos de definir lo que es el juego según diversos autores.

Damos definiciones y conceptos sobre él. También incluimos características y su contribución al desarrollo de valores en el niño.

En seguida lo vemos como una actividad practicada universalmente y su uso en la escuela a lo largo de la historia y de la sociedad, específicamente de la mexicana.

Se hace mención del juego en relación a los sistemas sociales que predominan en el mundo.

También la importancia del juguete y la clasificación que

sobre los juegos hacen algunos autores, entre ellos Piaget.

Para finalizar este capítulo hablamos de la importancia - que tiene el juego como recurso didáctico.

En el segundo capítulo analizamos la relación que tiene - el juego en el desarrollo del niño, cómo evoluciona y en qué - forma contribuye a la formación de la inteligencia.

Para hacer esto nos basamos en la teoría psicogenética de Jean Piaget.

Relacionamos las etapas del desarrollo que ha formulado - este autor con los estadios del juego correspondientes a cada etapa, ya que el juego evoluciona de acuerdo a la edad del niño, resaltando la etapa de operaciones concretas ya que nuestro trabajo está relacionado con ella. También explicamos la manera en que el niño adquiere el conocimiento.

Para finalizar este capítulo incluimos los factores que influyen en el desarrollo del niño, siendo estos biopsíquicos y sociales.

En el tercer capítulo hablamos del juego con relación con el aprendizaje, la influencia que tiene en el niño, introduciéndolo en las diversas funciones sociales. Luego abordamos el papel del maestro respecto al juego en los niños y los objetivos que debe tomar en cuenta al introducir juegos.

Después se describen los problemas existentes para introducir juegos en la escuela primaria.

Comentamos los programas del primer ciclo, encontrando - que se da relativa importancia al juego en estos grados, ya -

que se incluyen algunos juegos tradicionales y de otro tipo.

Describimos la manera en que los programas antes mencionados, ayudan a lograr algunos objetivos, especialmente la Educación Física.

Incluimos una lista de juegos tradicionales mencionados en el primer ciclo y la crítica a los programas de los demás niveles de la escuela primaria.

Mencionamos la importancia de los juegos tradicionales - en la infancia e incluimos una tabla de éstos, que consideramos los más representativos de nuestro medio.

CAPITULO I

EL JUEGO INFANTIL

En este capítulo haremos una reflexión acerca del juego infantil resaltando la importancia que tiene para el desarrollo y el aprendizaje del niño. Así también explicaremos sus características y su relación con la sociedad y otras influencias.

Juego infantil es "la actividad más común y espontánea -- que el niño utiliza como medio para aprender a enfrentarse a la vida" (1) "le permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta y expresar y canalizar sus sentimientos e inquietudes".

El juego es característico de todos los animales superiores, incluyendo al hombre y se puede afirmar que es parte esencial de ellos. El juego es la actividad que permite la expresión libre de las manifestaciones humanas tales como la expresión física, verbal y anímica.

El juego infantil forma parte de la actividad lúdica del ser humano en general pero se distingue de ésta en que el juego en el niño forma parte de su propia realidad.

En cambio en otras edades el juego es motivo de recreación y condicionamiento físico.

(1) Centro para el Estudio de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación, Expresión y comunicación, CEMPAE, México, 1975 Vol. 2 pág. 8.

1.1 Definiciones, conceptos y características del juego.

Aquí explicaremos las definiciones y conceptos que sobre el juego dan algunos autores.

1.1.1 Definiciones.

El juego es una actividad característica de la infancia - aunque se practica en cualquier edad. Es una actividad vital para el niño, ya que influye en su desarrollo físico, psíquico y afectivo.

En el aspecto lingüístico, hay diferencias significativas en la noción misma del juego. El adjetivo lúdico procede de - la palabra "ludus", que significa diversión infantil, juego y escuela.

"Schola", del griego, significaba en un principio, ocio; después adquirió el sentido de ocio dedicado al estudio, lo -- cual actualmente equivale a "escuela".

Respecto al juego como recreación, la definición que aparece en el Diccionario Enciclopédico del Readers Digest es la siguiente: "ejercicio recreativo sometido a reglas y en el -- cual se gana o se pierde" (2). Definición un tanto incompleta, ya que no todos los juegos están sometidos a reglas y se practican por el placer de hacerlo sin esperar triunfo o fracaso - por ello.

(2) Diccionario Enciclopédico del Reader's Digest. Tomo IV.

México, Selecciones del Reader's Digest. pág. 2050

Respecto al juego como actividad, en el Diccionario de la Educación, se define: (del latín, iocus, diversión, broma) "Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que se realiza con un motivo extrínseco" (3).

1.1.2 Conceptos.

A continuación, describiremos algunos conceptos que sobre el juego dan varios autores, algunos de ellos como Piaget y Wallon, se ampliarán más adelante.

Para Gross y Carr, son actividades que contribuyen a perfeccionar hábitos y habilidades que le serán útiles para más tarde, es decir se prepara para la vida (4).

Para Wallon "el juego resulta del contraste entre una actividad liberada y aquella con la que normalmente se integra. Evoluciona entre oposiciones, se realiza superándolas" (5); - para que la acción liberada no se vuelva monótona, es preciso imponer reglas. Esas reglas son extraídas de las funciones mismas del juego.

Piaget afirma que el juego es "principalmente asimilación entre lo real al yo" (6). Si el acto de inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, entonces el juego es asimilación primero que acomodación. Para entender esto diremos que asimilación es la integración de cual-

(3) Diccionario de las Ciencias de la Educación. Publicaciones Santillana. Vol. 2 1983, pág. 842.

(4) Id.

quier tipo de realidad en una estructura, incorpora el mundo exterior a las estructuras ya construidas y acomodación es reajustarlas en función de la transformación sufrida, es decir, se acomodan a los objetos externos. Se procede a un reajuste cada vez que hay variación exterior. Equilibrio es la adaptación de tales asimilaciones y acomodaciones. Estos dos procesos son complementarios e inseparables, se interaccionan continuamente. Su expresión es la adaptación o equilibrio.

La actividad lúdica ayuda a superar cada etapa del desarrollo, pues es esencialmente asimilación.

1.1.3 Características.

Como características del juego se pueden señalar las siguientes: placentero, voluntario, espontáneo, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda cierta relación con actividades que no son propiamente juego (creatividad, solución de problemas).

La opinión de Vygotsky no concuerda con la definición que dan otros autores.

Para Vygotsky el juego no siempre es placentero puesto que en ocasiones le causa angustia y puede encontrar otras actividades que sin ser juego, le proporciona placer, por ejemplo, chuparse el dedo.

- (5) Wallon, H. Evolución Psicológica del Niño. Grijalvo, México. 1985 Pág. 66
- (6) Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura Económica. México, 1980., pág. 123.

Al avanzar el niño en edad, el juego se va haciendo más formal. Gran parte de la espontaneidad del juego desaparece durante la adolescencia, pues los intereses del niño varían en esa etapa.

"Cuando el juego es en grupo, se promueven o se ponen a prueba habilidades para coordinar puntos de vista, lo que hace evolucionar al niño hacia una mayor socialización de su pensamiento" (7). Mediante el juego se logra una mayor comunicación entre los alumnos y maestros, ya que al interactuar, modifican y discuten actividades.

El juego en el niño es una necesidad, ya que por medio de él manifiesta los deseos, conflictos e impulsos que no puede expresar en la realidad. También descarga la energía sobrante en el organismo.

No obstante esto, a veces se reprimen impulsos lúdicos -- del niño, considerándolo que son pérdida de tiempo o de energía. En algunos estratos sociales, se suprime el juego por la necesidad de ayudar a sus padres con aportaciones económicas -- para su manutención.

El juego evoluciona según la edad de los niños, evolución en la que concuerdan diversos autores, pero que difieren en la terminología.

(7) Vygotsky, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Ed. Grijalva 1979. cit. en El niño aprendizaje y desarrollo U.P.N. p.p. 153 - 154.

1a. etapa.- Piaget la denomina "juegos de ejercicios".

Bùbler y Chateau: "juegos funcionales".

Esta etapa corresponde a la lactancia. Para el niño todo sonido o movimiento es fuente de placer.

2a. etapa.- Piaget: "juegos simbólicos"

Bùbler: "juegos de ficción"

Chateau: "juegos de imitación".

Aparece alrededor de los dos años y permanece hasta los seis o siete. El niño imita, crea un juguete de cualquier objeto.

3a. etapa.- Juego reglado.

El niño introduce reglas en los juegos. Abarca aproximadamente de los siete a los once años.

4a. etapa.- Placer de prever y codificar.

De los once en adelante.

1.2 Factores individuales y sociales que influyen en el juego.

Sexo. Hay juegos que la sociedad asigna únicamente para niños y otros para niñas, como en el caso del "juego de las muñecas", para niñas y esto se debe a distintos factores como la imitación y el instinto.

Sin embargo hay otros juegos que son practicados por ambos sexos.

Según la edad del niño, el juego evoluciona de diversas maneras, pues en el niño de meses sus juegos están relacionados con la exploración del mundo que los rodea. Es por eso --

que se divierten con sus manos y contemplan todo lo que tienen a su alcance y gozan con ello.

Aproximadamente desde los dos primeros años de vida hasta los siete y ocho, el niño juega con juguetes, es la edad de -- los juguetes, pues la actividad lúdica del niño está determinada por el tipo de objetos con los que juegan, porque como dice E. Hurlock, "el interés por un juguete deriva principalmente -- del hecho de que el niño imagina que sus juguetes tienen qualidades de vida, que son capaces de hablar, de actuar y sentir -- con él. La forma como el niño juega con sus juguetes, el tiempo durante el que juega y el grado de diversión que obtiene depende en parte de su desarrollo intelectual y motor, en parte del juguete y en parte también de las condiciones en que juega según que sea solo, con un adulto o con otro niño". (8)

Cuando el niño ingresa a la escuela, sus intereses de juegos cambian, en parte por su mayor madurez mental y en parte -- por la presión que ejercen sus compañeros para que deje de jugar con juguetes que a los ojos del grupo son propios de niños pequeños, aunque cuando está a solas o en su casa, sigue jugando.

De los nueve a los doce años, el niño se interesa por los juegos deportivos que se rigen por reglas estrictas.

(8) Hurlock, Elizabeth. Desarrollo Psicológico del Niño. Ma--
drid, Ed. del Castillo, 1967. p. 478.

La influencia familiar. Se ha visto que en muchos casos, los hijos practican los deportes y los juegos que sus padres practican o practicaron, pues lo aprendieron de ellos. Tal es el caso de famosos beisbolistas que sus hijos los imitan practicando el deporte favorito de su padre.

En la misma forma influye la influencia étnica, pues los juegos que practican los integrantes de una sociedad cualquiera, los siguen practicando las generaciones posteriores ya que lo aprendieron de las anteriores, esto debido a que el juego contribuye a unir a las sociedades que lo practican, ejemplo; las olimpiadas griegas.

También el medio familiar y social influye en la práctica de juegos y esto depende mucho del estrato social al que pertenece el niño, pues si es de condición humilde no practica deportes que requieran un equipo costoso, como tenis o golf por ejemplo, sino deportes más populares o de conjunto, como el -- futbol o el beisbol.

1.3 El juego como recurso para el desarrollo de valores en el niño.

El juego contribuye al desarrollo del niño de diversas formas. Podemos mencionar entre sus valores:

Valor físico: Desarrolla los músculos y ejercita todas las partes del cuerpo.

Valor terapéutico: Actúa como catarsis o sea para eliminación de recuerdos que perturban la conciencia y el equilibrio ner-

vioso, pues al jugar elimina la energía retenida y las tensiones. Es el medio natural de expresión del niño, pues al jugar deja escapar las cosas que le preocupan y con las que no está de acuerdo, las experiencias difíciles y lo que le llama más la atención en el diario vivir.

Valor educativo: Al jugar usa juguetes de todo tipo y el niño llega a conocer formas, tamaños, texturas, pues cuando toca una pelota o un mono de peluche, hace comparaciones y se da cuenta que no es del mismo material. Lo mismo cuando tiene a su alcance juguetes de varios tamaños, descubre la diferencia de tamaños, en forma natural y espontánea, desarrolla habilidades y descubre si es capaz de realizar tales o cuales actividades que otros realizan.

Valor moral: Aunque en el hogar y en la escuela aprende lo que considera que es bueno o malo, al jugar tiene que respetar normas de juego y si no es veraz, justo y honrado se le elimina del grupo. Por lo tanto, procura respetar dichas normas, controlarse y saber que si no es así, recibirá castigo, que será no aceptarlo en los grupos de juego.

Valor social: Aprende a establecer relaciones sociales.

El sentido de cooperación se aprende con mayor facilidad en el juego con otros niños, pues al realizar esta actividad se conocen, se van formando lazos de amistad y ayuda mutua.

Cuando realizan actividades lúdicas se ve al niño realizando toda clase de trabajos con tal de ser aceptados en el juego, tales como correr a traer pelota, acarrear palos para

hacer una portería, ayudar a hacer casitas de madera.

1.4 El juego y la sociedad.

El juego forma parte de todas las sociedades, aunque cambia de época a otra, tiene una característica común que ha servido para que el niño exprese sus deseos, anhelos, conflictos.

Además las sociedades les conceden importancia, puesto que condiciona el desarrollo armónico del cuerpo, ejercitándolo para tareas diferentes tales como la guerra y las actividades productivas.

