

I N D I C E
PRESENTACION

- A).- DEDICATORIA
B).- PROLOGO
C).- INTRODUCCION



C O N T E N I D O

	PAGINA
I C A P I T U L O	
La recreación, parte de la educación integral del niño	1
I I C A P I T U L O	
Evolución del interés recreativo en el aprendizaje	11
I I I C A P I T U L O	
Desarrollo de la personalidad del -- niño de primaria	18
I V C A P I T U L O	
La influencia que tiene el juego en el desarrollo del niño.	24
V C A P I T U L O	
CONCLUSIONES GENERALES	
SUGERENCIAS	
BIBLIOGRAFIA	

DEDICATORIA

Para mi hija
Yohadhara Lucina y
sobrinitos deseándoles
la superación en el futuro.

Con todo cariño para mi
esposo David, por su comprensión.

Con respeto y gratitud a
mis padres y hermanos que
supieron darme buena orientación
hacia el porvenir.

Con respeto para mis
maestros y compañeros de
trabajo quienes alentaron
mi formación profesional.

P R O L O G O

Con el propósito de conocer los intereses personales -- del niño, como madre de familia y maestra de escuela primaria, encontrando el tema adecuado que es " La recreación y la formación integral del niño en la escuela primaria ". Mi deseo -- es saber cómo es el niño desde el punto de vista psicológico, -- qué siente, qué piensa, qué anhela, qué sueña, recorriendo -- sus diferentes manifestaciones de lenguaje pictórico, de juego, de trabajo y escuela, distinguir ciertas épocas evolutivas para utilizarlas en la educación.

Ya que hay una grave responsabilidad que recae sobre -- los padres al tener que controlar en cierta forma los elementos del ambiente para formar la personalidad del niño.

Deberemos convencernos de que importa más el niño que nosotros mismos; que su destino debe hacerse de acuerdo con -- sus propios intereses y tendencias, ayudándolo, entusiasmando -- dolo, orientándolo, pero no obligándolos a seguir precisamente aquello que nosotros creemos debe hacer, ni haciéndolo que logre lo que los padres no pudieron, ni alejarlo de lo que para éstos fue perjudicial y para él puede ser lo mejor.

El maestro juega un papel muy importante en la vida -- del niño; el maestro ama a los niños, los busca les imparte -- sus conocimientos con una noble e infatigable dedicación.

Los maestros nos podemos dar cuenta que los niños juegan sin un ordenamiento progresivo y adecuado, que les permita

tener un resultado formativo.

Pero la culpa no es de los niños; pues ellos siempre - están dispuestos a jugar. La culpa es de nosotros, porque tal vez hemos olvidado que " la infancia como afirma CHaparede, -- sirve para jugar e imitar; y que no es que el niño juegue o imite por ser niño, sino que es niño para jugar e imitar ".

Donde existen niños hay juegos, y donde los niños juegan hay alegría y felicidad.

Cuando los niños saben a qué jugar y lo hacen con gusto, con entusiasmo e interés en sus horas de recreo y descanso, podemos estar seguros que jamás estarán expuestos a los ratos de ocio y fastidio en que se desarrollan los gérmenes de innumerables vicios.

Por eso debemos fomentar hasta el máximo los juegos organizados, no solamente permitiendo que el niño juegue, sino - haciendo que juegue, enseñándole los juegos y dirigiéndoselos.

Si el juego es correctamente dirigido, el niño puede - manifestar su poder creador a través de su trabajo escolar.

Tal poder creador puede objetivarse en el dibujo, la - pintura, el modelo, pero también en la habilidad de hallar solución a problemas de aprendizaje de carácter científico y natural, ya que el niño es un ser vivo capaz de reaccionar con - valiosas aportaciones ante estímulos.

La acción del niño expresa siempre algo de su vida per-

sonal, cuando menos su caudal de energías que necesita aplicar, tiene con frecuencia cierta manifestación de su espíritu creador.

En la escuela el juego ofrece constantemente, oportunidad de satisfacer la necesidad de acción del niño, puesto que las energías que existen en el educando y que se multiplican sin cesar tienen campo propio para manifestarse a través de -- actividades educativas.

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

La Recreación es la actividad física o mental que se -- realiza por propia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar, produciendo satisfacción.

El niño al jugar con sus compañeros establece sus pro-- pias reglas, creando con ello un ambiente de iniciativa y de-- mostrando su libertad en el juego que realiza, se concentra -- en la actividad lo cual le proporciona satisfacción si le es favorable la reacción o contrariedad cuando pierde en la compe-- tencia o recreación.

Desde este punto de vista es aprovechable la recreación aun dentro de nuestra labor docente ya que con ello hacemos -- más placentera la enseñanza pues casi aseguramos que el niño -- aprende por medio del juego lo que mas tarde serán sus medios de vida.

En la práctica de los juegos se puede dirigir gran nú-- mero de niños, encontrando la oportunidad de observar con li-- bertad al niño para poder estimularlo fácilmente.

Los juegos encierran en sí, un alto valor recreativo -- y educativo, siendo la parte más alegre e indispensable en la enseñanza.

