



8264

Secretaria de Educacion Publica  
Universidad Pedagogica Nacional  
Unidad U P N 095

# El Juego Infantil

Alma Lilia Cuevas Ruñez

ENSAYO PRESENTADO PARA OBTENER

EL TITULO DE

LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

México D F 1989

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

México , D.F. , a 26 de julio de 19 89

C. Profr. (a) ALMA LILIA CUEVAS NUÑEZ.  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa ENSAYO  
titulado EL JUEGO INFANTIL  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a --  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión

  
PROFR. DAGOBERTO MARTINEZ ESCAMILLA.



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD SEAD  
S. F. AZCAPOTZALCO

## I N D I C E

- INTRODUCCION . . . . .	1
I LA FAMILIA Y EL JUEGO . . . . .	3
- ¿ Qué importancia tiene el juego en las familias de clase baja ? . . . . .	5
- ¿ Qué importancia le dan los padres de familia al juego en la clase alta ? . . . . .	5
- Lo que los padres de familia deben saber acerca del juego. . . . .	6
II LA ESCUELA Y EL JUEGO . . . . .	13
- Canciones (actuadas en pantomima). . . . .	15
- Juegos Motores . . . . .	17
- Juegos de Reforzamiento . . . . .	18
- Juegos de Geografía . . . . .	21
- Juegos Aplicados a diversas áreas . . . . .	22
- CARACTERISTICAS QUE ATRAEN LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS . . . . .	26
III JUEGOS DE GRUPO Y PANDILLAS . . . . .	28
- Diferencias entre el juego de Niñas y de Niños. . . . .	30
- Tipos de Juegos . . . . .	32
1. Juegos de ejercicio . . . . .	32
2. Juego Simbólico . . . . .	33
3. Juego de Reglas . . . . .	35
CONCLUSIONES . . . . .	37
BIBLIOGRAFIA . . . . .	39

## I N T R O D U C C I O N

¿ Se han preguntado o acaso imaginado la importancia que tiene el juego en la vida del niño ?

La respuesta no es fácil, pero si les aseguro que esta actividad es de vital relevancia en la vida del niño, y es semejante a la importancia que el adulto le da a su trabajo o empleo.

El juego en sí suele gozar de una mala reputación, especialmente para las personas que toman todo demasiado en serio. El concepto que se suele tener de él, es que se trata de -- una actividad menor, una distracción, una pérdida de tiempo o simplemente lo que permite al adulto el desentenderse o librarse del niño para que no intervenga en las conversaciones y actividades de los mayores.

Sin embargo la actividad lúdica tiene su razón de ser y una utilidad que beneficiará al niño, como: el ayudarle a condicionar el desarrollo armónico de su cuerpo, el de su inteligencia y de su afectividad; logra que el niño encuentre una integración social, sirve también como desahogo de energías o simplemente logre satisfacer una necesidad inmediata.

Desde el punto de vista educativo, el juego constituye una de las actividades esenciales, que merece entrar en el marco de la institución escolar, ya que éste va a ofrecer al pedagogo a la vez, el medio de conocer mejor al niño y renovar los métodos pedagógicos.

*El valor educativo del juego, pocas veces es comprendido por el adulto y el querer aceptar su utilidad y necesidad de éste, es empezando a reconocer que es necesario organizarlo y dirigirlo en tal forma que sin desvirtuar su carácter de espontaneidad, creatividad y libertad, contribuya su proceso a educar las cualidades y aptitudes del futuro hombre.*

*Cabe señalar que en todo este proceso educativo, no sólo es labor de una persona, ni de una misma institución sino de una sociedad en la cual se desenvuelve el niño.*

*En este ensayo he tratado de hacer ver al padre de familia y maestros la necesidad que existe para que el juego del niño sea comprendido y orientado; el despertar en las escuelas el valor educativo que esta actividad tiene. No se trata de un formulario el cual se consulte para ver el tipo de actitud que se requiere en tal o cual situación, sino de orientar y concientizar al adulto por el juego infantil y comprendan que ésta es necesaria y útil en la vida del niño.*

## I

### LA FAMILIA Y EL JUEGO

El primer círculo social al que ingresa el recién nacido es la familia y ésta como todos nosotros sabemos es la base de nuestra sociedad, y como tal, ejerce sus funciones dentro de la misma.

Por lo tanto, la familia constituye el ambiente social al que son expuestos la mayor parte de los niños y de las relaciones que entre sus miembros se establecen, depende el desarrollo adecuado del proceso de socialización en los pequeños. En este proceso de socialización, intervienen también la escuela y la iglesia, pero indudablemente la influencia de la familia es más importante y más temprana en la transmisión de la cultura y en el aprendizaje de las normas que hacen posible la vida en común.

Desde el punto de vista psicológico, la familia es el grupo donde experimentamos nuestros amores más fuertes, nuestros odios más grandes, donde disfrutamos las satisfacciones más profundas y las penas más intensas.

Cabe señalar que la familia difiere de otros grupos humanos en muchos aspectos, tales como, la duración y la inintensidad de los lazos afectivos que unen a sus integrantes y las funciones que estos desempeñan; para entender su funcionamiento se requiere a la vez conocer las relaciones interpersonales, pues las acciones de cada uno de ellos producen reacciones y contrarreacciones en los demás y en él mismo.

Dentro del sistema familiar actúan fuerzas tanto positivas como negativas, determinadas del buen o mal funcionamiento de esta unidad biológica-natural como lo es la familia. Estas fuerzas son producidas no únicamente por la interacción familiar, sino les dan origen muchos aspectos que al actuar conjuntamente dan como resultado esa fuerza positiva o negativa. Los aspectos que así pueden ser considerados son: el emocional, los sentimientos, la madurez de los individuos, la preparación de los mismos, la capacidad de comprensión y comunicación de padres e hijos; el respeto, la capacidad de los padres de entender, dirigir y corregir a sus hijos; lo económico y en general la organización interna de la familia. Todos estos aspectos actúan como se dijo anteriormente en forma conjunta, dando así resultados positivos y negativos o bien los calificativos normal o anormal aunque no entraré en detalles para explicar qué es, cómo y qué es lo normal o lo contrario, ya que se requieren de estudios largos y profundos.

Considerando lo anterior cabe señalar que la influencia de un aspecto puede beneficiar o perjudicar a otro, siendo como una cadena en la cual al cambiar algo, cambiará todo el conjunto. Basándonos en esto tomaremos en cuenta la cuestión económica, que actualmente ha traído como consecuencia graves problemas familiares, cambios de intereses en sus integrantes, organización complicada e irregular y por ende descuido de los niños por parte de los padres por falta de tiempo, ignorancia o negligencia. Por esto, los padres de familia consideran vano y pérdida de tiempo el vigilar y observar el juego del niño, y mucho más vano el intervenir en los juegos infantiles, ya que ese tiempo bien lo pueden aprovechar en otro tipo de

actividades. Es por ello, que a continuación se describe en forma sencilla y poco profunda la situación de algunas familias que según su posición económica, actúan con respecto al juego del niño, si no antes de aclarar que no todos los casos son iguales o tal como se describen, ya que variará de acuerdo a su realidad y organización interna.