Desde el punto de vista etnológico, el juego es un indicador cultural, porque las prácticas y objetos lúdicos, varían según las características étnicas o sociales. O sea que cada cultura ha creado sus propios juegos y fabricado los juguetes necesarios para jugarlos, por ejemplo los tarahumaras practican un juego en el que patean por kilómetros una pelota de madera que ellos mismos fabrican; lo que nos indica las influencias que el juego ha tenido en cada sociedad.

Con relación a la historia de las sociedades, vemos que todas las culturas pertenecientes a las diversas razas han dejado testimonio del juego infantil y que los juegos difieren en cada una de las sociedades dependiendo de su determinación histórica, es decir que se relaciona el tipo de juegos, con el carácter económico, político y social de cada pueblo.

Así por ejemplo, entre el pueblo azteca estaba encaminado a reforzar los elementos bélicos, dependiendo de la clase so-

cial a la que se perteneciera.

Por eso "en las escuelas los niños aprendían a soportar - el sufrimiento y a desarrollar una gran resistencia. Pero la - educación era muy diferente para las dos clases sociales: Los niños macehuales entraban al Telpochcalli, que entrenaba a los soldados que el imperio necesitaba; los nobles entraban al Calmécac, que preparaba a los futuros gobernantes y sacerdotes".

(9).

En la época colonial mexicana, dependiendo también de las clases sociales; el juego era muy diferente. A los hijos de - los peones, no se les permitía jugar con los hijos de los patrones, además de que estos casi no disfrutaban su infancia -- por tener que trabajar desde muy pequeños. En cambio los hijos de los amos dedicaban más tiempo a estas actividades.

En general "los niños salían preparados para una vida útil con una instrucción básica de lectura, escritura, canto y doctrina cristiana, y dos veces por semana se les conducía al campo, donde, más como recreación que por trabajar, hacían algunas cosas de provecho.

"Las niñas además de lectura y escritura, aprendían costura y tejido y a trabajar el algodón, la lana y la seda y en general todas aquellas labores femeninas necesarias en un hogar cristiano" (10).

(9) S.E.P. Ciencias Sociales. Quinto grado, 1982, p. 47

(10) Larroyo, Francisco. Historia comparada de la Educación en México, Tierra de volcanes. Joseph H. L. México, 1976. ^{P.}167

En el sistema social actual, existen muchas diferencias en cuanto a la actividad del juego en la infancia, dependiendo de las influencias sociales en general, ya que en esta época dado el desarrollo de las comunicaciones y la complejidad de las estructuras sociales, es difícil encontrar características comunes, sin embargo, un aspecto determinante en el tipo de juego que se desarrolla actualmente, se da en relación con las clases sociales.

En las clases altas los niños dedican más tiempo a la educación formal, porque sus padres piensan en ella como un medio de promoción social, suprimiendo por esa razón, gran parte del tiempo que deberían dedicar al juego libre, ya que patinar, nadar, danzar, por mandato de sus padres no es propiamente juego.

Por otra parte en los niños pobres la actividad lúdica es diametralmente opuesta.

"Tal es el caso de esos padres de medio socioeconómico - mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia, aún antes de haber aprendido realmente a jugar". (11)

En la clase media, el juego aparece conciliando las limitaciones tanto de la clase alta como de la clase baja.

(11) Y.S. Tourech, Guide pour l'étude et l'utilisation en pédagogie des activités et matériels ludiques (Doc. UNESCO inédito) cit. en El niño, Aprendizaje y Desarrollo.U.P.N. pp. 204 y 205.

"Como los padres de las clases inferiores no dan tanto valor a la educación, los niños, al final de la infancia dedican menos tiempo del que disponen al acabar la escuela a los estudios que los niños de las clases medias y superiores."(12)

1.5 Sistemas sociales y el juego.

En la actualidad predominan en el mundo, dos sistemas sociales: capitalismo y socialismo.

En el sistema capitalista, sistema imperante en nuestro país, los adultos de clase alta dedican su tiempo libre a juegos que implican una erogación fuerte de dinero en la adquisición de equipo para practicarlos, como el golf, tenis, sky, además de juegos de salón, como las cartas, el dominó, etc.

Los jóvenes dedican su tiempo libre a pasear en motocicleta o en automóviles último modelo, jugar fútbol americano o en practicar los mismos juegos de sus padres, en gimnasios o clubes exclusivos.

Los adultos de clase baja, disponen de menos tiempo y éste lo dedican a jugar deportes más populares, como el beisbol, fútbol, basquetbol, etc.

Los niños de clase baja a veces tienen que poner en práctica su ingenio para construir sus propios juguetes, en cambio los que tienen medios económicos suficientes, adquieren sus juguetes ya fabricados.

(12) E. Hurlock. Desarrollo psicológico del niño. Madrid Ed. - del Castillo, 1967, p. 475.

Los medios masivos de comunicación, especialmente la televisión, también influyen en el juego, pues el tiempo dedicado a éste se ha reducido considerablemente por razón de que el niño prefiere quedarse cómodamente sentado a observar un programa tras otro, que luego imita.

No se sabe mucho de las costumbres en los países socialistas, pero se supone que los niños dedican al juego, buena parte de su tiempo, ya que es difícil conseguir aparatos televisores; pero por otra parte, adultos, jóvenes y niños tienen que dedicar determinado número de horas al deporte por lo que no juegan libremente. Si alguno de ellos destaca o tiene aptitudes para algún deporte en particular, es premiado y a la vez entrenado para participar en competencias internacionales.

De este modo vemos como la sociedad influye en el juego.

1.6 Juego y juguete.

El juego está identificado a un juguete. Un juguete es un objeto que sirve para que jueguen los niños. Casi siempre se necesita un juguete para realizar un juego, aunque a veces los niños improvisan juegos sin necesidad de ellos. "Nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete" (13)

Los juguetes, especialmente los que los niños pequeños u-

(13) UNESCO "Distintos puntos de vista sobre el juego" en im--
presiones de la UNESCO No. 34, 1980. cit. en El niño. A--
prendizaje y Desarrollo, U.P.N. México, p. 146.

utilizan deben reunir las siguientes condiciones: ser de fácil manejo, no deben poseer detalles que el niño pueda desprender e introducir en la boca, ser fáciles de lavar y no presentar pinturas que pueden resultar dañinas a la salud.

No todos los juguetes que el niño utiliza proceden de una fábrica. Hay algunos que él mismo improvisa, como cuando juega con arena y fabrica castillos. También utiliza palitos, -- piedras, ramas, cajitas, etc. Cuando juega a la guerra hace -- bolas de barro o de nieve.

Algunos hacen sus propios juguetes, como carros hechos -- con madera de desperdicio, muñecas de trapo, muebles de cartón o de madera, etc.

Los juguetes más apreciados por los niños, son los que elaboran o que escogen ellos mismos.

Cuando el niño elabora sus propios juguetes como son: pelotas de hilo, bat, carritos, muñecas de trapo etc. demuestra tener una gran potencial creativo y todo lo que hace con sus manos y le cuesta trabajo, le parece novedoso, único y muy valioso.

En ocasiones los juguetes son sólo símbolos que el niño -- imagina, así un palo puede ser un caballo, una tela enrollada es una muñeca; una piedra es una silla. Una caja la empujan -- convirtiéndola en un automóvil; imitan el ruido de un aeroplano y con los brazos extendidos simulan hacerlo.

En ciertos juegos, el juguete es determinante, pues por -- ejemplo, no se podría jugar beisbol sin pelota. Lo mismo pasa

ría si se pretendiera jugar basquetbol y no se contara con una canasta.

Algunos juguetes, como las pelotas, el triciclo y el aro sirven para el desarrollo del movimiento; otros se utilizan para realizar juegos de imitación, como muñecas.

También hay juguetes para el desarrollo de actividades -- constructivas y artísticas, por ejemplo los juegos de bloques, de mesa, los libros de cuentos, los libros para dibujar o colorear y la plastilina.

Los juguetes deben estar de acuerdo con la edad del niño, ser de su agrado y procurar que llene una función determinada y diferente, con el fin de desarrollar todas las capacidades -- correspondientes a su edad.

1.7 Clases de juegos.

Es difícil enclavar determinado juego en una clasificación, pues la mayor parte de los autores lo hace según sus ideas, o según las tendencias de dichos juegos.

K. Groos hace una primera categoría llamada "juegos de -- experimentación" ó "juegos de funciones generales" (14) y agrupa en esta a los juegos sensoriales (silbidos, trompetas, etc) los juegos motores, los juegos intelectuales, los juegos afectivos y los ejercicios de voluntad o juegos de inhibición.

La segunda categoría: "juegos de funciones especiales", -

(14) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el Niño. Fondo de cultura económica, México, 1980 p. 147.

comprende los juegos de lucha, caza, de persecución sociales, familiares y de imitación.

Emplear esta clasificación es difícil pues hay juegos - que se sitúan en varios aspectos a la vez, por ejemplo el juego de canicas es sensorio-motor pues se trata de tirar y lanzar, pero a partir de los 7 u 8 años es un juego de competencia. También vemos que tiene reglas y que es social. Entonces ¿dónde situamos el juego de canicas, según esta clasificación?

Quérat (15) se basa en lo que él llama el origen de los juegos y distingue tres categorías: los juegos hereditarios - (lucha, caza y persecución); los juegos de imitación, divididos en juegos de supervivencia social (como el juego de arco, nacido de la copia de un arma ya abandonada) y juegos de imitación directa y por último los juegos imaginativos divididos en metamorfosis de objetos, como la caja que se transforma en vehículo.

vivificación de juguetes,
creación de juguetes imaginarios,
transformaciones de personajes,
y escenificación de historias contadas.

La clasificación de los juegos, a partir de su origen es muy discutible, pues por ejemplo la persecución es situada entre los juegos hereditarios y constituye un juego motor (espontáneo).

La clasificación que hace Piaget estructurada por edades (15) Op. cit. p. 149.

y que nos parece más adecuada, es la siguiente:

- Juegos de ejercicios.
- Juegos simbólicos.
- Juegos de reglas.

Los juegos de ejercicios constituyen los primeros juegos del niño, pero reaparecen durante toda la infancia, cada vez - que adquiere un nuevo poder,

Estos juegos pueden repartirse en dos categorías: los puramente sensorio-motores y los que se refieren a pensamiento sin llegar a ser simbólicos.

Es la etapa del desarrollo sensoriomotriz, en la cual desarrollan sus sentidos y su función perceptiva. Comprende desde el nacimiento hasta los tres años, en ésta edad la mamá le proporciona juguetes que no sean peligrosos, no se ensucien fácilmente y sean fáciles de asear.

El niño juega con sonajas, figuras de animales de hule -- que al presionarse emiten un sonido, cascabeles sujetos a su - cama, que al moverse el niño suenan, etc.

Puede soplar un pito, tocar un tambor o jalar un juguete que puede. Estas actividades le producen sensaciones nuevas - desconocidas para él, que le causan placer.

A los tres años, aparecen los juegos simbólicos y perduran hasta los siete.

La niña arrulla su muñeca o algo que simule una, así como el niño juega con algún objeto que simbolice un tren o un carrito.

Los juegos de reglas consisten en que el niño introduce reglas en sus juegos. De los siete a los once años es cuando el niño practica esta clase de juegos.

En esta edad el niño aprende a ser sociable y afectuoso con los demás, a compartir sus cosas y son capaces de realizar coordinadamente actividades.

Después de los once años, practica juegos de competencia colectiva sin abandonar los individuales. Practican deportes formando equipos de barrio y organizados por la escuela. En esta edad lo mueven otros intereses, ya que entra en juego la competitividad y desea obtener un buen lugar, así como destacar él mismo como buen jugador y pondrá su mayor esfuerzo al jugar.

Cuando el niño se convierte en adolescente, sus intereses lúdicos cambian un poco y empiezan a practicar juegos de habilidad individual como practicar carreras, salto, ciclismo, excursiones, cacería etc. En esta edad practica más intensamente los juegos colectivos, como son el basquetbol, beisbol, futbol, etc.

Los intereses de los adolescentes, son éticos y sociales, ya que ellos les interesa destacar de acuerdo al barrio, pueblo o ciudad a la que pertenecen y se sienten orgullosos de formar parte de ellos, si su equipo logra el triunfo, así como sentir que son parte importante de la sociedad. Los juegos que se practican más intensamente son los juegos colectivos, como son el basquetbol, beisbol, futbol, etc.

Los juegos que se practican están sujetos a tradiciones - ya que estos se han venido ejercitando por generaciones y son los mismos que jugaban los padres, abuelos, tíos, etc; aunque evolucionan un poco.

También se practican los juegos según la estación del año por ejemplo; en primavera, el niño juega con patines, pasea en bicicleta, brinca la cuerda, juega a los caballos utilizando - casi siempre un palo como caballo, juegan a los carritos y casi en todas las épocas del año, las niñas juegan a las muñecas y a la comidita.

En verano el calor es muy fuerte y por eso desean practicar juegos donde no tengan que hacer esfuerzos, entonces sus - intereses se centran en la natación practicándola en los lugares que están a su alcance, como son: ríos, lagos, arroyos, albercas, etc., algunos pasean en barcos o en lancha, según el - lugar en donde viven.

En el otoño vuelven a gustar de los juegos que se practi- caron en primavera, pues ya el calor no es tan intenso.