En el presente tema se anotan juegos, sobre los cuales hemos tenido trato directo con los niños y nos han dejado un -- cúmulo de experiencias representando el esfuerzo y la tenaci-- dad para investigar exhaustivamente cada uno de los capítulos aquí anotados.

Que la lectura del presente tema constituya un valioso auxiliar para el conocimiento y la práctica de la recreación.

Ma. Lucina Delgado González

I C A P I T U L O

LA RECREACION, PARTE DE LA EDUCACION INTEGRAL DEL NIÑO.

Haciendo referencia al ordenamiento jurídico referente a la educación que recibe el niño debe ser integral es decir que comprende desde el cuerpo en desarrollo hasta la mente; se entiende por educar el hecho por medio del cual se transmite la cultura a las nuevas generaciones para que estos la impliquen de acuerdo con el desarrollo social de la época.

La aspiración educativa se dirige a lo fundamental humano sin declinar la categoría de hombre civil y civilizado.

La recreación es la actividad física que complementa la educación y se realiza por propia iniciativa, la persona dispone de libertad para crear y actuar conforme siente la necesidad lo cual le produce satisfacción inmediata con sus exponentes gozo y alegría, llega a la culminación de que la actividad le produce una sensación agradable.

Una clase para ser recreativa lleva una secuencia enriquecida por una serie de actividades que estimula la imaginación, la auténtica expresión emocional y las condiciones favorables de la libre expresión del alumno.

El niño no es un adulto en miniatura sino un individuo diverso que su visión del mundo es distinto a la nuestra carente de experiencia sin posibilidad de defensa, y con la necesi-

dad de satisfacer instintos que poco a poco aprende a controlar sus sentidos perciben primero lo que sucede alrededor pero pasa mucho tiempo antes de que pueda comprender todos sus percepciones, con lentitud va adaptandose al ambiente y soportando o rechazando lo que le lastima.

El adaptarse es en cierta forma una resignación que -- surge de la necesidad de sobrevivir a pesar del ambiente, ejercer un control sobre las emociones y el intelecto, comprende utilizar juicios y utilizar las experiencias.

El mundo del niño es diferente a la del adulto por la forma en que lo ve, lo comprende y lo expresa.

La libertad para aprender, la creación de nuevos intereses es la misión educativa del adulto.

La conducta del niño puede ser individual o colectiva la primera es la reacción del organismo ante los estímulos -- del medio.

La segunda o colectiva es la aparición de las reacciones idénticas en varios individuos al mismo tiempo o a estímulos que guardan cierta relación.

La motivación de carácter social se determina como: Sugestión, imitación, trabajo, cooperación, rivalidad y emulación.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda su desnudez espiritual.

El juego adorna la vida siendo algo que lo complementa como función biológica y por el sentido que lo comprende por su significación sus conexiones espirituales y sus resultados de crear órdenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

Hay que inducir o incitar al niño para que realice una serie de actividades que lo conduce al aprendizaje.

En la difusión de valores realizados por el trabajo -- creador no pueden hacerse por demostración abstractiva, sino por sugestión que supone la congenialidad de los espíritus.

" La sugestión es la gran fuerza espiritual que di -- funde, multiplica e intensifica los valores". La sugestión, -- es el único medio de que dispone el espíritu humano para actuar sobre otro espíritu.

Sin la sugestión, así entendida, la educación sería -- un enigma.

"El mayor puede ejercitar el menor solo excitando en él las energías potenciales innatas, promoviendo el desarrollo de la función sintética a Priori ".

La sugestión no crea energías nuevas de la nada pero --

hace actuar eficazmente a aquellas de que el sujeto dispone

En el elemento central de toda educación, el niño, puede y debe ser objeto de la exploración psicológica; pero la -- psicología nada nos dice sobre lo que debe hacerse. Tomando, -- por ejemplo el hecho psíquico de la imitación, la psicología nos dice en que consiste pero nada nos indica sobre lo que el niño debe imitar.

¿ Cuáles son los modelos que los maestros deben proponer a la pronta imitación de los niños? ¿ El héroe, el estudioso, el mártir, el atleta o el industrial? Hay, pues, una necesidad urgente de distinguir entre hechos y valoraciones. Los hechos sólo tienen valor al servicio de los fines últimos que la voluntad debe crear y que ningún conocimiento puede -- suplir.

Los valores se aprecian se siente, se comprenden, pero no pueden ser definidos, por tratarse de algo primario fundamental.

La imitación es uno de los elementos típicos de la mentalidad del niño y un factor educativo de gran importancia. -- Aparece a muy temprana edad y es también una manifestación de memoria. El niño imita por instinto aquello que sirve para -- su perfeccionamiento, pero también imita determinados actos -- solo por que son realizados por una persona que le interese. -- Los niños imitan de aquellos rasgos que ellos consideran importantes y que ven de las personas mayores. Ejemplo los niños se

pintan bigote y las niñas se ponen sombreros calzando los zapatos de sus padres.

La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos, se determina por las tendencias individuales o por la fuerza del medio en que vive y por consiguiente influye grandemente en su educación. Los hijos de artesanos juegan de preferencia a los oficios de sus padres, y los de militares, a la guerra actividades que constituyen las ocupaciones principales de sus padres.