### ¿ QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN LAS FAMILIAS DE CLASE BAJA ?

Por un lado encontramos aquellas familias de escasos recursos, que por su problema, no dedican ni le dan la importancia al juego del niño.

En estos casos su mayor atención está en que los infantes aprenden lo indispensable para que en breve tiempo el pequeño ingrese al trabajo para que contribuya a la subsistencia familiar. A estos niños se les suprime la edad de los juegos, para transformarlo en un pequeño adulto que aprende actividades de mayores, sin antes haber aprendido a jugar.

### ¿ QUE IMPORTANCIA LE DAN LOS PADRES DE FAMILIA AL JUEGO DE LA CLASE ALTA ?

Las familias de clase alta, suelen gozar de bienes económicos, y por lo mismo los padres piensan que a sus hijos no les falta nada y no tienen ningún problema en su desenvolvimiento. Sin embargo existen sus excepciones, ya que en algunas familias generalmente se les da a los niños toda clase de juguetes y bienes materiales costosos, que en lugar de ayudarles, se les afecta emocional y físicamente;

por lo regular juegan en centros deportivos o en sus hogares, en compañía de amigos, pero no conviven con sus padres que son los que deben aportar afecto y apoyo.

Los padres de estos niños continuamente cumplen en primer lugar con sus compromisos sociales, dejándolos (a sus hijos) al cuidado de personas del servicio doméstico; tratan de compensar esa falta de compañía, de afecto y de apoyo con la compra de todo aquello que los pequeños piden; tampoco conocen a sus amistades y principalmente se puede decir que no conocen a sus hijos.

En cuanto las familias de clase media, se puede ver que los padres salen de sus hogares para aportar por medio de su trabajo beneficios económicos que les obliga a dejar a sus hijos en guarderías o con familiares, dedicándoles así poco tiempo a la atención de los mismos.

#### LO QUE LOS PADRES DE FAMILIA DEBEN SABER ACERCA DEL JUEGO.

Todos los padres de familia deben de estar conscientes de que el juego es una actividad normal en el crecimiento del niño, y que por su conducto se le permite llegar a la asimilación de la realidad por medio de su "yo". Del mismo modo que el cuerpo va desarrollándose mediante la aportación de materiales que la alimentación le proporciona, el psiquismo se nutre de la aportación de sensaciones, impresiones nuevas y conocimientos diversos provenientes del mundo exterior, y que en este caso el juego puede proporcionar.

Los padres son, el primer contacto y agente educativo con -

que cuenta el bebé, a ellos conocerá y por ellos deberá - aprender a hablar, a caminar, a comer, a correr, etc. A -- ellos les corresponde motivar al niño para que por medio - de sus sentidos conozca el mundo que le rodea, además de que esas primeras actividades serán la base que perdurarán toda la vida del niño.

Un infante entre los dos y seis años de edad aprende con - todo su ser. Sus sentidos y sus músculos, así como también su mente la aplicará totalmente al objeto o acción que ha atraído su atención y curiosidad. Por ejemplo: si un ni- ño de esta edad coge una bolsa con agua caliente por primera vez probablemente se la lleve a su boca y lo pruebe; también lo olerá, examinará la sensación al tacto, la golpeará contra algo, mirará su interior y, probablemente querrá meter dentro pequeños objetos. Cuando haya terminado, ya sabe su olor, tamaño, peso, textura, forma, su funcionamiento y tal vez ha descubierto sus usos.

Esta actividad como muchas otras son aprendidas mientras - el niño juega, y puede perjudicarse su aprendizaje si el - papá o mamá obstaculizan continuamente el esfuerzo que -- realiza el infante por querer descubrir por sí solo el uso y funcionamiento de los objetos.

No es aconsejable entonces, intervenir constantemente en - los juegos del niño a menos que él lo solicite, pues com-- prende y aprende más al llegar por sí mismo a su meta, que si se le ofrece todo ya hecho. Con esto no se quiere decir que se le deje sólo, sino que siempre se esfuerce por lo- grar lo que él quiere, sintiendo detrás, el apoyo de los - padres.

Es entonces que el niño necesita desarrollar en cada momento el juego, pero un juego originado en sí mismo, por sus necesidades y no por las imposiciones que le presenten las personas mayores, ya que si se opta por lo anterior se caerá en el error de limitar el desarrollo de socialización y espontaneidad en el niño, repercutiendo ésto en el propio niño y con las personas que le rodean.

Esta repercusión afecta su individualidad, volviéndolo una persona dependiente, sin voluntad propia, sin impulso para lograr sus metas y objetivos, en general, un hombre que no actuará sin la aprobación de otra persona mayor o simplemente de sus padres, y todo por el hecho de no tener confianza en sí mismo y el estar acostumbrado a que le digan lo que tiene que hacer. Cuando el niño o joven desee lanzarse a realizar sus objetivos sin ayuda alguna y éste falla, se sentirá rechazado e inferior, sin la facultad de intervenir y desenvolverse dentro de la sociedad, surgiendo así otro tipo de problemas emocionales que afectarán a toda una familia. (La agresividad, conformismo, neurosis, alcoholismo, etc.)

El que un adulto participe en los juegos, no implica "imponer", ya que en el momento en que éste (adulto) considere necesario, indispensable o el niño así lo solicite participará con los niños para poder organizar sus juegos. De no ser así la función de las personas mayores será el papel de observador.

Cuando en los hogares, existe poca comunicación y sobre todo entendimiento, por la falta de convivencia, los padres tratan de compensar esa falta de apoyo o simplemente falta de cariño, brindándoles a los niños diversos y novedosos juguetes, creyendo que así cumplen con su papel de

de padres; lo cierto es lo contrario, ya que al darles ese tipo de juguetes desvían su imaginación y principalmente - causan problemas en la relación padre e hijo. Estos problemas surgen en el momento en que el padre prohíbe al niño jugar a su manera y gusto con tal o cual juguete, pues aparte de que muchos de ellos son agresivos también son--- costosos.

De ahí se empieza a cortar la individualidad, la libertad y espontaneidad en el niño, naciendo la agresividad y una actitud negativa hacia el juego.