Cuando llega el invierno, el niño se refugia en casa y -- practica juegos individuales, como la lotería y el juego de la escalera.

En lugares donde nieva el niño tiene un material muy va- lioso para fabricar sus juguetes, que consiste en bolas de nieve que se lanzan, forman pandillas y con ello gozan grandemen- te, también hacen muñecos de nieve, casitas y túneles, o sea - que se divierten patinando sobre la nieve.

1.8 El juego como recurso didáctico.

Al hablar de recursos didácticos se alude a los medios utilizados para alcanzar un fin concreto, como son los objetivos señalados en los programas de educación primaria, si se lo gran o no; dependerá del uso que se dé a los recursos y de su educación a las necesidades de los alumnos.

Entre los recursos didácticos más comunes, podemos mencionar el juego en primer lugar, por ser el más económico en cualquier momento. También son recursos didácticos el cine mudo y sonoro, la televisión, el video, el cuento, el teatro, las excursiones, las conferencias.

El diccionario de las Ciencias de la Educación, define a los recursos didácticos, como "puntos de apoyo que instalamos en la corriente del aprendizaje, para que cada alumno alcance o se aproxime a sus techos discentes. Techo discente es el límite superior, cada una de nuestras capacidades de aprendizaje (16).

Según un cuadro que nos presenta el mismo diccionario (17) el juego como recurso didáctico, alcanza una puntuación de: -- 96 a 100% de las veces que pone en juego la función didáctica para:

Dirigir la atención y primeras actividades.

Motivar y mantener intereses.

(16) Diccionario de las Ciencias de la Educación.

(17) Id. Publicaciones Santillana, vol. 1. 1983 pp. 412 y 413.

Es decir que tenemos casi seguro el éxito al iniciar un tema con un juego que motive su interés.

Del 76 al 95% en:

Presentar los contenidos y estímulos.

Evitar fracasos y frustraciones

Desenvolver actitudes positivas.

El juego por sí solo genera actitudes positivas, si se aplica al aprendizaje, en el caso de que un niño fracasase en determinada actividad, no se sentirá frustrado al comenzar de nuevo.

También permite diferenciar a los escolares conocerlos individualmente.

Del 50 al 75% en:

Proporcionar el modelo esperado de realización.

Facilitar apuntes o ayudas externas.

Proporcionar retroalimentación.

Del 25 al 49% en:

Guiar el proceso del pensar.

Del 5 al 24% en:

Evaluar logros escolares.

Si comparamos los porcentajes del juego con los de otros recursos didácticos, observamos que son mayores los de aquél.

Los juegos siempre se han considerado los recursos más adecuados para la iniciación de las actividades de aprendizaje. El juego es el modo natural del conocimiento infantil. Hay que subrayar la importancia del instituto lúdico como punto de

partida para el método educativo.

El juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo, la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.

CAPITULO 2

LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego es una parte de la vida infantil tan cotidiana - que pocas personas se ponen a considerar lo relevante que es; ya que en ocasiones se da más importancia al desempeño de o---tras actividades recreativas como leer o escuchar cuentos y -- muy pocas veces se observa al niño cuando juega, en el juego - el niño manifiesta cambios en el comportamiento precisamente - al realizar esta actividad en determinado lapso de tiempo, y - con frecuencia al observarlo nos damos cuenta que ha evolucionado y madurado en sus movimientos al expresarse y comportarse con sus compañeros.

El niño a través de sus juegos, puede expresar compren- - sión y manejo de conceptos que con frecuencia se esperaba ob--servar en otro contexto, como por ejemplo: el niño enumera ob- jetos perfectamente al jugar y reconoce figuras geométricas co- mo son el círculo y el cuadrado cuando juegan al mamaleche y o- tros juegos parecidos.

El juego da la posibilidad al adulto de conocer al niño - en forma correcta y no formarse un juicio erróneo de él ya que por medio del juego, éste manifiesta habilidades y vivencias - tales como odio, amor, alegría, esto lo expresa en los juegos de ficción cuando platican de acuerdo al personaje que imitan.

El juega a lo que mejor le gusta y a la hora que quiere - y es cuando lo podemos observar en sus diferentes momentos -- pues nos manifiesta espontáneamente sus sentimientos, sus ha--

El niño al jugar adopta una actitud diferente que la que manifiesta en su vida cotidiana modificándose su conducta, por ejemplo: se muestra agresivo cuando no lo es, en otras circunstancias ó alegre cuando su carácter es triste o serio, comunicativo con sus compañeros, etc.

Por otra parte el juego aunque no es el único rasgo predominante de la infancia es un factor básico en el desarrollo integral, es decir que contribuye al desenvolvimiento tanto de su mente como de su cuerpo que se expresa a través de habilidades, hábitos, aptitudes y actitudes.

Mentalmente el niño al jugar comienza con una situación imaginaria que está muy cerca de la situación real, como cuando una niña juega con una muñeca e imita a mamá; la arrulla, la baña, le da comida; ella hace todo lo que ve y con esto está desarrollando una capacidad de aprendizaje ya que al imitar a la mamá aprende a llevar a cabo actividades propias de un adulto, así el juego le está sirviendo para desarrollar habilidades.

A medida que ciertos juegos se van desarrollando se ve la realización consciente de un propósito, por ejemplo: correr y llegar primero a la meta, competir en juegos organizados su parte de jugar es ganar y es ahí donde el niño aparte de desarrollar su cuerpo, desarrolla su mente al tomar actitudes ya sean negativas o positivas al perder o ganar, así como se hace sociable al convivir con los demás, también se enseña a respetar reglas, pues se ha dicho que no existen juegos sin reglas;

si una niña juega a la comidita todas tienen que llevar algo de comer y esto es en sí una regla para seguir jugando.

En estas actividades lúdicas también nos damos cuenta que ciertos niños desarrollan aptitudes tales como: el liderazgo - ya que en los juegos hay niños y niñas que se distinguen por ser los que dirigen y ponen las reglas; se dice que este juego constituye una de las actividades educativas esenciales, pues el niño a través de él revela su carácter, sus sentimientos, - sus aptitudes ya que demuestra torpeza o habilidad. El jugar es la condición y la expresión del desarrollo del niño y por medio de éste, el niño expresa sus vivencias, lo que él siente, lo que él ha aprendido en su medio ambiente social y familiar y se desarrolla física y mentalmente.

Por medio del juego se da una cuenta hasta que punto el niño ha madurado, ya que al realizar esta actividad revela si es un niño inteligente o torpe al realizarla.

Un niño que participa en los juegos, se hace sociable y va formando su carácter y su personalidad, así como desarrolla la inteligencia, pues al realizar las diferentes actividades lúdicas desarrolla muchas habilidades, tales como: resolver situaciones, ya que el juego ayuda a desarrollar en forma armónica tanto el cuerpo, la inteligencia y la afectividad.

2.1 Etapas del desarrollo y evolución del juego en el niño.

Para entender el desarrollo integral del niño es necesario mencionar la teoría psicogenética de Jean Piaget quien afirma que el niño nace con ciertas características biológicas

que se van modificando constantemente de acuerdo con factores externos que interactúan en las estructuras mentales para dar paso a la formación de otras.

Piaget define la designación "genética" como el estudio - de la constitución de los elementos válidos" (18).

Al término "constitución" abarca las condiciones de adquisición y las condiciones propiamente constitutivas.

Por otra parte en relación al desarrollo se afirma que: - El desarrollo biopsíquico debe entenderse como una unidad más que como dos cosas que se influyen mutuamente por el factor social" (19).

De acuerdo a Piaget, el niño se desarrolla mediante períodos o estadios, cada uno de los cuales posee una evolución característica. Así hay una etapa en la que predomina el desarrollo motor, en otra el desarrollo de lenguaje, etc., como -- se describe en el cuadro siguiente:

(18) Seal, F. La epistemología genética de Jean Piaget. en -- Braunstein y otros. "Psicología, Ideología y Ciencia, Ed. siglo XXI, citado en: Paquete del autor J. Piaget. U.P.N. México 1985, p. 211.

ETAPAS DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

NOMBRE	CARACTERISTICAS	EDAD
Sensorio-motriz	<ul style="list-style-type: none">- Ejercita acciones motoras.- No utiliza símbolos- Tiene sensaciones por medio de su sistema sensorio-motriz.	Hasta los dieciocho meses.
Preoperacional	<ul style="list-style-type: none">- Aparece el lenguaje simbólico.- Maneja imágenes estáticas y concretas -- (concreción).- Aparición del pensamiento simbólico; egocentrismo.- Maneja una sola dimensión.	Del año y medio a los seis años
De las operaciones concretas.	<ul style="list-style-type: none">- Importancia primordial del lenguaje, capacidad de comunicar coherentemente.- Solo resuelve problemas concretos.	De los siete a los doce años.
De las operaciones formales.	<ul style="list-style-type: none">- El niño puede experimentar utilizando la hipótesis, el razonamiento y la deducción.	De los once a los catorce o quince años.

La primera etapa es sensorio-motriz y tiene lugar en los primeros dieciocho meses de vida del niño. En esta edad predomina la ejecución de acciones motoras, y carece de la representación mental del mundo o los procesos de pensamiento que dependen del lenguaje simbólico. Así el niño solo puede manejar lo que percibe y manipula concretamente, aún no utiliza símbolos y operaciones psicológicas, este período termina con el desarrollo de la formación más primitiva de imaginación, que consiste en imitar actitudes que observan.

A esta etapa corresponden los juegos funcionales de ejercicio, que consiste en movimientos motores, como extender brazos y piernas, tocar objetos, producir sonidos, repite estos gestos y advierte las consecuencias, es decir al extender sus miembros toca algún objeto y lo mueve o al moverlo produce sonidos y esto le causa placer. Estos juegos de ejercicio conducen a desarrollar una función. El gorjeo por ejemplo llevará a la palabra, los movimientos de los pies, caminar, etc.

Durante estos primeros meses de vida, todo cae en el juego, exceptuando la nutrición y las emociones como el miedo y la cólera. Los intereses de esta etapa son sensoriales, motores y empiezan a ser glósicos; o sea que el niño trata de imitar el lenguaje materno, pero antes ha experimentado placer al escuchar el sonido que él mismo produce al ejercitarse.

(19) Gran Enciclopedia de las Ciencias de la Educación, 2 Vols. - Buenos Aires, Bibliografía Argentina, 1969. pp. 608 - 610
cit. en Pedagogía, Bases Psicológicas. U.P.N. México 1982
p. 31

En la segunda etapa predomina, la representación preoperacional. Abarca de los dieciocho meses hasta los siete años aproximadamente. Es el principio del lenguaje y de la función simbólica y por lo tanto del pensamiento y de la representación. Aquí las acciones se hacen internas a medida que pueden representar mentalmente experiencias anteriores y hace un intento por comunicárselas a los demás.

El pensamiento preoperacional es superficial, primitivo y confuso, generalmente egocéntrico, o sea que el niño tiene dificultad en tomar el punto de vista de otra persona ya sea niño o adulto.

Al resolver problemas se concentra en un sólo rasgo de un objeto o evento y descuida otros aspectos importantes. Si se muestra dos vasos iguales, con la misma cantidad de líquido, - estará de acuerdo con esto; pero si se vacía uno de ellos en otro más alto y estrecho, es muy probable que diga que diga -- que este contiene más que el otro. Aquí se concentró sólo en la altura del vaso y no tomo en cuenta el otra aspecto, no se percata que el incremento en la altura se ve compensado por el decremento del grosor. En esta etapa aparece el juego simbólico, que consiste en la interiorización de la imitación de las cosas o de las personas. Reproduce sus acciones para darse -- ese espectáculo el mismo o a los demás.

Por ejemplo en sus juegos, la niña hace de una tela enrollada una muñeca que duerme, arrulla, alimenta, hace llorar, - etc; y el niño un simple palo lo convierte en brioso caballo -

o un flamante fusil. La habilidad para tratar un objeto como simbolismo de otro, es una característica esencial de esta etapa.

"En el juego, el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo. La acción de acuerdo a las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos" (20).

La mímica, la ficción simbólica y la simbolización, son estadios de esta etapa.

El niño utiliza la mímica, cuando el adulto le enseña a simular con sus manos un objeto por ejemplo un teléfono o un martillo, el niño representa mediante la ficción simbólica -- cualquier situación que lo impresione.

El ejemplo de ficción simbólica que Piaget nos narra es famoso en todo el mundo: el caso de la niña a la que se prohíbe entrar a la cocina y a pesar de la prohibición entra y ve un pato muerto en la mesa, situación que ella representa en el sofá, diciendo a quien le interroga: "no me hables soy el pato muerto" (21). La imitación y la ficción, sirven de base a los juegos de simbolización.

La simbolización es asimilar situaciones por incorporación a otras conductas, por ejemplo:

(20) K. Goldstein : Language y Language Disorders, Grafe and Stratton. Nueva York 1984 cit. en "El niño, Aprendizaje y Desarrollo". U.P.N. 1985 p.164

Para los niños que han sufrido un gran trauma y desean liquidarlo, ya no son suficientes los objetos que simbolizan el origen de él, sino que hacen lo posible por jugar con objetos verdaderos. Un ejemplo de este tipo, es el de la película --- "Juegos prohibidos", de René Clement, donde una niña que queda huérfana a consecuencia de una ráfaga de ametralladora. La niña es recogida por unos campesinos y juega repetidamente al -- "cementerio" y al "entierro". Juega con tumbas y coronas ficticias; pero luego esto no es suficiente y roba coronas y objetos funerarios de un cementerio cercano.