Una de las fases del trabajo físico es de tipo recreativo de actividad física de mayor importancia que se realiza en las escuelas de enseñanza primaria siendo un gran auxiliar del maestro dentro del programa, porque para realizarlo no se requiere gran organización.

La labor de construcciones no sólo proporciona a los niños el interés y el entusiasmo que muestra siempre por un buen juego, sino que también les enseña el uso del trabajo.

El trabajo de la escuela ha de ser en colaboración, de modo que el fuerte ayude al débil, que uno y el otro se complementen mediante las personales dotes y por la aportación de los varios temperamentos y caracteres. " El trabajo siempre ha sido fundamental para el desarrollo y para la vida tanto de la sociedad como del individuo; es la primera condición fundamental de la vida humana, hasta tal punto que tenemos que decir, en cier

to sentido " el trabajo ha creado al individuo".

" Todos los valores que posee el hombre en la actualidad son fruto del trabajo, constituye la constitución de su crecimiento físico y espiritual."

" En el trabajo, pone el hombre en movimiento las fuerzas naturales de su cuerpo, manos y pies cabeza y dedos, Al influir por medio de este movimiento sobre la naturaleza exterior y cambiarla, el hombre; al mismo tiempo modifica su propia naturaleza. Despierta las fuerzas que permanecen dormidas en ella y la expone a su propio servicio ".

Por lo tanto ¿ Cuáles son los objetivos en la educación encaminada ha formar en los niños una actitud hacia el trabajo y cultivar en ellos las cualidades correspondientes?

Pueden resumirse así:

a).- Uno de los primeros objetivos estriba en lograr - que se tenga una concepción justa del trabajo y de la actitud que hay que adoptar respecto al mismo.

b).- El niño, el adolescente, el joven de uno u otro -- sexo, han de estimar el trabajo, han de acostumbrarse a él, - de tal modo que le resulte enojosa la inacción y la ociosidad.

c).- El educando ha de sentir alegría tanto por el trabajo físico como por el intelectual.

d).- La actividad humana es muy diversa, cualquier trabajo socialmente útil es valioso.

e).- El objetivo debe estribar en acostumbrar a los jóvenes a realizar un trabajo sistemático y planificado consentido de responsabilidad.

f).- Próximo al objetivo anterior, se halla el que consiste en hacer al educando tenaz y perseverante, lo que le impida retroceder ante las dificultades.

g).- Otro objetivo debe ser la adquisición de hábitos de trabajo práctico, intelectual y físico.

h).- Tenemos que enseñar a trabajar en equipo ya que el trabajo social casi siempre es colectivo con la particularidad de que es necesario, además, cultivar el sentido de responsabilidad ante la comunidad.

i).- Por último, siendo nuestra educación democrática los niños mexicanos, deben cultivar la hermandad, sin tomar en cuenta situación social o económica, de razas, nacionalidad filiación política, ni credo religiosos tolerancia indispensable por armonizar en el trabajo por equipo; más claramente dicho; el niño debe orientarse como individuo para integrarse como miembro cooperador de la sociedad, asimilar una preparación como futuro trabajador y productor.

Por lo anterior consideramos que nuestras recomendaciones tienen vigencia en todo tiempo y por todo programa educa-

tivo, inclusive para la vida. Los trabajos manuales son un gran auxiliar, un incentivo para combatir la ociosidad o un pasatiempo para las horas libres que indiscutiblemente pueden incrementar las entradas económicas del hogar, tan necesitado de ingresos honrados. El niño desde la escuela debe aprender a ser útil así mismo y a la comunidad, por lo tanto es urgente enseñarlo a fabricar cosas sencillas que parecerán intrascendentes, pero que pueden ser la clave para resolver lo que el futuro le reserve.

La escuela debe ser como una familia ideal donde el padre se da cuenta de lo que conviene al hijo y le proporciona cuanto necesita. En las conversaciones familiares hay siempre algunos casos que excita el interés; se hacen afirmaciones, se discuten asuntos y el niño aprende sin cesar. También participa el niño en las ocupaciones de la casa, adquiere hábitos de higiene, orden, trabajo y de respeto a las ideas de los demás y el hábito fundamental de subordinar sus actividades al interés general de la familia. Mediante esta cooperación, el educando tiene la oportunidad de adquirir conocimientos.

Por medio del juego, el niño se representa la vida y por este mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativas, para desarrollarse, para educarlo como una unidad en el orden social.

A los niños les agrada siempre aquellos objetos, perso-

nas o situaciones que les permitan sentirse importantes, que les dan ocasión para mostrar la fuerza de su personalidad sus posibilidades. Por el contrario, le desagradan aquellos objetos, personas o situaciones que les hacen sentirse insignificantes.

Es durante el recreo cuando el niño hace amistades (o enemistades) descubre los derechos ajenos y el límite de los propios, en suma comienza a aprender a vivir en grupo.

Hay que evitar en el niño la oposición lo mas posible para que la enseñanza consiga su objetivo de unificación.

Procurar que los niños no tengan enemistad con sus compañeros serán útiles los juegos por equipos para disciplinar la mente y acostumbrarlos a la obediencia necesaria, a la cooperación, al compañerismo y a la amistad.