Puedo aconsejar que los padres dediquen un poco de su tiempo a los juegos de sus hijos, compartiendo ante todo sus inquietudes, sus gustos e intereses. No es necesario gastar en juguetes complicados, basta por ejemplo, con camiones, grúas, automóviles para los niños y muñecas de trapo, cacerolas, ollas, escobas, etc. para las niñas, o sea, juguetes que en determinado momento lo ubiquen en su realidad. Algunos de estos juguetes pueden ser contruidos con materiales de deshecho y con dirección de los padres, aprovechando así la convivencia entre ambos y estimulando a la vez su creatividad e imaginación, el deseo de observar y experimentar.

Con este tipo de actividades puede ayudarse aquella creatura que por naturaleza es tímida, ofreciéndole así el camino de demostrar sus aptitudes y expresar sus sentimientos y afectos mediante su juego y que no se atreve a demostrar directamente. Poco a poco puede lograrse que supere su problema, pero también es necesario que sienta el apoyo de sus padres, para que le brinden seguridad y confianza - en sí mismo.

Ahora bien, cuando un niño juegue bajo su espontaneidad - no se cometa el error de castigarlo continuamente cuando rompa o desarme un auto, o cuando la niña le corte el pelo a su muñeca; éstos son actos normales de su desarrollo ya que en el momento en que lo realiza, satisface su deseo de aprender, de preguntar, de conocer, etc.; si se le castiga, se interrumpe dicha espontaneidad y libertad creándose-- se temor y miedo.

La curiosidad nace de la observación y del deseo de conocer o experimentar, y su respuesta ante esto es imitando lo observado.

Esto es, si el niño ve que su papá arregla un auto, él en su carrito tratará de ver si tiene motor, etc., simulará arreglar también el suyo a la vez que trata de conocer como está hecho y si es igual al verdadero.

Aquí surge una nueva faceta de la personalidad del niño, pues tiene la capacidad de hacer creer o figurarse las cosas, y esta cualidad es de capital importancia en el aprendizaje. Saben como personificar a la gente, imitan actos y utilizarán siempre su imaginación, tienden también a asignar a un objeto o material las condiciones particulares que necesitan reconocerles en ese momento, esto es, un palo puede representar una pistola, o una simple caja, - un auto. De aquí nace el juego dramático y creador; y es por este método, que los niños son capaces de proyectarse a sí mismos en el mundo de sus padres. Con pocos y sencillos materiales o juguetes, se podrá ver la reproducción que el niño hace del mundo de los adultos, imitarán sus actividades en su mundo en miniatura, al cual pertenece.

Los castigos aplicados por un juego ruidoso, por votar un juguete o por pegarle a un muñeco, lo único que se logrará es provocar en el niño más agresividad, ya que este tipo de actividad se genera porque el niño está desahogando en forma indirecta su enojo, su insatisfacción, rechazo de algo o de alguien, inconformidad o simplemente busque llamar la -- atención de las personas que se encuentran alrededor.

Se deberá entonces, dejar que el niño descargue su enojo, -- siempre y cuando no rebase los límites de respeto hacia sus padres o mayores, dejando de esa manera que desahogue su -- coraje para que después el incidente pase desapercibido.

La pasión y el entusiasmo con que los niños se entregan al juego, presentan una neutralidad que debe guardarse, ya -- que proporcionan a los padres la ocasión de darse cuenta de sus aptitudes y del carácter de los niños, intentando -- así y a muy temprana edad y con grandes posibilidades de éxito, corregir los defectos de sus hijos.

El juego entonces, debe ser una actividad que brinde ale -- gría, placer y satisfacción en el niño, ya que éstos son as pectos que se requieren para que crezca sano tanto físico -- como mentalmente.

El adulto debe estar conciente que el juego proporciona al infante esa alegría, ya sea en forma individual o en grupo, éste a la vez representa una expresión de libertad ya que protegido y satisfecho en sus necesidades básicas -

por sus padres, puede realizar sus actividades lúdicas. Siempre se ha considerado al juego como algo sin importancia para el ser humano, pero ya en la actualidad se debe empezar a ver y pensar que la actividad lúdica permite al niño realizar las posibilidades que duermen en su ser; Nietzsche dijo: "Madurez del hombre: a saber, haber vuelto a encontrar la seriedad que uno, cuando niño ponía en el juego". (1)

Los padres y maestros al observar el juego infantil, deberán considerar que en ese momento el niño está reflejando parte de su personalidad, sus habilidades, sus experiencias, nivel de capacidad intelectual, adaptación y su disposición a los intercambios sociales.

---

(1) S/autor. El niño al inicio de su etapa escolar.  
Pág. 200 SEP Asociación Mexicana de Psiquiatría  
Infantil.

## II

### LA ESCUELA Y EL JUEGO

Una vez que el niño ingresa a la escuela se notarán cambios en sus intereses y también en sus juegos. El círculo social empieza a ser cada día más amplio, en donde ya no se conforman con jugar con sus hermanos, ahora ingresa en su mundo de "juego"; sus amigos. En esta etapa inician el deseo de formar grupos, pandillas, etc. en donde ya existen reglas o normas que todos los integrantes deben respetar.

En la escuela, aparece un nuevo personaje, "el maestro", que debe continuar la labor de los padres o en su defecto iniciarla. Al igual, el profesor tiene que considerar en todo momento el juego del niño ya que por su medio puede conocer mejor a sus alumnos, sus inquietudes, sus gustos, sus debilidades, su afectividad y hasta sus sentimientos. A la vez puede iniciar por medio de un juego sus clases -como medio motivador-, como un reforzador o bien como un medio de llegar a un conocimiento.

En la escuela tradicional, la mayoría de las veces el maestro considera los avances de un niño, por su desempeño en cierto tipo de actividad, generalmente académica y se olvida o descuida otro tipo de actividades en las cuales también pueden observar cambios en el comportamiento del niño en determinado tiempo, como es el caso del "juego". Ya que el infante al jugar puede expresar comprensión o manejo de conceptos que el maestro esperaba observar en otro contexto, al descuidar esta actividad.

dad se corre el riesgo de no conocer con acierto las verdaderas habilidades de un niño, dando por hecho muchas veces que no conoce o domina determinadas cosas que en el juego sin embargo maneja o realiza en forma espontánea.

Actualmente existen muchos maestros que reprimen constantemente la actividad lúdica del niño, argumentando que existen cosas más serias e importantes que se deben realizar, como el cumplir con un programa establecido y el que no existe demasiado tiempo para ello, ya que aparte del programa el profesor debe de realizar actividades de tipo administrativo y con las cuales también debe cumplir, no dando espacio, ni importancia al juego del niño. Por esta situación se ha manejado la idea de que el papel del juego esta lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas.

Sin embargo, no esta demás recordar que hace tiempo el maestro Quintiliano formulaba el deseo de que "El estudio sea para el niño un juego". Quizá estemos muy lejos de manejar el aprendizaje y el juego de esa manera, pero si debemos iniciar o al menos tratar de reconocer, aceptar y favorecer la actividad lúdica en nuestros alumnos, ya que éstas desempeñan un papel muy importante en su maduración neuro-motriz y psico-social. A través de juegos prácticos y sencillos se desarrolla la creatividad y ayudan a la adaptación social del niño.