La tercera etapa, de los siete a los once años, es el período de operaciones concretas. Así aparece el concepto de conservación, que corresponde al inicio de esta etapa, es decir -- la noción de que la cantidad de líquido o materia permanece -- sin cambio, a pesar de cambiar de recipiente o de forma. El -- niño percibe diferencias en los objetos que ve y puede decir -- los rumbos y direcciones donde se encuentran estos. Cuando -- ocurre un hecho o fenómeno físico, como por ejemplo, cambiar -- agua de un recipiente bajo y ancho a otro alto, el niño en esta etapa, concluye que es la misma y es capaz de distinguir la diferencia de los recipientes.

También se distingue la modificación de la materia (barro plastilina) en otras figuras, sin que ésta sufra alteraciones.

(21) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica, México 1980 183 p.

Durante esta etapa, el pensamiento del niño es mucho más sólido y es capaz de hacer procesos lógicos, es decir "operaciones", pero solo resuelve problemas concretos, no problemas presentados en forma verbal. Las operaciones "concretas" se llaman así, porque el niño manipula objetos para lograr llevar a cabo una operación. De ahí la importancia de que el niño maneje objetos (fichas, palitos, piedritas) en el primer ciclo de la escuela primaria.

"Las operaciones concretas forman la transición entre la acción y las estructuras lógicas más generales, que implican una combinación y estructura de grupo coordinante de las dos formas posibles de reversibilidad" (22)

Se introducen los agrupamientos, como las clasificaciones, las seriaciones y la correspondencia, para seguir los diferentes niveles operatorios.

a) La clasificación: Este proceso constructivo consiste en ordenar elementos, formando en cuenta, color, forma y tamaño de los objetos.

Este proceso se lleva a cabo para lograr que el niño distinga las diferencias y encuentre las similitudes entre un objeto y otro.

b) La seriación: Consiste en elementos en orden creciente o decreciente, según su tamaño, es decir del más chico al más --

(22) Jean Piaget, B. Inhelder. Psicología del Niño. Ed. Morata

grande, o viceversa, comparándolos unos con otros.

En el período operatorio se logra hacer la comparación -- $A < C$ si $A < B$, es una forma de reciprocidad por reversibilidad.

Esta seriación operatoria se adquiere hacia los siete u ocho años y consiste en correspondencias seriales, hacer que se correspondan muñecos de tallas diferentes, lápices igualmente distintos.

c) El número: La construcción del concepto de número, se efectúa en relación con las seriaciones e inclusiones de clases.

El niño adquiere este concepto por la disposición espacial de los elementos. Se forma este concepto sin haber constituido una conservación de los conjuntos numéricos, pues este resulta de las abstracciones de las cualidades diferenciales cuyo resultado hacen elementos individuales, equivalente a cada uno de los otros: $3=3=3$ etc. según las inclusiones $3(3+3)$.

d) El espacio: Son las diferencias entre los elementos y sus semejanzas o equivalencias; por ejemplo. las medidas, la geometría, desplazamientos de coordenadas.

e) Tiempo y velocidad: La noción de tiempo se basa en su forma acabada de tres clases de operaciones:

1o.- Seriación de los acontecimientos en sucesión temporal.

2o.- Ajuste de los intervalos de los acontecimientos con su duración.

3o.- Una medida temporal como la usada en música antes --

de la elaboración científica.

La velocidad depende del tiempo que duran los acontecimientos y esto se puede apreciar en las operaciones con medidas de tiempo.

Representación del universo, causalidad y azar.

Este tema trata de las causas que originan los fenómenos físicos, químicos y naturales que ocurren en el universo, por qué ocurren y cómo ocurren, por ejemplo al echar un terrón de azúcar en el agua y se disuelve, por qué ocurre tal cosa y si ocurre siempre lo mismo; si se tira una piedra al aire, por qué cae o se queda suspendida. Aquí el niño trata de encontrar la causa de por qué ocurren las cosas, por qué sale el sol, por qué llueve.

Las interacciones sociales y afectivas.

Por medio de la eliminación sistemática el niño desarrolla en esta etapa una capacidad para evolucionar en el aspecto afectivo, social y cognoscitivo de la conducta.

Puede decirse que la afectividad se da al mismo tiempo que el niño empieza a charlar con sus padres, con su maestro, con sus vecinos y a contar de sus logros escolares.

Sentimientos y juicios morales.

Al tener relaciones afectivas con sus padres, maestros, vecinos, amigos, etc. el niño aprende a sentir deber para con ellos, como son: comportarse bien, respetarlos, cumplir con lo que piden, sentirse obligado con ellos a tener una conducta aceptable o de lo contrario sentir vergüenza o culpabilidad por

no cumplir con una forma de comportamiento, cómo sentir afecto, llevar una conducta moral, cumplir con los deberes impuestos - por ellos.

Todo esto sucede en la etapa de las operaciones concretas y de los logros de este período reflejan el incremento de la - habilidad del niño para razonar en una forma lógica y sistemática con el resultado de que puede crear y seguir reglas. Como dijimos antes, los niños se relacionan socialmente y el caso - del lenguaje suficientemente elaborado da origen al juego re-- glado, porque aparece al mismo tiempo la posibilidad de anun-- ciar y respetar unas reglas, que son el código impuesto por to dos y cada uno de los participantes en el juego, que si alguno de ellos viola y trata de hacer trampa, el resultado es el des contento recíproco de los jugadores, que en ocasiones degenera en riña: Entonces ha dejado de ser juego.

La cuarta etapa, de operaciones formales comienza a los - doce años y persiste hasta la edad adulta.

El niño empieza a pensar en términos abstractos, formula hipótesis acerca de posibles soluciones a determinado proble-- ma, se pregunta qué podría ocurrir, utiliza el experimento y - la deducción.

Aparece en este momento la capacidad para pensar en térmi nos de proposiciones lógicas y el adolescente ya tiene el equi po intelectual básico de un científico.

En el juego prevee y codifica las reglas, tal es el caso de todos los deportes.

Este estadio del juego subsiste durante toda la adolescencia y hasta la edad adulta.

El desarrollo del conocimiento en el niño; la actividad lúdica ayuda a superar cada etapa del desarrollo, pues es esencialmente asimilada.

Asimilación es la integración de cualquier tipo de realidad en una estructura; para Piaget es lo fundamental en el aprendizaje.

El aprendizaje es posible sólo cuando existe una asimilación activa. De ahí la importancia de la actividad del niño - porque sin ella no hay didáctica o pedagogía que transforme el sujeto.

2.1.1 El desarrollo del conocimiento en el niño.

Piaget afirma que: "El desarrollo del conocimiento es un proceso espontáneo vinculado a todas las fases de la embriogénesis" (23).

Embriogénesis se entiende por desarrollo del cuerpo del sistema nervioso y las funciones mentales.

El desarrollo es un proceso que se relaciona con todas las estructuras del cuerpo.

El aprendizaje es provocado por situaciones. Es lo contrario o espontáneo. El desarrollo explica el aprendizaje.

Cada elemento del proceso de aprendizaje es una función -

(23) PIAGET, Jean Development and Learning. Ed. The Journal of Research Science Teaching, vol. N.2 ISSUE, 3 1964 p.176 -186 Traducción Teddre Paz cit. en El niño aprendizaje y desarrollo S.E.P. 1985 p. 10.

del desarrollo total.

Cada vez que el niño se enfrenta a una situación nueva -- se ponen en juego las funciones de la inteligencia que son: asimilación, acomodación, adaptación y equilibrio.

Las funciones de la inteligencia son:

- ASIMILACION Acción del niño sobre la incorporación de sus -- conocimientos anteriores.
- ACOMODACION Modificación que sufre el niño en función del -- objeto o acción del objeto sobre el niño.
- ADAPTACION Del nuevo conocimiento a estructura anterior.
- EQUILIBRIO Constituida por procesos complementarios que o-- peran simultáneamente: Es la compensación de -- factores que actúan entre sí, dentro y fuera d-- del niño.

Para explicar la evolución del conocimiento del desarro-- llo de una etapa a otra existen cuatro factores principales: -- la maduración, la experiencia, la trasmisión social y el fac-- tor de equilibración.

La maduración: Este desarrollo es una continuación de la embriogénesis. Toma parte de cada transformación que se da en el desarrollo. Son los cambios físicos, neuronales, fisiológi-- cos y bioquímicos que tienen lugar dentro del organismo a me-- dida que crece.

La experiencia es el afecto del ambiente físico, sobre -- las estructuras de la inteligencia, es el aprendizaje y la -- práctica. Existen dos clases de experiencias que psicológica-- mente son muy diferentes. La experiencia física que consiste --

en actuar sobre objetos y derivar algún conocimiento de ellos - por medio de la abstracción. Por ejemplo, cuando un niño levanta dos objetos y descubre que es más pesado uno que el otro.

La experiencia lógico matemática, el conocimiento no se deriva de los objetos, sino de las acciones que se efectúan sobre los objetos. Un ejemplo de este tipo de experiencia, es cuando un niño tiene varios objetos y descubre cuantos son, los pone - de otra manera y descubre que sigue siendo la misma cantidad. - Hace lo mismo varias veces y el número de objetos no varía. Es el punto de partida de la deducción.

El tercer factor es la transmisión social-trasmisión lingüística o transmisión educativa, es la influencia del medio social en el niño que recibe información valiosa, vía lenguaje o vía educación, pero sólo si se encuentra en la etapa en la cual pueda comprender esa información y debe poseer la estructura -- que lo capacite para asimilar esa información.

Los factores anteriores deben equilibrarse de alguna manera entre ellos mismos, por esto se menciona el factor equilibración que consiste en una secuencia de niveles de equilibrio; no es posible alcanzar el segundo, si antes no se alcanza el primero y así sucesivamente.

Los anteriores conceptos corresponden a la teoría psicogenética de Jean Piaget.

El juego influye poderosamente en todos y cada uno de esos factores y por lo tanto en el desarrollo y el aprendizaje, pues el niño va expresando libremente lo que piensa y siente así co-

mo va desarrollando habilidades, hábitos y destrezas que le --
permiten llevar a cabo con mayor facilidad las actividades es
colares y lograr un mayor aprendizaje.

2.1.2 Factores que influyen en el desarrollo del niño.

El desarrollo infantil también es influido por varios fac
tores externos a él como serían los factores biológicos, la he
rencia, la maduración física, la nutrición, la salud.

No necesitamos subrayar la importancia de lo biológico --
pues sabemos que constituye el cimiento y la armazón de la con
ducta, pues la maduración orgánica pone límites a las realiza-
ciones que el niño trata de lograr.

La herencia es el plan según el cual se desarrolla cada -
individuo y depende de la predisposición genética de sus ante-
pasados, son los rasgos comunes que no pueden ser explicados -
por la influencia del medio o de los acontecimientos.

La maduración física es condición de posibilidad de los -
logros infantiles, ya que pone límites a las actividades que -
el niño es capaz, es decir que no puede lanzarse a realizacio-
nes aún imposibles para su grado de desarrollo, ejemplo: un ni
ño de tres años no puede jugar beisbol.

La nutrición es de vital importancia para el desarrollo,
del niño, pues un niño desnutrido no se desarrollará en igual
proporción que un niño que se alimenta bien, se afectaría su -
salud y no tendría el mismo vigor para llevar a cabo activida-
des tales como: correr, jugar, saltar, etc.

La salud también es importante, ya que en un niño enfermo

o inválido, difícilmente se desarrollará normalmente ya que no puede participar en todas las actividades propias de su edad - cronológica. Si el niño tiene problemas para desplazarse, (caminar, correr); se le van formando traumas, pues se siente diferente de los demás. Lo mismo le sucede a un niño que no puede hablar.

Son factores psicológicos los afectivos, ya que si el niño se siente rechazado por sus padres, hermanos o las personas con quienes convive, se va desarrollando en sentimientos que lo hacen comportarse de manera diferente a los demás. Se vuelve agresivo o burlesco y nunca se le ve jugando o departiendo -- con otros niños.

Es factor intelectual la capacidad que manifiesta cada individuo para captar los conocimientos, hacen que unos se distingan de otros y por lo tanto ocupan un lugar diferente en la sociedad, lo cual trae como consecuencia que los individuos, - ya sean niños o adultos, desarrollan sentimientos de superioridad y otros de inferioridad, lo que origina a veces que tornen los unos triunfalistas y las otras personas resentidas y amargadas.

Otro factor es el medio ambiente social, es muy importante para que el niño se desarrolle en forma normal, principalmente cuando los estímulos que recibe son los adecuados para su edad y grado de desarrollo.

Los factores sociales se introducen en el niño según su capacidad del sistema nervioso superior humano, para ser afect-

tado y moldeado por los estímulos que proceden del medio. (24)

Es decir que depende del grado de maduración que el individuo tenga para observar los conocimientos que la sociedad le transmite.

El ser humano desde que nace, está en constante interacción con el mundo que le rodea, por lo que los factores sociales y ambientales, son decisivos en su desarrollo.

Por ejemplo los niños del medio rural tienen menos oportunidades de educación que los de un medio urbano. En el medio rural a veces se carece de escuelas y casi siempre de bibliotecas y museos, y a los que los niños de la ciudad acuden frecuentemente. Tampoco llegan regularmente, periódicos y revistas.

Entre los factores sociales determinantes en la vida del niño, podemos mencionar clase social, cultural y educación.