Los sentimientos antisociales que existen con frecuencia en el niño son en esta forma controlados y canalizados en las luchas deportivas de cualquier índole permitiéndole subsistir sin necesidad de actuar contra sus semejantes.

La emulación, cuidadosamente utilizada puede ser benéfica. Es decir, siempre que no se inferiorise ni se compare, sino que se impulse a lograr lo que otros han hecho, provocando el entusiasmo y no la envidia. El egoísmo, la envidia, la vanidad y el orgullo son producto de educaciones equivocadas y su presencia destruye la integridad y la capacidad del individuo; --

estos cuatro grados defectos suavizados y orientados y no total mente eliminados, se pueden transformar en fuerzas impulsoras y creadoras con un buen sistema: El egóismo interpretado como la forma de conocerse perfeccionarse y cuidarse más para poder rendir mejores frutos a la sociedad a la última instancia está integrada por individuos; la envidia convertida de alcanzar lo que otro ha obtenido, pero sin destruirlo sino emulando y si es posible mejorándolo. La vanidad, transformada en el -- concepto preciso del propio valer y sabiéndolo exteriorizar, -- pero sin fanfarronería ni exhibicionismo que ha nada conduce; y el orgullo, convertido en dignidad, como consecuencia y complemento de los anteriores elementos.

Cuando el niño juega o se ejercita realiza un impulso-- congénito de imitación, se ejercita para actividades serias -- que la vida le pedirá más adelante o como un ejercicio que sirve al individuo para adquirir dominio de sí mismo, en la necesidad congénita de efectuar algo y también en el deseo de dominar entrando en competencia con otros.

El ejemplo vivo de los padres es el espejo que guía a -- los hijos en su formación del concepto general del mundo y de la vida y para ellos el juicio valorativo de los padres es el punto de mira y el término de comparación que toma para valorar a su vez juzgar, estimar e imitar las acciones, la conducta y los hábitos valiosos que observan y ven en los demás.

II C A P I T U L O

" EVOLUCION DEL INTERES RECREATIVO EN EL APRENDIZAJE "

Los intereses del individuo puede ser provocados por - motivos diversos, tanto de índole física como de orden espiritual, su existencia es de suma importancia en la enseñanza aprendizaje.

En cualquier momento de la vida del individuo se puede apreciar sus inclinaciones o sus sentimientos de desagrado por las cosas; pero existen hechos o situaciones más apropiadas para conocer los intereses de mayor valor para la educación. Eso sucede con los que se descubre a través de la lectura que seleccionan los niños espontáneamente; en el transcurso de sus conversaciones, juegos y demás pasatiempos libres, y con los que se averiguan con las actividades de carácter intelectual - que los entusiasman, como por ejemplo, la literaria, histórica, científicas, artísticas, etc, que, en muchas ocasiones sirven de base a la orientación profesional del educando, también demuestran agrado por determinados objetos, fenómenos y actos públicos.

El interés se haya intimamente ligado con la atención aparece como un impulso interior de la atención hacia los objetos plenos de significación biológicos, ellos garantiza en mayor frecuencia sobre la participación activa del educando en el progreso de su propio desarrollo. La atención y el interés son pues inseparables. Sin interés no hay atención posible, sin atención no hay aprendizaje. Todas las actividades educativas

se basan en el interés.

Durante el primer año de vida, los intereses lúdicos son eminentemente sensuales se divierte mirando los objetos que le rodean.

A los 15 meses las actividades de deambulación en el hogar o el jardín recoger objetos golpearlos y lanzarlos.

A los dos años su atención será mas fija examina los -- objetos con cuidado los observa toca y golpea aprende a ensartar cuentas grandes, hace torres y puentes con cubos, imita el sonido del motor del automóvil y juega con carritos su sistema de juegos es solitario; lanza a los otros niños igual que a sus juguetes.

A los tres años se interesa por juegos más constructivos no los destruye invita a sus amigos y comienza a aparecer el interés por las amistades.

De los cuatro a los cinco años es hábil para manejar -- objetos de juego, construye con más precisión mantienen más -- la atención, las amistades se afirman y se buscan la rivalidad y el interés de superación aparecen como incentivos del -- juego, le agrada contemplar la naturaleza interesándose por -- las excursiones.

De los cinco a los siete años está capacitado para jugar horas enteras a una misma cosa por fatigante que sea.

Construye juguetes complicados y de su propia invención colecciona canicas, estampas y multitud de objetos extraños como piedras, trozos de mosaicos, etc. estos son transportados en bolsas, los cuida y cuenta para sentir el placer de -- que aumentan en número, tienen gran habilidad física, trapa a los árboles saltando, y en todos los ejercicios de esta naturaleza aprende con rapidez asombrase a nadar a montar en bicicleta, a patinar, todos los juegos que requiere control de -- equilibrio y mucho esfuerzo muscular.

Le interesa los colores y pinta tratando de dar colorido a sus obras. Aparecen los intereses escolares.

Después de los siete años comienza una época eminentemente intelectual, tanto por el intenso desarrollo de los centros nerviosos superiores y del aumento de sus conexiones con el resto del sistema, como por los incentivos del mismo ambiente escolar y general provoca.