Y para poder lograr lo anterior y como se mencionó anteriormente el maestro deberá tener presente que el juego será un medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como en los componentes culturales

y sociales. Observando el juego en los niños se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase mental a que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más posibilidades de éxito.

Ahora bien, podemos manejar el juego como medio motivador, ya que en la primera infancia es el período en que se desarrolla la estabilidad fisiológica y el de la relación emocional con los demás. Los ademanes, cantos, cuentos, danzas, representaciones teatrales, etc. despiertan en el pequeño su imaginación, lo ponen en contacto con el adulto y éste debe de aprovecharlo para guiarlo hacia un fin específico, buscando siempre su atención. Estas actividades deben de ser adaptadas a las circunstancias y grados (1o., 2o. y 3er. año).

Algunos ejemplos de juegos y canciones en las que interviene la pantomima son:

CANCIONES (Actuadas en pantomima)  
LOS POLLITOS (2)

Los pollitos dicen  
plo, plo, plo,  
(Acción: agitar las manos como alitas).  
cuando tiene hambre?  
(Acción: abrir y cerrar la boca).  
cuando tienen frío.

La gallina busca  
el maíz y el trigo  
(Acción: picotear en el suelo con la punta de los dedos).  
Bajo sus dos alas  
buscan el abrigo.  
(Acción: acurrucarse).

(2) EDGREN D., Henry Juegos Escolares para Primaria  
Pax-México Pág. 53.

## TENGO....TENGO (3)

Tengo, tengo, tengo,  
 tengo una cabeza  
 tengo dos orejas  
 tengo una nariz  
 tengo una boca  
 y tengo unos dientes  
 para comer turrón.

## ACTOS DE LOS ANIMALES (4)

1. Cómo caminan
2. Cómo descansan
3. Los ruidos que hacen (imitaciones)

## COMO CRECEN LAS FLORES (5)

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| 1. Se siembra la semilla               | - Echarse al suelo              |
| 2. Empieza a salir la planta           | - Empezar a sentarse            |
| 3. La lluvia y el sol la hacen crecer. | - Levantar y agitarse           |
| 4. Vienen los vientos                  | - Balancearse                   |
| 5. La flor se abre                     | - Las manos extendidas en alto. |

Existen juegos orales de clasificación de palabras por su función. Ejemplo: "CARICATURAS". Se hace una ronda, y tomándose de las manos, circulan hacia la derecha rítmicamente, se para un niño y dice: "Caricaturas, nombres de":, el que sigue debe de decir el nombre de un mueble que conoz-

(3) NIETO H. Margarita - Niño disléxico Pág. 162

(4) EDGREN D. Henry - Juegos Escolares para Primaria Pax-Méx Pág. 53

(5) EDGREN D. Henry - Juegos Escolares para Primaria pág. 55

ca y así los siguientes, hasta que se vuelvan a tomar de las manos y giran en círculo. Luego otro niño dice: -- "caricaturas nombres de:" El que sigue dice otra cosa: "juguetes" y los que siguen deben de decir nombres de juguetes según les va tocando turno. Así prosigue el juego.

Cabe señalar también que los ejercicios motores como:

JUEGOS MOTORES

EL SECADOR (6)

Colóquese al grupo formado en círculo y de cara al centro de éste. Un jugador, situado en el centro, tiene una larga cuerda con una pelota atada a un extremo. Al darse la señal, se hace rodar la cuerda en torno al círculo, obligando a los que lo forman a saltar sobre ella. El que es atrapado por la cuerda cambia de lugar con el jugador del centro. Puede hacerse el juego más difícil colocando a los participantes: (1) de espaldas al centro o (2) agachados.

SIGUEME (7)

Los niños, de pie, forman un círculo, fuera del cual queda un jugador que es el director. Este camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores, diciendo:

- Sígueme.

Cuando ha tocado a seis o siete jugadores, salta, brinca, galopa fuera del círculo. Cuando el director grita:

- A casa:

todos corren hacia sus lugares. El que llega primero pasa a ser el nuevo director.

(6) EDGREN D. Henry - Juegos Escolares para Primaria Pág. 74

(7) EDGREN D. Henry - Juegos Escolares para Primaria Pág. 78

### CARA A CARA (8)

Formación en círculo: los que forman pareja están colocados uno frente al otro. En el centro del círculo está un jugador solo, quien grita:

- ¡ Cara a cara

- ¡ De espaldas

Cuando quiera puede gritar:

- ¡ Todos a cambiar

A este grito todos los jugadores, incluyendo el del centro, buscan nueva pareja, y el que se queda sin ella se coloca en el centro y da las órdenes. Este juego puede - practicarse con un grupo de cualquier número que sea im-- par.

Los juegos de mesa también pueden hacerse útiles dentro de las actividades educativas. Lo importante es la adapta - ción de esos juegos dentro de la misma programación educa - tiva, de una manera oportuna y atinada. (tal es el caso del Gato, Lotería, etc. ).

Por otra parte puede utilizarse el juego como reforzador - de la información aprendida, o sea ejercicios que en deter - minado momento ayudan a reafirmar cierto conocimiento.

### JUEGOS DE REFORZAMIENTO

#### Juegos Aritméticos

##### - ROSCAS (9)

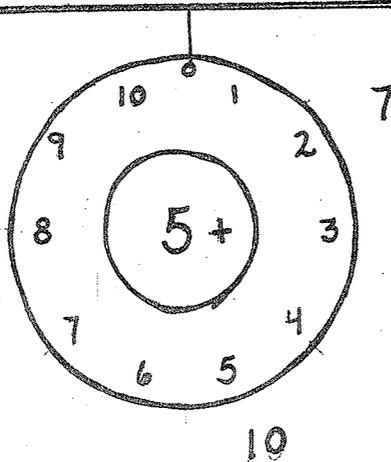
Hacer una gran rosca de cartón que mida 55 cm. de diáme-- tro. Recortar el centro. En torno al borde exterior

---

(8) EDGREN D. Henry - Juegos Escolares para Primaria pág.74

(9) EDGREN D. Henry - Juegos Escolares para Primaria pág.47

escriba los números del 1 al 10. Colgar la rosca sobre el pizarrón; en el centro, sobre el pizarrón, escriba el número 5, por ejemplo. Un niño debe de sumar 5 a cada número de la rosca, y escribir el resultado en el pizarrón junto al borde exterior. Después de revisar los resultados, cambie el número del centro y hacer que varios niños participen resolviendo los problemas. Este juego es bueno para aprender a sumar, multiplicar, dividir, restar.