La clase social es decisiva, ya que un niño que carece de todo o casi todo, tendrá problemas para evolucionar física y mentalmente, al mismo ritmo que otro que tiene todo en abundancia.

El ambiente familiar es determinante en el desarrollo armonioso del individuo. Una familia unida apoyará al niño en todas las situaciones que enfrenta a lo largo de su infancia y lo hará generar un sentimiento de seguridad en sí mismo y de afecto hacia los demás.

(24) Jesús Palacios "Condiciones evolutivas de la educación". - cuadernos de pedagogía No. 63, marzo 1980. pp. 14-14. cit. en "El niño aprendizaje y desarrollo" p. 122.

"Las raíces de la autoestimación alta y baja se encuentra en los antecedentes familiares del niño y en relación con los padres. Pruebas y entrevistas muestran que los padres de niños con confianza en sí mismos tienen autoconceptos positivos, son emocionalmente estables y efectivos educadores" (25).

La cultura familiar o del grupo social, también incide en el desarrollo del niño. Si procede de una familia, con un alto nivel cultural, el niño tendrá más oportunidades de leer, - de asistir a eventos culturales, que le están vedados a personas de escasa cultura, ya sea porque no los aprecian o porque sus recursos económicos no les permiten asistir a ellos.

Si en determinado país o pueblo, sus habitantes tienen un alto nivel cultural y se preocupan por aumentar su acervo esto repercute en los niños que se ven influidos favorablemente en sus aspectos.

El juego es uno de los factores sociales que más importancia tiene en el funcionamiento del desarrollo, ya que hace posible que el niño supere cada una de las etapas que lo integran.

(25) Mussen P. y Rosnzweyg M. Psicología del estudio científico de la conducta. Edit. monitor, México 1984 p. 341 - 342.

CAPITULO 3

JUEGO Y APRENDIZAJE

En la actualidad, los niños dedican poco tiempo a la practica de juegos. Se ha perdido la tradición. Algunos juegos - tradicionales ya no se practican, ni en la escuela ni en el barrio, ni en casa.

Esto se debe, en gran parte, a que han sido desplazados por juegos que imitan de los programas televisivos. Otro factor que ha influido en este problema, es la reducción del espacio necesario para jugar, tanto en los locales escolares como en sus viviendas. Además, los niños pequeños ya no conocen esos juegos. Por esta razón, cada vez se ven más niños, en los que su coordinación motriz es muy deficiente.

3.1 El niño y el juego.

Podemos mencionar elementos de recreación, pero el juego es mejor que cualquier otro pasatiempo y es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias sociales, creando en el muchacho un espíritu de cooperación y disciplina de grupo. También se bacé optimista dándole serenidad y energía. Ayudando a su aprendizaje e influyendo en su con--ducta normal. A diferencia de los niños que no juegan los cua-les serán los hombres tristes del mañana, los pesimistas, los apáticos, los débiles: un problema social, pues durante su infancia no aprendieron a suprimir los sentimientos negativos.

El niño, cualquiera que sea su condición, es un ser de naturaleza social, pero además placentera, espontánea caracterís

tica de la infancia, que tiene un fin en sí misma es decir no persigue ningún objetivo, únicamente jugar.

Por ejemplo los juegos de ficción, mediante los cuales el niño se identifica con la vendedora, el comerciante, el doctor, la maestra, etc., desempeñan un papel esencial, en los procesos de identificación de los modelos infantiles y sociales. Es decir, el niño trata de imitar las diferentes actitudes que observa en las personas que lo rodean. Inicia al niño en las distintas funciones sociales: relaciones interpersonales, pues el niño aprende a convivir con los demás, permanencia e inestabilidad, sus sentimientos adquieren firmezas y deja de ser el niño que cambia de parecer y de carácter frecuentemente. El juego permite al niño intercambiar roles: a veces manda y a veces obedece. Cuando le toca mandar desempeña el papel de líder, aprendizaje de conductas colectivas, la interacción con los demás niños le permite observar otros tipos de comportamiento tanto individuales como de grupo, aceptación de bromas, escuchar a los otros niños, aceptación de fracaso, de responsabilidades, acción en común.

En relación al aprendizaje el niño pequeño al jugar con diversos objetos, llega a conocer las formas, colores, tamaños, la textura de los objetos. Cuando ya es un poco mayor y sus juegos cambian, desarrolla muchas habilidades al practicarlos. También al explorar y coleccionar objetos, animales, etc., obtiene información que no podría encontrar en los libros escolares y es muy divertido salir de excursión, y recolectar. Así-

también amplía su información en la lectura, las funciones de teatro, conciertos y películas. La televisión también es un valioso recurso didáctico, si se hace buen uso de ella.

El juego influye en la conducta del niño, pues él solamente vive cuando juega, así que el maestro debe utilizarlo si quiere influir en la conducta de sus alumnos, pero es importante que se ajuste al desarrollo infantil, que sea adecuado a la edad de los niños, pues no podemos obligarlo a hacer cosas imposibles para él.

Se observa que los niños pequeños, en los recreos, no encuentran en qué ocupar su tiempo, pues desconocen muchos de los juegos tradicionales. Resultado: se aburren o ese tiempo lo dedican a pelear con otros niños o a hacer destrozos -- en la escuela y todo esto conduce a que encuentren poco atractivo asistir a ella, inclusive, muchos de los niños son maltratados por compañeros mayores que ellos, que no practican ningún juego y se entretienen molestando a los demás.

3.2 El maestro y el juego.

Tomando en cuenta lo anterior, el maestro debe vigilar que los niños practiquen juegos adecuados e investigar por qué algunos no lo hacen sugiriéndoles actividades.

Algunos maestros, afortunadamente pocos, aún consideran el juego como inútil o como pérdida de tiempo, sin otorgarle el valor que éste tiene en el desarrollo infantil. La mayoría, gracias a la preparación adquirida, se da la importancia que merece. También los padres de familia tienen una idea e--

quivocada sobre el juego y califica como malos maestros, a --
ellos que lo incluyen en sus clases.

El maestro antes de introducir un juego o un juguete debe estar consciente de que cada uno de ellos respondan a los objetivos del proceso enseñanza-aprendizaje que se persiguen para que estos respondan a las necesidades específicas de los alumnos. Se sugiere que en los seminarios o academias, organizados periódicamente, podría incluirse un tiempo para asesorar a los maestros sobre este tema.

A continuación presentamos un listado de objetivos que a nuestro juicio el maestro debe tomar en cuenta al introducir juegos en la escuela primaria.

R. Dogbeh y S. N'Diaye (26) definen las finalidades pedagógicas con arreglo a siete objetivos:

- Nivel del simple conocimiento: "memorización y retención de informaciones registradas".

- Nivel de la comprensión: "Transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación o de un sistema".

- Nivel de la aplicación: "Escoger y utilizar abstracciones, principios o reglas, en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente".

(26) R. Dogbeh S. N. Diaye, Utilization des jeux et des ouets a desfins pedagogies Doc. UNESCO inédito cit. en El niño Aprendizaje y Desarrollo U.F.P. N. México, 1985 p. 205.

- Nivel de análisis: "Analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios".

- Nivel de la síntesis: "Estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes".

- Nivel de la evaluación: "Juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos".

- Nivel de la invención y la creación: "Transferencia -- del conocimiento adquirido a una operación creadora".

Hemos mencionado los niveles a que puede llegar cada objetivo para comprender porqué el juego responde a varios de estos objetivos, puesto que hace participar en:

1.- Todas las actividades perceptivas, tales como la carrera, el salto de altura o de longitud, los movimientos rítmicos, el lanzamiento, la presión, etc.

3.- Todas las actividades verbales, como la vocalización y todas las formas de expresión.

4.- Todas las actividades en las que interviene la afectividad, tales como la atracción, la repulsión, la identificación, la representación de diversos papeles y funciones familiares, escolares y sociales.

5.- Todas las actividades en las que intervenga el intelecto, como los procedimientos cognitivos, es decir la observación, la descripción, la comparación y la clasificación.

6.- Todas las actividades relativas a la construcción o fabricación de objetos, que movilizan tanto la energía física,

como las capacidades intelectuales y afectivas.

7.- Todas las actividades de expresión corporal y estética, como la gimnasia, la coreografía, el modelado, el teatro, la música, el dibujo, el recorte, el collage.

Los ejercicios que desarrollan una función, un proceso de maduración y que constituyen juegos sensorio-motores o funcionales son verdaderamente fructíferos, como balancearse, -- juegos de equilibrio o ritmo (acrobacias, columpio, danzas).

También los juegos que requieren un desplazamiento con los ojos cerrados, como la gallina ciega, los tanteos, las interpretaciones por el oído o el tacto, pues hacen al niño concentrarse para lograr el objetivo deseado.

Los niños del primer ciclo, deben dedicar más tiempo a esa actividad, ya que en esa edad, el lenguaje, la coordinación motora, la socialización y la simbolización no han alcanzado su óptimo nivel. Es por esto que, por lo menos en este ciclo, los maestros deberían implementar actividades que incluyan juegos apropiados que ayuden a desarrollar estas capacidades.

De acuerdo a nuestra experiencia, en la mayoría de las instituciones educativas, se le dá al juego una importancia meramente competitiva, donde el único interés es obtener el triunfo, y no lo toman como un medio para que el educando se desarrolle adecuadamente, no participan todos, sólo juegan los mejores o los que van a integrar tal o cual equipo.

Así estos acaparan todo el material deportivo y humano, como son pelotas, canchas y profesores de Educación Física.

y los demás niños no pueden practicar esos deportes, ni jugar libremente, ya que el espacio está ocupado o no hay suficiente.

La escuela tiene la responsabilidad de hacer de cada uno de los educandos, hombres sanos, alegres, responsables, que vean la vida con optimismo y los maestros están en posesión de un gran recurso para lograrlo: el juego. Por medio de él el niño tendrá recreación, movimiento y vida; pues a la vez que se divierte, se desarrolla y se mantiene sano.

La escuela debe tener en cuenta que la sociedad necesita niños sanos y fuertes, con capacidad creadora y eso sólo se logra introduciendo actividades lúdicas en la práctica docente, pues el juego ayuda a la formación del carácter, a la adquisición de cualidades morales, al dominio de sí mismo, así como a que se despierte la imaginación y el ingenio. El juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo, que funciona antes de la escuela y en el transcurso de ésta. Es un medio pedagógico natural y barato, ya que los niños juegan en cualquier momento y por medio de él expresan o manifiestan su capacidad de movimiento o de poner en juego su imaginación. Es por esto que si lo empleamos en la escuela, estaremos favoreciendo o satisfaciendo muchos de los requerimientos del niño.

Las autoridades educativas, deberían dar impulso al juego en la escuela y podrían dar indicaciones o pautas a seguir sobre este problema, ya que en la escuela primaria, especial-

mente en los grados superiores, se reduce a la práctica de algunos deportes y en el primer ciclo, que es la edad que nos ocupa en este trabajo, es muy poca su inclusión, para lograr objetivos que podrán ser más fáciles de conseguir con el auxilio del juego.

Es mucha la importancia que el juego tiene en la escuela primaria, pues influye poderosamente en el desarrollo físico y en la salud. Es el mejor aliado para mantener sano, si son juegos que se practican al aire libre.

3.3 El juego en la escuela primaria.

Al iniciar nuestra investigación nos preguntábamos si se elevaría el nivel de aprovechamiento de los niños, al incluirse juegos que motiven el aprendizaje y que desarrollen sus habilidades.

Hemos encontrado que el juego, no sólo es importante sino que es esencial en el desarrollo del niño y el maestro debe aprovecharlo para lograr los objetivos propuestos en el programa.

Problemática.

En las escuelas primarias practican muy poco juegos y muchos niños no juegan nada, por lo tanto se aburren en el recreo al no saber en qué ocupar su tiempo. En ocasiones se dedican a reñir o a hacer daño a otros niños.

Se dice esto basado en las observaciones que se han hecho en las horas del recreo y se observa claramente la falta de actividades lúdicas por parte de los niños.

El juego se utiliza como recurso didáctico en muy pocas ocasiones, aunque lo señalen los programas educativos.

Afirmamos esto porque se observa que la mayoría de los maestros no introducen juegos y omiten esta actividad porque les parece pérdida de tiempo.

-El maestro no implementa actividades lúdicas en el grupo, ni como recreación de sus alumnos, no como recurso para lograr objetivos de aprendizaje.

Lo que se dice anteriormente que muy pocos son los maestros que les gusta implementar el juego en su grupo porque lo consideran pérdida de tiempo, pues ellos desconocen que el juego le ayuda al niño en el desarrollo armónico de todo su cuerpo.

Los juegos tradicionales, como la roña, los encantados, el trompo, las canicas, las cinco piedritas, el salta la piedra etc, no son practicados por los niños pues los desconocen ya que no han visto que lo practiquen otros niños. Esto se afirma porque como ya los niños grandes no practican esos juegos, los pequeños tampoco lo hacen, pues no ven jugar incluso desconocen el juguete con el que se juegan, algunos -- si lo conocen porque sus padres se los han enseñado. Pero ni así los practican por no ver otros niños hacerlo.

La única oportunidad que tiene el alumno de participar en juegos, es cuando el maestro de educación física saca el grupo a la cancha, en muy pocas ocasiones porque su tarea -- principal es seleccionar y entrenar los equipos que competi-

rán en otras escuelas.