Los juegos y juguetes adquieren características especiales de acuerdo con esta fase de la evolución.

En esta edad, el juego, se transforma con facilidad en uno de forma e interés sensual, y más aún a medida que se acerca la pubertad no es exactamente a los doce años cuando inicia bruscamente ésta, sino que desde mucho antes existen ya influjos hormonales que excitan y modifican el temperamento del niño pudiendo contrarlarla la actividad orientada y la educación. Juega habilmente, fabrica teléfonos primitivos, construye mode-

los sencillos de barcos y aviones, se divierte excursionando - más que en épocas anteriores es más precavido sin perder todavía la audacia por completo.

Niños y niñas se interesan por los juegos como la lotería, las damas, etc., adquiriendo habilidad para jugarlos de -- los diez a los doce años aparecen la crisis puberal la exploración es difícil hay generalmente irritabilidad, inestabilidad, -- y tendencias eróticas definidas junto a una falta de atención.

A los quince años recuperan los intereses ambientales, -- aparecen los intereses deportivos, se readquiere la habilidad manual e inicia el franco desarrollo intelectual.

Los intereses propiamente dicho, cuyo estudio prevee -- de los elementos esenciales para la educación se puede conocer a través de ellos sus necesidades espirituales, obtiene el máximo provecho y provoca el desarrollo más rápido y correcto, las formas evolutivas de la mente permiten adquirir conocimientos para los que está capacitado y sumando nuevas posibilidades cada día.

I.- Los intereses evolucionan siempre:

- a).- De lo simple a lo complejo.
- b).- De lo concreto a lo abstracto.
- c).- De la receptividad pasiva a la espontaneidad.
- d).- De la indeterminación a la especialización.
- e).- De la subjetividad a la objetividad.
- f).- Del principio de goce al de realidad y

g).- De lo inmediato a lo relativo.

Así como han evolucionado las actividades similares durante el curso de la evolución de la humanidad los juegos evolucionan durante el curso de la infancia más o menos del mismo modo.

" El juego es una actividad fundamental que se apoya - en la necesidad del movimiento del hombre, en sus intereses y estados enímicos y que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas ".

La energía utilizada en el juego tiene la peculiaridad de proyectarse en la zona de intereses del niño, por eso, esa energía no se desperdicia ".

La clasificación de los juegos por grados se dejan a juicio del maestro para que en la práctica con sus alumnos escojan los favoritos y les enseñe en cada grupo aún dentro del mismo grupo, los niños siempre manifiestan sus simpatías para tal o cual juego que se les enseñane, sin olvidar de enseñarles otros.

Se tiene cuidado de seleccionar los juegos más sencillos para primer y segundo grado sobre todo, recurriendo a rondas que son las más convenientes, para ser consecuentes en el aspecto de la educación con el plan de transición entre los jardines de niños y la escuela primaria.

La práctica de los juegos que son fáciles y que proporcionan al mismo tiempo una satisfacción inmediata, es donde los maestros encuentran mayores oportunidades para poder otorgar y conocer libremente a los niños; para estimular o refrenar sus inclinaciones.

En los grupos de quinto y sexto se utilizan como un -- principio de iniciación deportiva, como base del aprendizaje -- deportivo que recibirá en los alumnos cuando ingresan a las escuelas de enseñanza media.

Tiene por función el medio la de preparar a la infancia para la vida seria.

Ejemplo de juegos:

Para primero, segundo y tercer grado.

" CAMBIO DE LUGARES "

Organización:-- Este juego se realiza dentro del salón de clases; todos los niños, menos uno se sienta en sus respectivos lugares, a la voz de mando: " cambio al frente " -- " Cambio atrás ", " Cambio a la derecha ", a intervalos irregulares, procurando tomar a los niños por sorpresa.

A cada voz de mando, todos aquellos que pierdan sus --

asientos vacíos festejando al que quede sin asiento.

Duración de tres a seis minutos.

Para cuarto, quinto y sexto grados.

" LA CARRETILLA "

Organización:- Los jugadores se forman en dos hileras, numeradas y se colocan detrás de la línea de salida. El jugador número uno pone las manos al suelo y es cogido por el número dos a la altura de la rodilla descansando éstas en la cadera de éste último.

A una señal, el número dos empuja la carretilla hacia adelante hasta atravesar una línea marcada a 10 Mts. de distancia; ahí se cambia los lugares, el dos abajo y el uno empuja la carretilla regresando hasta llegar a su hilera, donde toca forma la siguiente carretilla. La hilera que termine primero gana.

" El tipo de juego se haya determinado, de una parte, - por la necesidad del niño y de otra, por el grado de su desarrollo orgánico.

I I I C A P I T U L O

" DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO DE PRIMARIA."

El proceso de desarrollo envuelve la personalidad de tres modos: cada línea específica es afectada por todas las demás:

a).- El pensamiento objetivo, por ejemplo, se desenvuelve condicionado por el pensamiento cuantitativo, por la expresión Lingüística y la artística; a su vez su pensamiento cuantitativo mejor a su desenvolvimiento en el grado en que es apoyado por las demás líneas de desarrollo.

Naturalmente que la interrelación es mayor en el grado en que hay más afinidad, y en tanto que se provoca experiencias que coordinen las líneas de desenvolvimiento respectivo.