#### RELEVO EN EL PIZARRON

Los jugadores se dividen en dos o más equipos. Los que están a la cabeza de cada fila salen de una línea de partida o de sus asientos, corren hasta el pizarrón, escriben dos números uno debajo del otro, los suman o los restan y escriben el resultado abajo; luego regresan corriendo y entregan el gis al segundo jugador, quien se encuentra en la línea de partida o en su asiento. El segundo corre al pizarrón, escribe un número bajo el resultado y suma o resta. El juego sigue hasta que el último tiene que sumar o restar y obtener un resultado final previamente determinado. Por ejemplo, si el resultado final ha de ser 35 y la cifra que ha dejado el penúltimo jugador es 77, el último debe restar 42. Si un jugador comete una equivocación

el compañero de equipo que le sigue debe corregirla antes de añadir su número.

### LOTERIA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

Se hacen tarjetas de 30 cm. por 30cm. dividiéndola en nueve partes, se cuadricula y en cada cuadro se escribe un número que corresponda a los resultados de las tablas de multiplicar. Se hacen tarjetas según el número de niños para que a cada uno le corresponda una tarjeta. El maestro por su parte en tarjetitas escribirá las tablas y se las dará a los niños, éstos buscarán el resultado en su tarjeta y si lo encuentran pondrán un frijol o en su defecto una corcholata. Ganará el alumno que terminé primero en llenar su tarjeta.

Tarjeta para el niño

2	81	35
21	32	49
56	18	16

Tarjeta del maestro.

$7 \times 5$
--------------

### JUEGO DE PROBLEMAS

El maestro plantea un problema aritmético y pide a los niños que formen rápidamente grupos con el número de jugadores que corresponda al número de la respuesta. Los participantes se agrupan hasta que todos los grupos, menos uno, hayan formado la respuesta. Los miembros de ese grupo levantan el número de manos que sea necesario para que, al sumarlas a los miembros del grupo, den la respuesta correcta.

Como medio para reforzar los conceptos matemáticos relacionados con el juego, el maestro puede ampliar las actividades, planteando un problema a un jugador de cualquier equipo y pidiéndole la respuesta correcta.

Este juego, ayuda al niño a integrarse socialmente, mediante la formación de grupos; en ello surge un sentimiento de ser necesitado y se desarrolla el deseo de cooperación. En el proceso de ayudarse mutuamente, los jugadores evidencian varios niveles de habilidad y reciben una retroalimentación inmediata.

El maestro por su parte puede observar qué alumnos tienen dificultades y qué tipo de interacción social se da en su grupo. También podrá estimular a los niños para que estén preparados y den las respuestas que se les pidan.

### Juegos de Geografía

#### MAPAS (Perfiles).

Recorte en cartón el contorno de un Estado, calcado de un mapa; proyéctelo a la pantalla con un proyector opaco. El profesor muestra el perfil del mapa de un Estado y los niños tratan de identificarlo. También puede emplear el esquema de un mapa.

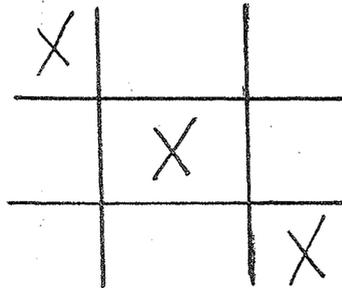
I. Divida la clase en dos o cuatro grupos numerados, que se colocan de pie frente al mapa. El profesor dice nombres de ríos, ciudades, capitales, montañas, etc. Los números UNO corren hacia el Estado en que se halla el nombre enunciado; los números DOS localizan el siguiente nombre y así sucesivamente.

**CAPITALES**

Forme filas o divida la clase en dos o tres grupos. El profesor dice el nombre de un Estado y cada grupo procura ser el primero en decir el nombre de la capital de aquel Estado y así ganar al otro.

**JUEGOS APLICADOS A DIVERSAS AREAS****GATO**

Este juego sirve para cualquier área. Se forman dos equipos; el desarrollo del juego es el común, un equipo tirará con "o" y el otro con "X", la diferencia consiste en que para poder tirar, los alumnos tendrán que contestar la pregunta, localizar, realizar alguna operación, dar solución a algún problema, etc., que el profesor le plantee, y si el niño contesta correctamente tendrá derecho a tirar, de no ser así pierde su oportunidad continuando así el otro equipo. Ganará aquel equipo que tenga sus tiradas completas en forma inclinada, horizontal o vertical.

**IMITANDO EL RELOJ**

Los niños se colocan frente a un reloj de cartón que el maestro ajusta para indicar una hora. En seguida, pide a los alumnos que copien con su cuerpo esa hora, estirando los brazos en las direcciones convenientes. El siguiente paso es la observación y comprobación de la respuesta para ver si los jugadores han acertado. Después el profesor cam

bia la hora y los jugadores la imitan otra vez. En un nivel más avanzado, el juego se lleva a cabo sin que los participantes vean el reloj; simplemente se les dice la hora y ellos la representan.

Este juego beneficia la direccionalidad y lateralidad en el momento de la imitación de un movimiento. También el maestro puede animar a los jugadores para que se estiren hasta donde les sea posible, teniendo en cuenta que el estiramiento ayuda a la relajación. Esta clase de juego ayuda a la buena alineación del cuerpo, pues durante las horas de aprendizaje, los trabajos escolares fuerzan a inclinar la cabeza hacia adelante.

Se puede emplear el recurso del espejo para explicar a los alumnos cómo imitar la carátula del reloj; esto les permitirá acertar y no invertir la hora mediante una postura equivocada. El juego puede servir como auxiliar para detectar problemas de conocimiento espacial.

#### TAPETES DE COLORES (10)

Se extienden en el suelo hojas de cartulina de los colores que quiera reforzar o repasar. Los niños caminan alrededor o sobre las cartulinas y cuando el maestro menciona un color, se aproximan a él. Si en el salón hay espacio suficiente, los niños intentarán pararse sobre la cartulina indicada. Si el espacio es reducido, procurarán acercarse al color tanto como sea posible, incluso, ayudarán a sus compañeros a hacer lo mismo.

Es conveniente disponer de varias muestras de cada color, de modo que todos los jugadores puedan alcanzar el color señalado, sin aglomerarse en una sola cartulina.

Puede permitirse que los niños vocean los colores, procurando eliminar accidentes, empleando cartulinas que no sean resbalosas.

Este juego puede presentar variantes, en vez de colores se pueden emplear respuestas específicas sobre áreas del conocimiento que le interese reforzar: cifras, categorías gramaticales, órganos del cuerpo humano, etc.