También ha sido obstáculo, para que los maestros integren el juego a sus actividades cotidianas, la forma de pensar la mayoría de los padres de familia, pues piensan que es una pérdida de tiempo o que deberán estar aprendiendo lo más elemental: leer, contar, sumar, ignorando que también el juego es una forma de aprendizaje. La educación debe ser acción y no pasividad.

Se dice esto porque para el padre de familia lo más importante es que el niño aprenda lo más elemental como se menciona anteriormente, pues desconocen que tan provechoso es para el niño jugar, incluso hasta le prohíben bacerlo cuando ya entran a la escuela aduciendo que pierden tiempo en sus clases.

Al maestro que practica juegos con sus alumnos lo consideran flojo, irresponsable, que únicamente está perdiendo el tiempo y consideran como un buen maestro aquel que logra mantener "la disciplina", con sus alumnos callados y bien sentados en el aula. Sabemos de antemano que un buen maestro no es el que mantiene callados a los niños, pues el trabajo del niño debe ser toda acción y no pasividad.

Eso era en épocas anteriores, hoy la ciencia ha avanzado con sus investigaciones acerca de los beneficios que el niño logra en el aprendizaje llevando a cabo diversas actividades y una de ellas es el juego.

El maestro es el principal factor en la solución de este problema: debe replantear y modificar su práctica docente de

acuerdo con los avances científicos, pedagógicos, psicológicos actuales y no permanecer al margen de estos avances, poniendo al día sus conocimientos, ya sea por medio de obras especializadas o con instituciones especialmente dedicadas a ello.

Es importante reconocer y fortalecer el juego en el ámbito educativo, ya que niños de primaria realizan actividades de él de manera espontánea, pues lo puede utilizar como un medio para favorecer el manejo de conceptos.

3.4 Comentarios de los programas del primer ciclo en la escuela primaria.

La característica de los programas del primer ciclo en la escuela primaria consiste en que se globalizan los conocimientos y se operacionaliza el trabajo académico en unidades divididas en módulos.

La edad de los niños de estos grados corresponden por lo general a la tercera etapa de desarrollo, según Piaget, entonces deberán incluirse más actividades para lograr más pronto la superación de esta etapa.

Al analizar los programas de la educación primaria, encontramos en los programas integrados de primero y segundo grados, algunos juegos tradicionales y otros desconocidos en nuestra región. Se sugieren muchas actividades agradables al niño como cantar, dibujar, recortar, pintar, clasificar, recolectar, realizar visitas, diversas representaciones de personas, animales o cosas, elaborar maquetas, modelado, elaborar jugue

tes, construir (casas, un teléfono, un balero) y juegos de ejercicios como caminar siguiendo trayectorias, brincar con un pie, balancear los brazos, correr, saltar hacia arriba con los pies juntos, primero desplazándose y después en su lugar, trotar, rodar, gatear.

El maestro del primer ciclo de la escuela primaria deben de incluir en sus actividades el juego como un factor de motivación y de maduración para lograr los objetivos propuestos y como reforzamiento, ya que es la forma de trabajo del niño y en todo trabajo hay elementos de juego y en todo juego hay elementos de trabajo.

El juego no sólo despierta la esfera sensorio-motriz, — las inclinaciones intelectuales y la fantasía imaginativa sino que también despierta y desarrolla las más profundas emociones del ser infantil.

A esta edad, seis a ocho años, deben incluirse juegos que afinan la coordinación motora y la destreza, como correr, saltar, rodar, la gallina ciega, la roña, el columpio y también — juegos que pongan en acción la imaginación y la simbolización, como los juegos en los que un niño representa alguna actividad cotidiana y los demás adivinan de qué se trata, como el — juego de Juan Pirulero, la monja y el diablo, etc.

Los programas del primer ciclo, incluyen juegos en sus — muchas de las actividades; pero no todos los maestros las conocen ni las ponen en práctica, tal vez por apatía o flojera o porque lo consideran innecesario.

¿Porqué los maestros no incluyen juegos en su práctica docente, aún marcándolo los programas de trabajo?

Nuestra respuesta es que quizá no lo hace porque desconoce la importancia que el juego tiene como recurso didáctico o porque ignora la influencia que éste tiene en el desarrollo infantil. Tal vez no lo haga por apatía o porque piensa que es pérdida de tiempo.

Ante esta situación, las autoridades educativas deberían tomar cartas en el asunto y antes de exigir concientizar al maestro sobre la importancia del juego, como factor de desarrollo integral del educando.

Los objetivos de la educación, sufren pocos cambios y tal vez por eso el maestro piensa que sus métodos tampoco deben cambiar, pero constantemente vemos descubrimientos nuevos en todas las disciplinas de la ciencia y el maestro no debe quedarse resagado.

3.4.1 El juego y los programas del primer ciclo de la escuela primaria.

Las áreas de aprendizaje consideradas en el plan de estudios de la educación primaria son las que a continuación se mencionan y las abordamos para señalar los objetivos que se logran en cada uno de ellos a través del juego en el primer ciclo que comprende primero y segundo grados.

Los objetivos que a continuación mencionamos se encuentran en el libro del maestro primer grado (27) y segundo grado (28).

- (27) Libro para el maestro, primer grado. S.E.P. México. pp. - 20, 25, 28, 31, 36 y 40.
- (28) Libro para el maestro, segundo grado. S.E.P. México pp. - 19, 24, 28, 31 y 34.

Los objetivos que apoya el juego en el área de Español -
son:

1.- Desarrollar su capacidad de comunicación oral.

El niño al practicar juegos de conjunto necesita comunicarse y ser escuchado, ya que estos juegos son los más idóneos para lograr este objetivo. Sean estos juegos simbólicos o de reglas.

2.- Adquirir y desarrollar la capacidad para leer y escribir.

Al intervenir el niño en juegos de azar como la lotería con dibujos y palabras. También los juegos simbólicos refuerzan estas capacidades porque al manejarlas, aprende a leerlas y con esto desarrolla su capacidad para mejorar la lectura ya que descifra y transcribe símbolos correspondientes a determinado dibujo.

3.- Conocer de manera elemental el fenómeno de la comunicación lingüística y sus funciones básicas.

Al representar situaciones de la vida cotidiana en los juegos simbólicos y de reglas el niño descubre las formas comunicativas más adecuadas y adquiere el conocimiento del lenguaje correctamente porque tiene que comprender y hacerse comprender las reglas impuestas por ellos.

Matemáticas (objetivos)

1.- Desarrollar su pensamiento lógico, cuantitativo y relacional.

Para lograr este objetivo el niño manejará en sus juegos

conjuntos para clasificar, seriar o relacionar aunque no correspondan propiamente a un tipo determinado de juegos, el niño lo toma como tal. Esto se logra más fácilmente introduciendo juegos reglados en donde el alumno maneja objetos como canicas, fichas etc. o conceptos como grande, pequeño, alto - bajo, etc.

2.- "Manejar con destreza las nociones de cantidad, forma, tamaño y azar en relación con el mundo que lo rodea.

Algunos de los juegos reglados y de conjunto que se mencionan en la tabla de juegos anotada al final del trabajo ayuda a lograr este objetivo porque conjugan la destreza que significa la repetición automática de un acto, con las nociones de cantidad y calidad manejadas en tal materia.

Ciencias Naturales.

1.- Comprender, disfrutar y aprovechar en forma racional el medio natural y conocerse a sí mismo como parte de dicho medio.

Algunos juegos de ejercicios físicos como (saltar, rodar, correr) combinando con juegos de rondas y corales, ayudan a comprender la interrelación medio ambiente sujeto descrita en el objetivo, ya que el niño al realizar estos juegos ubica -- las partes de su cuerpo, al mismo tiempo que ubica en el espacio, descubre su lateralidad y advierte las condiciones del medio en que se desarrolla.

2.- Estudiar e investigar permanentemente el medio natural, utilizando los procedimientos básicos de la ciencia.

Por medio de algunos juegos de ficción el niño comprende porqué suceden los fenómenos físicos como el viento y la lluvia, así como el conocimiento de las funciones de los órganos de los sentidos (olfato, gusto) porque el juego de ficción - permite se representen situaciones de la vida real donde el niño conoce todas estas sensaciones y entiende los fenómenos físicos.

Ciencias Sociales (objetivos)

I Integrarse como ser individual y social.

Por medio de juegos reglados el niño participa activamente en la toma de decisiones, se adopta con sus compañeros como un ser social y acepta reglas impuestas por el grupo, se ubica sin dificultad en el salón de clases como parte de él y se relaciona en forma afectiva con su familia, con la escuela y con la comunidad. (ver tabla de juegos que se menciona al final del trabajo)

Educación Tecnológica (Objetivos)

1.- Entender el funcionamiento de equipo, instrumentos y dispositivos que necesita.

Por medio de juegos simbólicos el niño convierte en juguetes las herramientas del padre y de esta manera aprende su funcionamiento y utilidad, además existen muchos juguetes en forma de herramientas que el niño al utilizarlas desarrolla destrezas y habilidades.

Educación Artística (objetivos)

1.- Desarrollar los instrumentos básicos de percepción

sensibilidad, comunicación, comprensión, expresión y creación.

2.- Los juegos de ejercicio y de conjunto permiten al niño adquirir destrezas y expresarse corporalmente así como canalizar la vitalidad del niño porque el juego es un medio para coordinar sus movimientos, encausar sus inquietudes y ejercitar sus habilidades. (ver tabla de juegos al final del trabajo)

3.- Desarrollar la creatividad a partir de la curiosidad y la imaginación por medio de la recreación.

Los juegos simbólicos ayudan a lograr este objetivo porque lo hace formarse su visión del mundo que lo rodea por medio de sus vivencias, porque al elaborar juguetes para sus juegos, entra en acción su imaginación y su creatividad por ejemplo, cuando construye casitas, barricadas en la guerra, muñecos de barro que son soldados en combate etc. (ver tabla de juegos al final del trabajo).

Educación para la salud (objetivos)

1.- Promover, mejorar y conservar la salud.

Los juegos de ejercicio y reglados contribuyen al logro de este objetivo.

El niño comprende como funciona su cuerpo y la necesidad de hacer ejercicio, continuamente y desarrolla capacidades físicas y afectivas. Esto hace que el niño vaya formándose hábitos de higiene para conservar la salud, disciplina mental y a la vez desarrolla su afectividad, pues esto casi siempre lo hace en compañía de otras personas.

Educación Física (objetivos)

Todos los objetivos de esta área se logran a través de juegos ya que es el fin que se persigue que el niño participe en ellos.

Los objetivos del programa de educación física del primer año, pretende que el niño adquiriera conocimientos, hábitos, habilidades y actitudes que le permitan:

1.- Adquirir confianza y seguridad en sí mismo, como resultado de su actividad motriz espontánea.

Ante esto pensamos que no hay actividad más espontánea que el juego, por lo que para lograr este objetivo, el maestro deberá incluirlo y dejar atrás la práctica pedagógica tradicional, ya que el movimiento del niño asegura el desarrollo de su autonomía creadora y tipos de relación están ligados a su acción corporal.

2.- Al reconocer que uno de los más reales intereses del niño es el juego, resulta sencillo crear un clima verdaderamente educativo, en el que el aprendizaje obedezca al nivel de sus posibilidades reales, sus necesidades e intereses.

3.- "Controlar sus movimientos expresa necesariamente una coordinación, resultado del proceso que inicia con la actividad motriz espontánea y llega hasta el dominio de los mecanismos corporales. Al mismo tiempo toma conciencia de sus posibilidades y de sus limitaciones individuales.

4.- "Resolver problemas de movimiento que le permiten más tarde solucionar los de la vida diaria".

La capacidad para resolver problemas es producto del pensamiento original. El problema debe presentar una situación incompleta que solicita del niño un esfuerzo para crear algo nuevo, y así completarla.

5.- Adquirir actitudes de relación que le permita inte--grarse a su grupo social participando en juegos y predeportes"

La aceptación del otro con necesidades de movimiento y -requerimiento de espacios similares a las propias, el respeto a las individualidades de los demás, la cooperación y la espera son condiciones necesarias en el adecuado manejo de la realidad social. Dichas condiciones, no pueden ser mejor presentadas al niño que a través del juego. Además es un medio para que establezca sus propios juicios acerca de la agresión, su control y canalización como marcos personales de limitación a la acción, lo que permite la comprensión de las reglas.

6.- "Valorar el esfuerzo y el trabajo que se requieren -para la realización de un juego".

Motivado por la práctica de un juego cualquiera, el niño es capaz de realizar una serie de actividades que le significan en muchos casos, mayor esfuerzo que la propia realización de un juego".

7.- "Usar su movimiento como manifestación del hábito en su comportamiento corporal que evidencian su conciencia de salud". (29)

(29) S.E.P. Programa Escolar Integrado de Primer Año. Primera Edición, México, 1980 pp. 47 - 49.

En la medida en que el niño reconoce en su propio cuerpo, funciones vitales, que aunque no pueden ser controladas a su antojo, si pueden ser beneficiadas por una serie de hábitos -- que se imprimen en forma voluntaria a su cuerpo, se propicia -- en él la actitud correcta para gozar su movimiento, su respiración, su postura o su actitud en general. El alumno debe de comprender que la práctica de estos hábitos es fundamental para la conservación de la salud.