Cada línea afecta a todas las demás:

b).- Por la misma razón cada progreso en una línea determinada abre posibilidades a nuevas experiencias para el desarrollo de las demás, según su afinidad y el tipo de experiencias que tengan.

El efecto del desarrollo consiste siempre en la modificación total en algún sentido.

c).- La personalidad en general, amplía su radio de contacto y adquiere nuevos poderes en relación con su ambiente, en la medida en que se desenvuelven sus aspectos y líneas par-

ticulares. Es éste un proceso acumulativo y de efectos recí --
procos en los distintos aspectos de la personalidad.

Aunque diversas investigaciones nos obligan a conside --
rar en primer término la personalidad total siempre que pensa--
mos en términos de desarrollo, puesto que en última instancia
el valor de cada desenvolvimiento lineal depende de lo que se
logre en la personalidad, para los fines prácticos siempre es
necesario proceder analíticamente, a efecto de no descuidar
el desarrollo equilibrado en los distintas direcciones espe--
cíficas. Esto es lo que sirve de base a la formulación de los
planes y programas de estudio.

En la medida en que un maestro enseña debidamente su --
materia, ésta adquiere un valor auténtico y trascendental en --
el desarrollo de la personalidad del alumno.

Las formas de trabajo escolar son las que mejor permi--
ten la libre manifestación de la personalidad total del alumno.
Las reacciones psíquicas y emocionales son muy importantes pa--
ra determinar el grado de desarrollo y madurez del sujeto, y --
dado su naturaleza, son más difíciles de apreciar que las orgá--
nicas o físicas.

Propiamente todo desarrollo marcha hacia la producción
de signos o indicios, o elementos más sensibles al estímulo y
que en el aspecto intelectual se llama abstracciones.

Los objetivos determinados principalmente por el proce--
so de maduración del individuo, generalmente son inconsisten --
tes para él; pero cada fase de su desarrollo adquiere signifi--

cación en el grado en el que se analiza, desde el punto de vista de su meta, en tanto que se halla más cerca de ésta.

El programa parte de la observación y apreciación de sí, mismo, en relación con el medio que le rodea; colabora en el desarrollo integral del educando, a través de actividades que desarrollan sus actividades: Perceptivo- motoras, creadoras de críticas y autocríticas, así como su sensibilidad.

De acuerdo al desarrollo evolutivo de los niños en edad escolar; se correlacionan las áreas artísticas con las otras áreas de estudio, e inician al niño en la apreciación de diferentes formas de expresión artísticas.

El áreas de educación artística se proponen en la educación primaria:

1.- Promover el desarrollo armónico de la personalidad para que se ejerza en plenitud las capacidades humanas.

2.- Estimular las expresiones espontáneas de los educandos de acuerdo con sus necesidades, intereses y vivencias características de la etapa de su desarrollo psicobiológico.

3.- Propiciar el desarrollo de su capacidad creadora en todos los aspectos estableciendo nexos con otras áreas del conocimientos, mediante el ejercicio de la percepción, la imaginación, el razonamiento, la memoria y la sensibilidad.

4.- Cultivar su capacidad crítica y autocrítica, con --

sentido de responsabilidad, colaboración y tolerancias, así como sentimientos de confianza en sí mismo, en relación armónica con su medio, de modo que le conduzcan a transformarlo en forma positiva.

5.- Promover, a través de las actividades artísticas, - en reconocimiento de las manifestaciones estéticas y el libre encuentro de sus propias soluciones, como instaurador de nuevas formas de comunicación, mediante el lenguaje del arte.

6.- Desarrollar el sentido de nacionalidad, mediante el contacto con las manifestaciones del arte popular del país.

En la educación artística comprende las actividades de la danza, artes prácticas, teatro y música, las cuales contribuyen al desarrollo de la personalidad del niño.

El niño debe observar integramente y hasta donde sea -- posible la realidad, los elementos, los ingredientes, que le rodean. Se le puede dar a conocer al niño costumbres sobresalientes de su comunidad o región con objeto de iniciarlo en el arraigo y valoración de nuestras tradiciones y costumbres.

Poniéndole en contacto con las costumbres y tradiciones de la región o comunidad, que conozca diferentes trajes típicos de la región, seleccionando uno de los más vistoso del país asociándolos con las danzas o celebraciones especiales.

Dar al niño la oportunidad de escuchar música típica de

la región comparándolos con las de otros lugares; estimulándolos al sentir nuestras tradiciones.

Dar a conocer al alumno los trajes de la región y de -- otros lugares del país, que el niño sepa el uso de este vestuario (En festividades y ceremonias especiales); por medio de estímulos reales: películas y diapositivas en estimularles la imaginación creadora.

Favorecer la participación de los niños en la interpretación de cantos, arrullos y ritmos de lugar y otras regiones.

Dar a conocer al niño los cuentos y leyendas tradicionales adaptadas a los intereses de los educandos, se enseña a que descubra y sienta la importancia de nuestras tradiciones y costumbres y establezca diferencias entre los de su comunidad o región.

Que sienta como manifestación de su comunidad las costumbres características de ellas, visitando lugares donde puedan observar.