Existen juegos en donde se manejan definiciones sencillas con respuestas rápidas como:

EL MAESTRO DICE	EL NIÑO DEBE RESPONDER
Una mesa es un	mueble
Una pelota es un	juguete
Una niña es una	persona
Un auto es un	transporte
Una manzana es una	fruta

Estos juegos pueden irse complicando según la edad y capacidad del niño como:

Las tortillas las hace	la tortillera
Hace el pan el	panadero
Los zapatos los hace el	zapatero
Cura a los enfermos el	doctor.

O bien:

Un niño que no es chico,	
¿Cómo es ?	grande
Una niña que no es desobediente es:	obediente
En el día se trabaja, en la noche se:	descansa.

También se pueden utilizar para reforzar el dominio de pa-

labras sinónimas:

LA MAESTRA DICE

Tengo hambre

Yo miro una estampa

EL NIÑO DICE

Tengo apetito

Yo veo una estampa

Se pueden ir manejando definiciones de conceptos cada vez más elevados.

Los juegos sirven para dar interés y entusiasmo en las lecciones cuando se emplean en diferentes áreas del programa escolar, tales como matemáticas, ortografía, lectura, geografía y lenguaje. La competencia en este tipo de juegos -- deberá emplearse como un método, cuando los niños esten -- preparados y no como un fin en sí mismo.

Se recomienda, entonces al maestro que su función en estos juegos sea de "organizador" y no estimular en exceso el espíritu competitivo dando relieve al ganador y a la alegría que acompaña a la victoria. Las recompensas de cualquier clase, aparte de la satisfacción por la actividad misma son innecesarias y pueden ser dañinas para los niños.

Cuando el juego quiera ser utilizado como medio de llegar al conocimiento (función autoeducativa), el maestro deberá favorecer la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan los niños en ocasión de los juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirles. En ningún momento se debe de caer en el error de sentarse y observar pasivamente como juegan los niños. El objetivo es el establecer un intercambio con los niños y llevarlos a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos.

Otro aspecto que no debe olvidarse es el hecho de que el --

adulto puede participar justificadamente en los juegos, impidiendo que éste se prolongue hasta un completo agotamiento de las fuerzas, esto es importante porque el niño irá conociendo que todo se debe realizar con moderación; también se debe cuidar que no sea demasiado apasionado y violento, con ésto se ayudará al niño a ser dueño de sí mismo y a la vez irá comprendiendo poco a poco que hay tiempo de juego y de trabajo, debiendo existir un equilibrio entre ambos.

También es igualmente justificable la intervención del adulto cuando se observe en el juego una tendencia a la lucha o pleito ya que su abuso puede causar graves daños en los niños, algunos tenderán a tener espíritu de dominio o de contradicción, mientras que otros presentarán timidez.

Es necesario a la vez que en el juego no se llegue a la -- uniformidad y en la mentira, pues pierde su carácter ins-- tructivo para convertirse en un pasatiempo desprovisto de sentido.

#### CARACTERISTICAS QUE ATRAEN LA ATENCION DE LOS NIÑOS

Llama la atención de los niños, la novedad y los cambios -- de todo tipo. Al principio se paran, miran y escuchan lo más nuevo, lo más amplio, más brillante, más ruidoso, lo -- que se mueve, lo que suena, lo coloreado, lo que produce un olor inesperado o es irregular al tacto.

A los niños les llama la atención cuando se les presenta -- algún tipo de problema como en cerrojos, pasadores y en los juegos que impliquen reglas; en comparación con los obje--

tos nuevos que producen un número limitado de efectos y --  
tienen menos "usos" aunque al principio pueden atraer la --  
atención de un modo más absorbente. Esto encajaría en la  
común interpretación de que los juguetes nuevos y complica--  
dos frecuentemente monopolizan el interés del niño durante  
uno o dos días, después los ovida y vuelve a ocupaciones--  
más absorbentes.

La complejidad es una de las variables que atraen poderosa--  
mente la atención, pero una complejidad que se refiere a --  
los diversos aspectos y matices de un objeto. Es posible  
que los objetos complejos llamen la atención porque permi--  
ten una discriminación más fácil o porque tienen más aspec--  
tos a contemplar, pero en concreto no se conoce exactamen--  
te la causa.

Sin embargo, el niño evitará en general cualquier tarea --  
"demasiado compleja" o "demasiado sencilla" en las que su  
solución o participación sea falla o evidentemente fácil.  
En otras palabras se puede decir que para que el pequeño --  
pueda jugar, el juego debe caer dentro de su capacidad.

En general, todo aquello que es significativo, lo que ha --  
proporcionado o puede proporcionar gratificaciones, o ha --  
sido asociado con acontecimientos importantes o es famili--  
ar, tiene más probabilidades de ser captado por el niño.

### III

#### JUEGOS DE GRUPO Y PANDILLAS

Como se ha venido diciendo, los gustos con respecto al juego variarán de acuerdo a sus intereses, y el adulto debe - conocer esos cambios y comprender también que él actuará - en diferente forma a como actúa normalmente dentro de su - hogar y de la escuela.

Por eso hay que tener presente que el niño de seis a siete años jugará con amigos, integrándose en grupos de juegos; su actitud en esta edad suele ser bastante movible y en relación con sus compañeros es poco unido. Esta etapa se - describe como de transición hacia la época de la pandilla, situada aproximadamente entre los ocho y doce años.

Los niños de entre seis y siete años aborrecen jugar por - su propia cuenta, y los juguetes resultan menos importan--tes que los objetos auténticos. Prefieren saltar, correr, pelear; y los juegos de normas sencillas como vaqueros e indios, juegos de pelota y molestar a otras personas son sustituidos más tarde por otros juegos más complicados.

Entre los siete y ocho años es cuando el niño empieza a -- preferir juegos activos y enérgicos como el boxeo, lucha, fútbol, etc. A partir de los diez años, los juegos sencillos tienden a abandonarse en favor de otros de organiza--ción más compleja como es el deporte. Los niños mayores - de diez años ya no juegan al escondite ni a "tocar y parar ni tampoco acompañan los juegos con cantos.

Los grupos de juego y pandillas de niños y adolescentes --

utilizan frecuentemente apodos, lenguajes secretos, dis--  
tintivos y lugares especiales de reunión: una casa abando--  
nada o un campo de deportes, según el tipo de barrio. Las  
pandillas suelen imitar a las sociedades secretas de los --  
adultos en cuanto contraseñas y otras leyes. Lo importan--  
te para cada chico, es el de pertenecer a determinado gru--  
po, ya sea que éste satisfaga o no las necesidades o fan--  
tasías individuales. Una de esas necesidades que tiene --  
el preadolescente es el de pertenecer a un grupo que esté  
al margen de su familia, en donde pueda desenvolverse indi--  
vidualmente, conociéndose a sí mismo y conociendo a la vez  
sus aptitudes y limitaciones.