El programa de educación física del segundo año, se resume en el siguiente enunciado: El empleo cada vez mayor del movimiento como medio educativo fundamental, requiere del maestro un desacondicionamiento progresivo de la situación pedagógica tradicional, que ha impuesto una fuerte limitación a la necesidad de moverse y de jugar que tiene el niño.

El juego y el aprendizaje son procesos que se pueden integrar. El niño aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo.

Los objetivos a lograr en el programa de este grado son:

1.- "Obtener confianza y seguridad en sí mismo, como resultado de su actividad motriz espontánea"

Al moverse espontáneamente el niño asegura el desarrollo de la anatomía creadora y la comunicación.

2.- "Desarrollar sus posibilidades de movimiento, reconociendo que sus limitaciones individuales no obstaculizan su participación en actividades físicas colectivas".

Al darle al niño las mismas oportunidades de participa -

ción asegura el desarrollo de sus posibilidades de movimiento y además reconocerá sus limitaciones individuales.

3.- "Adquirir actitudes de relación que le permitan integrarse a su grupo social, participando en juegos".

El juego es uno de los mejores medios para que el niño - establezca sus propios juicios sobre la agresión y su control, lo que le permite comprender mejor las reglas y las condiciones que caracterizan la realidad social.

4.- Ejecutar movimientos controlados, precisos y económicos, con un grado óptimo de destreza".

La escuela debe propiciar (El aprendizaje sistemático y oportuno) la formación de hábitos posturales y de patrones correctos de movimiento.

5.- "Solucionar de manera adecuada su necesidad de movimiento".

El valor del movimiento estriba en él mismo, por lo que el niño no requiere de instalaciones sofisticadas y costosas para practicarlos.

6.-"Encontrar en la práctica sistemática y habitual del movimiento físico un medio a su alcance para conservar la salud".

Los avances de la tecnología y de la civilización limitan el movimiento físico que beneficia sus funciones orgánicas, pero deberá buscarse la manera de que el niño realice movimientos en forma habitual, para la conservación y el mejoramiento de la salud.

3.5 Los juegos tradicionales en el Primer Ciclo de la Escuela Primaria.

Los juegos tradicionales que se mencionan en el programa de primer año son:

UNIDAD 1

- Ronda del calentamiento
- La gallina ciega

UNIDAD 2

- El bote pateado
- Juan Pirulero

UNIDAD 3

- Gallo - gallina

UNIDAD 4

- La roña
- Los encantados

UNIDAD 5

- La lotería

UNIDAD 6

- La tiendita
- La fiesta

UNIDAD 7

- El avión

UNIDAD 8

- Me voy de viaje a

En el programa de segundo año los juegos que se mencionan son:

UNIDAD 1

- La rueda de San Miguel
(ronda)

UNIDAD 2

- Doña Blanca (ronda).
- A mandrú, señores

UNIDAD 3

- Amo ató

UNIDAD 4

- El mundo al revés

UNIDAD 5

UNIDAD 6

UNIDAD 7

UNIDAD 8 -

Apreciamos que en este grado los juegos han disminuido - pero se han incrementado actividades con títeres y de Collage y se continúa con las actividades propuestas en primer grado - para afianzar la lateralidad.

Respecto a los demás niveles de la escuela primaria en - tercero, cuarto, quinto y sexto grados, hemos comprobado que - los programas no incluyen juego ni como recreación ni como re-

curso didáctico. Los programas se concretan a señalar actividades tales como: observar, explicar, enunciar, comprobar, enumerar, localizar, calcular, comparar, completar, repartir, determinar, efectuar, trazar, ordenar, establecer.

Si se pretende lograr el desarrollo integral del educando, deberán incluirse actividades que bagan al niño poner en juego todo su cuerpo, pues la mayoría de ellas se realizan en el salón.

Los juegos son importantes para que el cuerpo conserve - la salud, ya que los pulmones se fortalecen al respirar aire puro.

También por medio del juego el niño realiza deseos que no pueden realizar en la vida cotidiana y por otros medios. Es un medio propicio para que el individuo forme lazos de amistad - que muchas veces son tan fuertes que perduran para toda la vida; pues los adultos hemos vivido esas experiencias que nos hacen recordar como fué que nos hicimos amigos y que aún siguen siéndolo.

El motivo por lo que anexamos los siguientes juegos, no - fué otro sino el que hemos observado que esos juegos han sido a través de muchos años, más bien por generaciones, los juegos representativos tradicionales y que más han practicado el niño en la escuela y fuera de ella y que en la actualidad ya no se practican por lo que el niño no encuentra en que divertirse -

en las horas que tiene para hacerlo, pues los niños pequeños no aprenden a jugar porque ni aprenden de los más grandes ya que se ha perdido la práctica de esos juegos; muy pocos de ellos se practican y sólo se observa que lo hacen en el barrio pero en la escuela ya no se ven grupos de muchachos jugando, por ejemplo a las canicas, el trompo o la quemada y eso está afectando al desarrollo normal del niño, pues cuántas veces nos topamos con niños apáticos al juego, no les gusta participar porque han perdido la costumbre; no se quiere decir con esto que el niño ya no juega pues se ha comprobado que el niño juega por natural deseo de hacerlo, pero si se ha observado que el tiempo que el niño dedicaba al juego lo dedica a estar frente al televisor y el resultado que se observa es que el niño no ejercita ni el cuerpo ni la mente porque en la televisión es un simple espectador y no le deja lugar para ser creativo, investigador, curioso o descubridor de las cosas que lo rodean; el practicar juegos donde el niño corre, brinca, discute, pone alerta a sus sentidos para ganar la jugada es lo que le ayuda a ser todo lo antes mencionado.

3.5.1 La importancia de los juegos tradicionales.

Los juegos en la infancia son importantes pues influyen poderosamente en el desarrollo físico e intelectual del niño, ya que al jugar el niño desarrolla habilidades en una forma espontánea y natural, así como ejercita su cuerpo y con eso ayuda a su normal crecimiento.

Condiciona la salud ya que los juegos se realizan al ai-

re libre y reciben los rayos solares que son factores importantes.

3.5.2 Tabla de juegos tradicionales.

Los encantados

Consiste en tocar a un compañero del bando contrario y dejarlo "encantado" hasta que uno de sus compañeros lo desencante, depende de la habilidad para aludir a los contrarios, con este juego el niño se divierte mucho y al correr el niño coordina sus movimientos y al escabullirse para que no lo encanten, muestra su habilidad y también su coordinación motora porque es capaz de detenerse y correr bruscamente así como aguante y autocontrol al esperar que lo desencanten, esto ayuda a desarrollar todo su cuerpo y una gran capacidad para correr.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Esta la desarrolla al ser capaz de correr para que no lo encanten.

Habilidad para escabullirse.- Así el niño pone alerta sus sentidos al escabullirse hábilmente del que lo persigue y no todos los niños son capaces de ello, ya que al observarlos al jugar unos son mejores que otros y hasta los mismos compañeros los prefieren en su grupo.

Sociabilidad.- Al jugar el niño entra en contacto directo con otros niños y va formando vínculos amistosos en torno al grupo de juego y se va tomando confianza.

Fortaleza.- Al correr el niño va fortaleciendo sus múscu-

los de las piernas y de todo su cuerpo.

Autocontrol.- Cuando el niño juega se aguanta que lo dejen en un lugar y espera que otro compañero lo vaya a rescatar.

La roña

Se juega muy parecido a los encantados; se corre mucho - pero solo un niño trae la roña y el primero que toca se la pega; puede jugarse tomados de la mano formando pareja y es más divertido así como la roña indicada. etc.

Al correr el niño coordina sus movimientos y al escabullirse para que no le peguen la roña, esto ayuda a desarrollar todo su cuerpo y una gran capacidad para correr.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Al igual que los encantados desarrolla en el niño los músculos, las articulaciones pues el ejercicio que requiere jugar lo va baciendo babil.

Habilidad para escabullirse.- Al correr el niño para que no le peguen la roña, pone en práctica sus habilidades que le son propias y puede ser capaz de dominar al perseguidor en todo el juego y nunca le pega la roña.

Sociabilidad.- Al entrar en contacto directo con sus compañeros de juego can naciendo lazos de afecto entre ellos de tal manera que pueden surgir amistades que durarán toda la vida.

Fortaleza.- Al correr el niño se hace más fuerte pues to-

dos sus músculos se ejercitan.

Autocontrol.- Al perseguir a sus compañeros para pegarles la roña, aguanta el cansancio y a las evaciones hasta que alcanza a uno de ellos.

El mamaleche:

Consiste en dibujar en el piso una figura en la cual van a brincar respetando reglas que los jugadores van a poner según convenga, por ejemplo: no pisar la raya, no pisar con los dos pies en el cuadro donde va la prenda, si el juego lo requiere, no hablar, no reirse, no ver, etc.

Se utiliza una prenda que se arroja y se debe caer en determinado cuadro, si cae mal pierde. Los niños al saltar coordinan sus movimientos así como su equilibrio para no caer - al estar parados en un solo pie y muestran sus habilidades para saltar longitudes.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Al realizar el juego, los niños saltan en distintas formas y sus músculos se ejercitan y deben coordinar bien sus movimientos para no perder y pisar en otro lugar que las normas del juego prohíbe.

Equilibrio.- Al brincar el jugador trata de mantener el equilibrio para no perder y se va haciendo hábil.

Al saltar para llegar al cuadro deseado se ejercita de tal manera que eso le ayudará a ser un atleta según sus aptitudes.

Las cinco piedritas o Matatena

Se juega entre dos o más niños y también lo puede jugar un

solo niño.

Consiste en recoger al tiempo de botar la pelota o ágate una piedrita o una matatena y también hay reglas estrictas al jugarlas y estas consisten en: no mover, que se caiga la piedra, recoger el número de piedras según el juego que vayan, - al jugar el niño ayuda a su coordinación motora fina al mover con mucho cuidado las piedras y al hacer las jugadas así como capacidad para esperar pacientemente el turno que le corres-- ponda para jugar.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora fina:- Al realizar el juego se tiene que hacer con mucho cuidado para no tocar ni agarrar de más - piedras y es ahí donde el niño coordina sus movimientos de -- tal manera que se va haciendo hábil para realizar el juego y no perder.

Esperar su turno.- El jugador va aprendiendo a ser pa-- ciente pues debe esperar el turno que le toque para jugar -- mientras tanto observa el juego y aprende.

La quemada

Dos niños a los extremos tratarán de tocar con una pelota a los jugadores, al jugador que toque; se devuelve y recoge la pelota y sale corriendo tras los demás, pero estos ya - alcanzaron el jon y vuelven de nuevo y tiran la pelota con este juego los niños se divierten, corren y gritan. El niño al moverse rápidamente, agacharse o correr muestra su coordina-- ción individual y ayuda a que desarrolle una habilidad al mo-

verse.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Esta coordinación se logra cuando el jugador corre de extremo a otro y pone en movimiento todo su cuerpo al esquivar la pelota.

Habilidad para esquivar la pelota.- El niño al reflexionar se hace hábil para que no lo toquen con la pelota y eso le ayuda a fortalecer su cuerpo y lograr habilidades que más tarde los podrá poner en práctica en los juegos deportivos.

Las canicas

Hay diversas modalidades para jugar las canicas por ejemplo la rayuela que consiste en sacar con un ágata el mayor número de canicas, el que saque más es el que gana, a los cinco boyitos, al pegarle chino y al pegarle al tope, al juego de uña. Al hacer la jugada el niño pone toda su habilidad para pegarle a la otra canica o canicas y también su coordinación motriz para que la canica vaya a donde él quiera para meterla en un boyo o sacar del círculo pues también requiere de mucha precisión en sus movimientos, este ayuda al niño a ser muy hábil.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora fina.- Al realizarse el juego de canicas el niño pone en tensión los músculos principalmente de las manos y brazos para lograr una buena jugada, pues se va haciendo cada día más hábil para lanzar la canica y ganar.

Precisión.- El niño va logrando precisión en sus jugadas al irse ejercitando cada día más en el juego que más tarde le ayudará a realizar trabajos tales como el dibujo, modelado etc.

La gallina ciega

Este juego es muy divertido pues a un niño se le vendan los ojos y trata de identificar a sus compañeros por medio -- del sentido del oído al escuchar el sonido de su voz ya que -- los demás emitirán ruidos o voces de animales y al que aga-- rre y adivine es quien será el que le venden los ojos.

Cuando el niño camina con los ojos vendados tiene que coordinar muy bien sus movimientos y entra en juego el equili-- brio para no caer, así como los otros niños para eludir a la gallinita ciega y que no los atrapen, este juego ayuda a coordinar todos sus movimientos.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora,- Al llegar el niño va adquiriendo -- coordinación en sus movimientos al esquivar la gallina ciega que trata de tocarlos.

Equilibrio.- Se logra cuando el niño va tapado de los o-- jos y trata de no caerse ni toparse con alguien.

El trompo

Es un juego que la mayoría de los niños gusta, pues se -- juega utilizando un juguete llamado trompo que se enreda una cuerda empezando por la cabeza y siguiendo por la punta para hacerlo bailar, el niño se divierte mucho al bailar el trompo.

Se juega a la rayuela, a la quemada, al hoyito.

Cuando el niño baila el trompo demuestra torpeza o habilidad para que el trompo baile ya que no siempre se puede y es cuando se sabe si tiene buena coordinación motora y muestra habilidad.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Al tratar de bailar el trompo, el niño va desarrollando movimientos precisos que le darán poco a poco el triunfo pues al lograr bailar el trompo logra coordinar sus movimientos.