Dar a los niños la posibilidad de establecer entre la música mexicana y goce de su ritmo, participación libre en danzas y ritmos complementando con instrumentos musicales.

El folklor proviene de la creación de símbolos y alegorías de los fenómenos naturales y de los errores y cualidades humanas.

El hombre ingnorante no puede explicarse por qué la luna sale y se oculta, cómo crecen las plantas, de dónde provienen las tormentas, etc., por eso crea mitos, cuentos, leyendas que se arraigan en la imaginación y se traducen en expresiones artísticas.

I V C A P I T U L O

LA INFLUENCIA QUE TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El juego obra sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo del crecimiento. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva, el cerebro sobre todo, no se halla en estado de funcionar. El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones. Los centros visuales del cerebro -- ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no han recibido el estímulo que le es necesario.

Además el juego es útil por conservar refrescándoles los hábitos nuevamente adquiridos; esta función se presenta sobre todo en los adultos.

Los objetivos de los juegos son:

a).- Tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para ayudar al logro de esta manera, a la formación del hombre que sea capaz de conducirse activa y concientemente en servicio de la sociedad.

b).- Formar al joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser más tenaz y perseverantes.

c).- Crear una sólida base de partido, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

d).- Crear una forma de hábitos de trabajo colectivo.

e).- Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia, y la disposición para vencer los obstáculos.

f).- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil; caminar, correr, saltar, montar, - empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

g).- Desarrollar las actividades en grupos o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

h).- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible.

Tomando en cuenta que los juegos de los niños desempeñan una función pedagógica, psicológica y fisiológica, se ha clasificado en dos grupos principales: Juegos que se requieren al desarrollo de las percepciones y juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones motrices.

En este grupo se distinguen una serie de juegos destinados a desarrollar en el niño las actitudes sensoriales. Decimos " Actitudes " y no " sentidos " porque los juegos llamados sensoriales que más para desarrollar los sentidos sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones, a clasificarlas, cambiarlas y asociarlas con otras. Además, provocan su atención voluntaria sobre las cualidades de los objetos, le hacen adquirir conciencia de cuanto cae bajo dominio de los sentidos, formar su juicio y actuar según las conclusiones de éste.

Ejercitando al niño en las percepciones sensoriales mediante adecuadas ocupaciones le fijamos una idea, una imagen viva, que recuerda al niño actos y objetos conocidos y, por consiguientes, logramos concentrar su interés y atención.

El niño realiza casi inconscientemente comparaciones y a sociaciones, y los juegos de este tipo le dan ocasión a recuerdos.

Las nociones sensoriales de forma y color no se le presentan sola, desnudas o fuera de su ambiente conocido, sino, al contrario, las encuentran siempre asociadas a la realidad.

No hay duda de que si consideramos la actitud de percepción sensorial, no tendremos la medida rigurosa de esta actitud si no más bien la del poder que tiene el niño de fijar voluntariamente su atención en las diferentes cualidades sensoriales.

Estos juegos no se deben utilizar solamente dentro del

campo de juego, sino también dentro de los salones de clases, arreglándolos con pequeñas variantes, procurando constantemente presentar juegos nuevos.

Hay muchos juegos de este grupo que exigen la atención conjugada, es decir : que el niño es llevado a fijarla sobre varios objetos presentado al mismo tiempo.

En fin, la característica fundamental es la de desenvolver la atención voluntaria del niño en una forma espontánea.

JUEGOS MOTORES

Estos juegos dan al niño la conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que son éstos el punto de partida. Para sostener su interés y su atención hay que presentarles juegos de conjunto, estimulándolos por medio de las competencias.

Los juegos motores se subdividen principalmente en visuales- motores y auditivo-motores.

Los juegos visuales- motores ocupan al niño de un modo activo, fijan su atención, la mantienen por la multiplicidad de excitaciones, desenvuelven además su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos.

Estos juegos proporcionan al mismo tiempo las ocupaciones más elementales con los trabajos de razonamientos más com-

plejos.

Los juegos visuales - motores exige, por parte del niño, ciertas reservas de adquisiciones intelectuales, mediante las cuales es capaz de comparar, comprender y desarrollar lo que se le pide.

Los juegos auditivo- motores fijan grandemente la atención del niño y le permiten que compruebe con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles. Consisten generalmente en hacer ir al niño de un sitio a otro con los ojos vendados encaminar en dirección a un sonido producido por otro niño -- o por un instrumento cualquiera en reconocer a un niño palpándolo con los dedos de la mano o en determinar el origen y la naturaleza de un ruido.

Estos juegos, como la mayoría de los puramente motores forman parte de los que se organizan en conjunto.

EJEMPLOS DE JUEGOS SENSORIALES: " LAS TIJERAS "

MATERIAL:- Tijeras, cordel y un saco con regalos.

Se cualga de un hilo resistente un saco que contenga - plumas, lápices, gomas, dulces, etc. El juego consiste en cortar el hilo con los ojos vendados. Al primer jugador se le deja con unas tijeras a cierta distancia del saco y él tiene que caminar con una mano atrás y las tijeras al frente o tratar de cortar el hilo; si lo logra los objetos que contiene el saco - son para él; si en tres intentos no lo logra, pasa el siguien-

te competidor.