Ahora bien, en cuanto a la influencia de los adultos y de  
otros niños con respecto a un chico o chica, cambia con la  
edad y no puede determinarse con precisión la edad en que  
los compañeros influyen más que los adultos o viceversa.  
Cada sociedad, cada clase y cada grupo social concibe de --  
una manera distinta el camino de un chico hacia su indepen--  
dencia. Cada niño difiere también en su grado de depen--  
dencia de los adultos; y este factor determina el tipo de  
influencia que recibe. (Depende del carácter de cada indi--  
viduo).

Con estas características que el adulto conozca, podrá en--  
tenderse al niño; entender sobre todo que llega una etapa  
en la vida del pequeño en que necesita convivir con más --  
personas que en determinado momento y en forma indirecta --  
lo ayuden a conocer su realidad, sus limitaciones y aptitu--  
des. El adulto, no debe caer en el error de cerrar el --  
círculo social del chico, pues se le hace más daño con es--  
ta actitud que si se le deja conocer, enfrentar y solucio--  
nar los problemas que se le presenten. Cabe señalar que

no consiste en dejarle que en todo momento esté jugando o platicando con sus amigos, ya que también tiene que cumplir con sus obligaciones, dándole el tiempo necesario a cada actividad. Y el adulto tiene la obligación de ayudarle a mantener un equilibrio entre trabajo y juego, y a la vez, conocer las amistades y lugares de convivencia que frecuenta el niño, tomando en cuenta que es necesario que dichos amigos o compañeros le ayuden y se ayuden mutuamente y no sea lo contrario; que perjudiquen su desenvolvimiento creándose entre ellos complejos, malos hábitos, malas actividades, etc.

Si el círculo social es frecuentemente cerrado por el adulto, llegará el momento en que el niño crezca y tenga la necesidad de enfrentarse al mundo, y no tendrá valor, las armas requeridas, la seguridad, ni la capacidad para darle solución y salir avante de cualquier situación problemática. Ya que, aunque parezca mentira, todas las cualidades surgidas y desarrolladas en el individuo a temprana edad, serán los cimientos de su vida futura.

#### DIFERENCIAS ENTRE EL JUEGO DE NIÑAS Y DE NIÑOS

La separación que existe entre el juego de niñas y el de niños está motivada por una presión adulta, pues existe la idea de que las chicas no deben ser físicamente tan bruscas como los chicos, ni se les permite salir de casa y tienen más vigilancia en este mismo sentido.

Ahora bien, en casi todas las sociedades no sólo se dá por descontada la diferencia de juego entre chicos y chicas, si no que se le estimula activamente. En nuestra propia cul-

tura sólo a los niños pequeños se les permite jugar ocasionalmente con las muñecas de sus hermanas, y muy pocas veces se les dan a ellos directamente, sin embargo, es probable que se ridiculice y reprima a aquel niño que se divierte con demasiada frecuencia con éste tipo de juguetes propios de las niñas, y si este niño evita constantemente los juegos bruscos y duros, prefiriendo en todo momento la lectura o juegos más sencillos, corriendo el peligro de ser considerados "afeminados". En cuanto a las niñas, también llegan a jugar con coches y trenes y pocas veces se les llega a dar directamente. Las chicas pueden ser consideradas como poco "femeninas" si prefieren juegos bruscos y si no actúan conforme a la quietud, suavidad y escasa agresividad que se espera de ellas.

Generalmente se dice que los juegos propios de niños son aquellos en que se implique una fuerza muscular, destreza y fuerza, como el fútbol, lucha, boxeo, juegos de pista, etc. El juego de las niñas debe ser más tranquilo como juegos de muñecas, leer, escribir, dibujar, etc. por lo cual a temprana edad adquiere una mayor facilidad y riqueza lingüística con anterioridad a los niños, y cuando atacan tienden a hacer más uso de su lengua que de sus puños.

Por la mayor libertad de que gozan los chicos en cuanto a independencia de su hogar, frente a las niñas que son objeto de más estricta vigilancia, se fomenta la formación de pandillas y grupos.

Por otro lado, se puede decir que en los últimos años se empieza a ver una menor o mínima diferencia en cuanto las actividades practicadas por las chicas y que antes eran consi

deradas únicamente del niño. Ya que en la actualidad las niñas desean o gustan de dichos juegos o deportes que con anterioridad realizaban los chicos, como es el caso de las artes marciales.

Tal vez esta actividad surja en las niñas y en sus familias no por el simple gusto, sino por la necesidad que la misma sociedad exige. Esta exigencia nace de los peligros tan frecuentemente vistos en las calles y a los que están expuestas las mujeres. No se puede decir que todas las familias piensen y actúen de igual manera, ni tampoco se notan éstos cambios en los chicos por el gusto por los juegos que practican las chicas, pues este cambio de actitud se presenta únicamente en las mujeres por querer penetrar en toda actividad. Sin embargo aún prevalecen los cuidados y la vigilancia dirigida hacia las niñas.

Con esto se puede decir que el aprendizaje social no es el que crea las diferencias en juegos y algunas actividades entre los niños y niñas, incluso antes de la pubertad; más bien modela o intensifica lo que ya existe.

### TIPOS DE JUEGO

Muchos científicos han hablado sobre el "Juego Infantil" - entre ellos podemos enumerar a Wallón, S. Freud, Vygotski y algunos más. Pero sin duda Jean Piaget ha sido el psicólogo quien ha descrito en forma clara, las características de la actividad lúdica y distingue en él tres grandes tipos de juegos:

#### 1. JUEGOS DE EJERCICIO

Es la forma más precoz en aparecer, tanto, que lo hace al -

mismo tiempo que empieza a surgir la conciencia. Esencialmente consiste en ejercitar por puro placer todas las actividades que acaban de ser adquiridas en el terreno de la motricidad, sentidos e inteligencia. Por ejemplo, tirar objetos, correr, saltar, romper y gritar, procuran al niño un placer que demuestra un buen funcionamiento y le proporciona poder sobre sí y las cosas. Esta forma de actividad lúdica se manifiesta tan pronto aparece una nueva aptitud.

Los juegos de ejercicio no se prolongan y son abandonados en cuanto procuran cierta saciedad para dejar lugar a conquistas más recientes. El tipo de juego de ejercicio motorico, como el correr, queda siempre como base de nuevos juegos y constituye el testimonio de una vitalidad sana -- que exige constante realización.

Los juegos de ejercicio a pesar de su nivel primario, perduran durante toda la vida en los juegos o juguetes para mayores.

## 2. JUEGO SIMBOLICO

Es el más típico del niño. Jugar con la muñeca, a soldados, al papá y mamá, disfrazarse, etc. representan las modalidades más frecuentes de esta forma de juego que no necesita instrumentos complicados, ni juguetes difíciles para adquirir forma vital. Un trozo de madera se convierte en una pistola; una alfombra se convierte en una isla y el suelo en agua. No importa qué cosa pueda significar otra pues la imaginación infantil es inagotable.