El liguero

Se juega con una cuerda hecha de varias ligas que sostienen primero con los pies luego van subiendo a medida que los jugadores van avanzando sin perder hasta que se lo colocan a la cintura y es cuando el niño demuestra una gran habilidad para saltar, pues depende de ello para que gane a los demás.

Es un juego que hace que el niño brinque según su coordinación motora y habilidad, pues cuando el niño gana, es -- que alcanza la máxima altura, esta actividad ayuda al niño a desarrollar habilidades al ser ágiles para el salto de altura.

Habilidades que desarrolla:

Habilidad para saltar obstáculos.- Al jugar el niño poco a poco descubre que puede brincar más alto pues la liga le va poniendo más alto y así cada día va descubriendo que puede -

brincar más alto que otros niños.

El balero

Consiste en cascar el palo del balero en el hoyo y si el niño le gusta jugar puede durar horas, este juego tiene varias modalidades, por ejemplo se juega a una 31 : 0 a una 41.- Al cascar el palo en el hoyo el jugador demuestra gran coordinación de sus músculos y equilibrio para moverse y hacer capiruchos ésto ayuda al niño a tener habilidades cuando realiza otras actividades.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Al tratar de cascar el palo en el hoyo del balero el niño tiene que hacer movimientos que hacen que entren en movimiento casi todos los músculos porque al observar al jugador hace gestos con la boca y los ojos al balancearse y tratar de cascar el balero.

Equilibrio.- Se va logrando cuando el niño hace la jugada y es capaz de mantenerse en cierta posición.

El gallito

Es un juego divertido pues consiste en pisarse uno a otro de los compañeros pues se juega por parejas y el que logre eludir al otro es el que gana.

Al jugar y eludir a su contrario tiene que mostrar elasticidad y habilidad para no perder y todo el juego debe moverse y saltar por eso muestra coordinación o no, según como juegue.

Habilidades que desarrolla:

Habilidad para eludir al contrario.- Al hacer la jugada el niño realiza movimientos para eludir a su compañero para que no le gane y le rompa el globo y a través de la práctica va adquiriendo habilidades de tal manera que ya no le ganarán.

Coordinación motora.- Se adquiere al entrar en movimiento todos los músculos de tal manera que se hace hábil para realizar cualquier ejercicio.

El bote bolado

Se juega con varios niños y se utiliza a un bote que al aventarlo corren todos a esconderse y cada niño que va encontrando dicen su nombre y la parte donde lo encuentra y si se equivoca de personas vuelven a aventar el bote y va la misma persona a encontrarlo pues es una especie de encantados y escondidas.

Tienen que correr al salir para esconderse y es cuando coordina sus movimientos, así como el buscar el lugar más apartado pone en juego su imaginación para que no lo hallen.

Habilidades que desarrolla:

Despierta su imaginación.- Al buscar a sus compañeros e imaginarse donde pueden encontrarse.

Coordinación motora.- Cuando corren para llegar al lugar elegido para que no toquen el bote, ejercitando su cuerpo.

Escondidas

Se dividen en dos bandos para jugar, los que se esconden

y los que se buscan, pues depende de la imaginación del que se va a esconder para que tarden en encontrarlo y también del que lo anda buscando.

Habilidades que desarrolla:

Despierta su imaginación.- Tanto el que se esconde como el que busca a los niños tienen que pensar e imaginarse lugares estratégicos para que no los encuentren.

Juego del Stop

Para jugarse se pintan una figura que parece una flor y lleva en cada pétalo el nombre de una persona o de una ciudad y la primera que inicia el juego dice: Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es, ejemplo: China, la niña que está pisando el lugar con este nombre pasa al centro y dice stop y da tres pasos al que esté más cerca y si no lo alcanza le pone una piedrita y al reunir 10 piedritas se le impone un castigo.

Al salir corriendo coordina los movimientos de todo su cuerpo, así como el estar parados y aguantar una sentencia los hace aceptar situaciones y a dominar su disgusto o su enojo.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- Al correr de un lugar a otro van poniendo en movimiento su cuerpo, los músculos se van ejercitando de tal manera a medida que van en el juego adquiriendo coordinación de sus movimientos.

Dominio de sí mismos.- El niño va aprendiendo a dominar

se a no enojarse ni impacientarse, aprende a aceptar situaciones cuando pierde la jugada.

El salta la piedra

Se forman dos filas y un niño con una piedrita canta -- por detrás de los demás niños que tienen las manos para atrás formando canastita y va cantando "salta la piedra, -- quién la tendrá y el que la tenga se la dará florín, florón luego deposita la piedra en las manos de un niño, haciendo -- el simulacro que se la dió a otro. Luego otro niño tiene que adivinar y así sigue el juego hasta que adivina. Cuando se está jugando el niño muestra dominio de sus emociones al no mostrar la piedra y esto hace que en otras situaciones también lo sea.

Habilidades que desarrolla:

Dominio de si mismo.- Cuando participan en el juego deben permanecer en el mismo lugar y aceptar normas y eso les ayuda a dominar situaciones en el salón de clase.

Autocontrol.- Cuando el niño no denota emoción al tener la prenda y domina la risa y hasta la mirada para no delatarse va adquiriendo control en sus emociones que más tarde le servirán para enfrentarse a situaciones en las que tendrá -- que callar para no delatarse.

Untele sal

Se pone un niño de espalda y muchos niños le dan como -- sobaditas en la espalda pero un solo le pica con el dedo o -- le pellizca y tiene que adivinar quién lo pellizcó, -- -- --

todos los niños cantan al unísono "¿antele sal quién te picó - si no fui yo y hasta el dedo se me hincho de tanto que te picó qué quién te picó, si no adivina tiene que cumplir una sentencia y si adivina entonces la cumple el que le picó. Al jugar el niño interactúa con los demás niños, se comunica -- sus vivencias y al tocar el niño éste percibe por medio de la piel y el grosor de los dedos quién pudo ser el que le picó y le ayuda a agudizar su sensibilidad.

Habilidades que desarrolla:

Se instaurará la comunicación directa entre los niños. - Al realizar el juego todos los niños tienen contacto muy directo unos con otros, pues el juego requiere que cada uno toque al otro para que adivine quién lo hizo.

Percepción sensorio-motriz.- Al sentir el contacto de -- los dedos de cada niño al pellizcarlo, se da cuenta quién lo pellizca más fuerte y trata de identificarlo por la sensación.

Mi comadre Juana

Se hace una rueda y todos los niños principalmente niñas cantan una cancioncilla que dice: "Mi comadre Juana andaba en un baile, que lá baile que la baile y si no la baila le doy - tortilla de agua", una niña en el centro baila al ritmo de la canción, luego señala a otra niña que pasa en lugar de ella - al centro a bailar.

Al jugar las niñas bailan y con esto van coordinando sus movimientos al ritmo de una canción y ayuda que al participar

en una fiesta ya baya adquirido habilidad para el baile y --
coordinación al moverse al ritmo de la música.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación rítmica.- Los niños que participan en este juego bailan y con eso van ejercitando la coordinación rítmica y al participar en festivales ya no habrá problemas con - que ejercitan su cuerpo en los juegos que contengan ritmo.

Sociabilidad.- Este juego hace al niño tener más contacto directo con cada uno de los jugadores, pues al cantar y bailar y coger de la mano, van haciendo lazos de amistad - con sus compañeros.

Coordinación motora.- Al llevar a cabo los movimientos rítmicos, todo su cuerpo se ejercita y van adquiriendo elasticidad y habilidad para ejecutar bailes.

El chicotito

Se juega con un número grande de niños que van cogidos de la mano y se balancean según los jale el que va a la cabeza.

Este juego es un poco peligroso porque se puede golpear.

Al jugar el niño demuestra equilibrio y dominio de sí mismo para no sentir temor al caerse cuando giran aunque es un poco riesgoso, este juego ayuda al niño a dominar sus emociones y tener equilibrio en su cuerpo.

Habilidades que desarrolla

Coordina el equilibrio.- Este juego es un tanto brusco por eso el niño al jugar va adquiriendo coordinación de sus

movimientos, pues se cuida de no caerse o soltarse para no perder.

Los carros chocones

Se forma una rueda y dos personas dan vuelta alrededor de ella, luego tocan con el codo a otros dos compañeros que salen corriendo en sentido contrario, cuidando no chocar para llegar al lugar que quedó vacío y así la pareja que quedó toca a otra pareja, así sigue el juego. Depende de su coordinación motora al realizar este juego ya que el niño pone a trabajar todos sus músculos y sus sentidos para no chocar, así como para no caerse y ayuda al niño al dominio de sí mismo.

Habilidades que desarrolla:

Coordinación motora.- El niño corre cogido de la mano y con este juego hace que todo su cuerpo entre en movimiento, a la vez que logra mantenerse en equilibrio para no caer y chocar con la otra pareja contraria, así va desarrollando -- esas habilidades que más tarde le ayudarán a realizar trabajos.

CONCLUSIONES

- Al efectuar esta investigación encontramos que las etapas del desarrollo del niño, están ligadas con los tipos de juego característico de cada una de ellas.
- Hemos comprobado que a través del juego el niño se desarrolla en una forma armoniosa, pues esta actividad contribuye a la formación del carácter, la adquisición de cualidades morales, el dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor, el espíritu de disciplina, etc.
- También mediante el juego el niño se habitúa al esfuerzo constructivo, se despierta en él la habilidad para ejecutar las cosas por propia iniciativa, pues pone al niño al frente de diferentes experiencias.
- Que el niño cualquiera que sea su condición es un ser de naturaleza social y al intervenir en los juegos tiene la oportunidad de entablar relaciones de amistad y afecto que pueden durar toda la vida.
- Que el juego como recurso de aprendizaje no se ha estimado su valor ya que es un poderoso auxiliar como elemento de motivación, realización y comprobación del trabajo docente, ya que despierta el interés por las cosas que realiza el educando y se considera junto con la observación y la experimentación, uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación.
- También encontramos que el juego que más debe realizar el niño es el que esté lleno de actividades, pues es el que -

más oportunidad le brinda para desarrollarse en una forma - armoniosa (física, psíquica y social).

- Uno de los temas que también ocupó nuestro interés es: el juego en relación al juguete que utiliza el niño para realizar sus juegos y encontramos varias opiniones en relación a que el juguete que más aprecia el niño es el que él mismo elabora, pues pone en práctica su esfuerzo y creatividad para hacerlo y por eso lo aprecia más, lo mismo el juguete que él imagina pues de él es nada mas y lo crea a su gusto, pues cuántas veces vemos niños absortos en el juego con un juguete imaginario.

- Los programas de educación primaria en México pretende lograr un desarrollo integral del educando, es por esto que - debe dársele al juego una mayor importancia.

- Aunque los planes de trabajo lo indica, los maestros hacen caso omiso de ello y esto trae como consecuencia que el maestro se está olvidando del desarrollo de la personalidad del niño, de su afectividad, ya que no ayuda en nada al educando a resolver las dificultades del desarrollo infantil nacidos de los desajustes familiares y sociales.

- El juego en los programas integrados da como resultado que el niño se interese por el trabajo creando un clima de cordialidad y camaradería por el cual el niño adquiere algunos hábitos como por ejemplo. el ser disciplinado, respetuoso y también logre algunos objetivos por medio de él.

BIBLIOGRAFIA

- BETT, H. Los juegos de los niños. Londres, Merbuen, 1926.
- CONAFE. Todos los niños juegan. México, 1984.
- CEMPRE. Expresión y comunicación. México, 1975. 6 tomos.
- DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION.
Publicaciones Santillana, 1983
- GRAN ENCICLOPEDIA DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION.
Bibliografía Argentina, Buenos Aires, 1969.
- GRAN ENCICLOPEDIA TEMATICA DE LA EDUCACION
Técnicas educacionales, México, 1981.
- HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo Psicológico del Niño.
Madrid, Ed. del Castillo, 1967.
- LEIF, Joseph y Brumelke, Lucien. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1978.
- MUSSEN P. y Rosenzweig M. Psicología, El estudio científico de la conducta. Ed. Monitor, México. 1984
- PALACIOS, Jesús. Condiciones evolutivas de la Educación.
Laiá, Barcelona, 1980.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño.
Fondo de cultura Económica, México, 1980.
- _____ Psicología y Pedagogía. México, SEP.
Ariel 1977.
- _____ B. Inhelder. Psicología del niño.
Ed. Morata, Madrid. 1981. p. 100
- RAMOS DEL RIO, Carmen. Entre la realidad y la fantasía.
México, 1957

- SAAL. F., La epistemología genética de Jean Piaget en Braunstein y otros, Psicología, Ideología y Ciencia. Ed. siglo XXI, Cita en paquete de autores. Piaget, U.P.N. México, 1985 p. 211
- SCHLARMAN, Joseph H. L. México, Tierra de volcanes. Ed. Porrúa, México. 1976.
- S. E. P. Ciencias Sociales. Quinto grado. México 1972
- S. E. P. Programa Escolar Integrado de Primer año.
México, 1980
- S. E. P. Programa Escolar Integrado de Segundo año.
- U.P.N. El niño, aprendizaje y desarrollo.
México, 1985.
- U. P. N. El niño aprendizaje y desarrollo
México, 1985.
- WALON, Henry, Evolución Psicológica del Niño.
Colección Grijalvo, México, 1974.