El apogeo del juego simbólico surge entre los cinco y --- seis años, pero persiste mucho tiempo dentro de la edad es

colar. Conforme el niño crece se vuelve más exigente y riguroso en su reproducción e imitación de la realidad por medio del juego, de forma que, poco a poco, llega a no ser posible que algo signifique aquéllo que significaba. Un cierto orden se hace necesario y el simbolismo se acerca cada vez más a la realidad, al mismo tiempo que se socializa y los juegos van convirtiéndose cada vez más colectivos.

El juego simbólico tiene doble función: primero, permite imitar al adulto por el mero placer de hacer lo que hace y tal como lo hacen los padres, es decir, realizar jugando todo aquello que no pueden verificar en la realidad. Cualquier actividad masculina (llevar uniforme, conducir un coche, etc.) o femenina (cuidar de un bebé, hacer la comida, limpiar la casa, etc.) es imitada, impulsados por el deseo fundamental de ser como los padres.

La segunda función esencial del juego simbólico es que le ofrece la posibilidad de revivir acontecimientos anteriores tantas veces como lo desee y modificarlos a su gusto. Esta actividad de revivir los hechos o situaciones en un juego siempre nuevo, le permite explorar todos los aspectos, colocarse experimentalmente en puntos de vista distintos, para comprenderlos mejor en su interior y, por tanto, dominarlos. Así logra hacer perder a su conflicto el aspecto dramático, no le causa temor y llega a vivirlo sin afectarle.

Por este mecanismo y como se mencionó en la "Familia y el Juego", el niño de tres a cuatro años que acaba de recibir un regaño de mamá, descarga su tensión emotiva propinando

una paliza a su muñeca o a su oso. La agresividad que no puede descargar contra su madre, la libera sobre las espaldas de los objetos más queridos.

Los juegos simbólicos van perdiendo su interés y la mayor parte de los niños de ocho a nueve años los abandonan. Su afectividad ha sufrido una socialización, y tras un regaño ya no le sirve el oso o la muñeca para exteriorizar su tensión sino ahora será el hermano. Cuando sea adulto... será la familia entera la que pagará las consecuencias de su mal humor por algo que no le salió bien durante su trabajo.

El juego simbólico va perdiendo su interés en medida en que la realidad puede ser comprendida por la inteligencia cada vez más racional, sin que necesariamente debe ir revestida de un aspecto afectivo.

La evocación de situaciones singulares va dejando lugar a otras más generales (juego de soldados, vaqueros, etc.) que permiten al niño expresar su combatividad, tener experiencia de un juego colectivo y someterse a reglas libremente convenidas o aceptadas por acuerdo común.

### 3. JUEGO DE REGLAS

Puede aparecer a los cuatro o cinco años, pero a partir de los seis o siete años logran adaptarse con éxito a juegos con una reglamentación. Jugar al "lobo" es uno de los más elementales juegos de reglas, que permiten al niño la utilización de ese ejercicio elemental que es la carrera, poniendo a prueba su combatividad y destreza.

*Se trata de una forma más de adaptación del niño a la vida social. La sumisión democrática a una regla común y no a un solo individuo, son ya formas evolucionadas de la vida social. El que no quiere someterse a las reglas, el -- mal jugador o el que no quiere perder se autoexcluyen del grupo o provocan la imposibilidad de que éste se forme, tes timoniando de esta manera su falta de madurez.*

*Los juegos que permiten agrupaciones mayores de niños, tales como el fútbol o el baloncesto y, en general, todos -- los juegos deportivos, así como los juegos colectivos clásicos (policías y ladrones) no suelen organizarse de manéra espontánea antes de los diez y once años.*

## C O N C L U S I O N E S

*Es necesario que el adulto se concientice de que el juego es una actividad primordial en la vida del niño, que requiere - de su propio tiempo y espacio y no es una acción complementaria de otra o un auxiliar en el entretenimiento del infante cuando se quiere que él no intervenga en conversaciones y actividades de adultos.*

*El juego es entonces una actividad que trae consigo alegría, placer y satisfacción en el infante y esto debe ser reforzado por padres y maestros mediante:*

- No imponer juegos específicos, en el niño debe surgir la iniciativa ya que ésta irá de acuerdo a sus gustos y deseos. De esta manera se refuerza la espontaneidad infantil.*
- Promover el juego infantil desde temprana edad, ya que beneficiará al niño en el desenvolvimiento de su cuerpo, de su inteligencia y de su afectividad, también puede lograrse una integración social.*
- No intervenir constantemente en los juegos, el adulto puede observar el desarrollo del mismo. En caso de participar en él, hay que recordar que al niño le agrada la compañía del adulto aunque muchas veces saben de antemano que esta relación limita su juego; en esta situación hay que aprovechar la confianza que los infantes nos depositan para establecer con ellos una relación positiva en la cual este presente siempre el respeto mutuo y una libre convivencia.*

*Se aconseja que la persona adulta tome una actitud infantil y no de imposición de juegos o actitudes.*

- *Tienen los adultos una participación justificada cuando se observe en el juego, una tendencia violenta, apasionamiento por el mismo o una prolongación exagerada de éste.*
- *Se debe considerar a la vez que los intereses del infante varían de acuerdo a su edad, por lo que sus juegos -- también cambian así como sus amistades y lugares de recreo.*
- *Padres y maestros deben apoyarse mutuamente para propiciar, apoyar, guiar y comprender esta actividad normal en el niño.*
- *El maestro por su parte, debe aprovechar el gusto por el juego para iniciar y motivar sus actividades educativas, -- logrando mejores resultados en sus objetivos.*
- *No contrarrestar el tiempo y momentos en que los niños pueden jugar, ya que es necesario que desahoguen energías.*
- *Comprender que el juego tiene su razón de ser que beneficiará al pequeño en su desarrollo integral.*

## B I B L I O G R A F Í A

- 1) EDGREN, Henry. Juegos Escolares para Primaria  
México, Pax - México, 1986. 208 pp.
- 2) Juegos Didácticos Enciclopedia Ultima Moda  
México. Novedades Editores. 1988, 197 pp.
- 3) MILAR, Susan. El Juego y su Significado  
Barcelona, Fontanella, 1978. 395 pp.
- 4) NIETO H., Margarita. Niño Disléxico  
México, Prensa Médica Mexicana 1980. 293 pp.
- 5) POWDERMARKER F. Cómo atender y cómo entender al Niño.  
México. Kapeluzz. 1979. 267 pp.
- 6) SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA El niño al inicio de su etapa escolar.  
México. S.E.P. 1985. 1085pp.