" EL TREN "

ORGANIZACION:- Se forma el grupo en círculo y cada jugador marca un círculo alrededor de sus pies, de 50 cm. de diámetro quedando el jefe en el centro a una señal, los jugadores cambian de círculo moviéndose todos en la misma dirección a la izquierda o a la derecha, según se mande. El jefe tratará de ocupar un círculo en el momento en que esté desocupado antes de que sea tomado por aquel a quien le toca avanzar; el que perdió el círculo; pasa al centro y el juego comienza de nuevo.

Para evitar discusiones, el que haya puesto primero un pie en el interior es el propietario.

Variante:- Dentro del salón, el círculo se reemplaza por silla.

EJEMPLOS DE JUEGOS MOTORES: " LA CAMPANITA "

MATERIAL:- Una campanita.

ORGANIZACION:- Se forman los jugadores en círculo tomándose de las manos se escogen a dos, que pasarán al centro se les vendan los ojos y a uno de ellos se le da la campanita. El círculo girará a la derecha y el jugador que tiene la campanita constantemente la estará sonando a fin de que su compañero vendado la toque guiándose solamente por el sonido de la campana una vez que los jugadores del centro se hayan tocado, se es-

cogerá una pareja.

" LA GALLINA AL ASIENTO "

MATERIAL:- Un pañuelo

ORGANIZACION:- Se escoge un jugador que hará de " Gallina " se coloca el grupo sentado en un círculo y la " Gallina " queda al centro, a ésta se le vendan los ojos se le dan varias vueltas en su lugar para desorientarla y después tiene que ir a tocar a alguno de sus compañeros y adivinar sus nombres ya sea por el tacto o por su risa. Si después de dos tentativas en diferentes jugadores la gallina no adivina el nombre el segundo niño tocado la reemplaza.

Duración de tres a seis minutos.

Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el maestro injertar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamientos tal como él lo desee. Por medio del juego, el niño se representa la vida, y por este mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle ~~el~~ sentido de confianza en sí mismo, de -- ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse; en una palabra, educarlo como una unidad en el orden social.

V C A P I T U L O

CONCLUSIONES GENERALES

1.- La educación del niño es integral y comprende desde el desarrollo del cuerpo hasta la mente.

2.- La recreación es la actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar, lo cual produce satisfacción inmediata, gozo, alegría y que la culminación de la actividad, proporciona una profunda sensación agradable y sedante.

3.- Las clases deben ser recreativas llevando una secuencia enriquecida por una serie de actividades que estimulen la imaginación expresiones emocionales y las condiciones favorables de la libre expresión del alumno.

4.- El niño aprende a controlar sus sentidos percibiendo primeramente lo que sucede a su alrededor pasando mucho tiempo para darse cuenta de todas sus percepciones, con la lentitud se adapta al ambiente y soporta o rechaza lo que le lastima.

5.- Inducir o incitar al niño para que realice una serie de actividades lúdicas que lo conduzcan al aprendizaje.

6.- Todas las actividades educativas se basen en el interés, con el interés habrá atención y habrá aprendizaje.

7.- Así como han evolucionado las actividades similares durante el curso de la evolución debe comprenderse al niño proporcionándole recreaciones conforme evolucionan los juegos

durante el curso de la infancia.

8.- Las energías sean utilizadas en el juego ya que tiene la peculiaridad de proyectarse en la zona de interés del niño.

9.- La práctica de juegos sea fácil para proporcionar satisfacción inmediata que el maestro encuentre oportunidad para conocer libremente a los niños para estimular o refrenar -- sus inclinaciones.

10.- El efecto del desarrollo consistía siempre en la modificación de la personalidad y ampliará su radio de contactos adquiriendo nuevos poderes en relación con su ambiente, en la medida que se desenvuelven sus aspectos y líneas particulares.

11.- En la medida en que un maestro enseña debidamente su materia, ésta adquiere un valor auténtico y trascendental en el desarrollo de la personalidad del alumno.

12.- De acuerdo al desarrollo evolutivo de los niños en edad escolar se correlacionan las áreas artísticas con las -- otras áreas de estudio que inician al niño en la apreciación de diferentes formas de expresión artísticas.

13.- El niño conozca los cuentos, leyendas, tradiciones, etc. para adaptarlos a sus intereses, enseñándole a que descubra y asista la importancia de las tradiciones y costumbres -- que establecen diferencias entre otras regiones.

14.- Los objetivos de los juegos tengan como finalidad

contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes a través de las actividades físicas y recreativas, ayudando al logro de la formación del hombre, que lo haga capaz de conducirse activo y concientemente en servicio de la sociedad.

15.- Ejercitando al niño en las percepciones sensoriales mediante adecuadas ocupaciones le fijemos una idea, una imagen viva, que le haga recordar actos y objetos conocidos, por consiguiente, logremos concentrar su interés y atención.

16.- Practiquemos juegos visuales- motores que ocupen al niño fijando su atención manteniéndolo por la multiplicidad de excitaciones, desarrollando además su lógica elemental en la comprobación inmediata de los errores cometidos.

17.- Los juegos proporcionen al mismo tiempo las ocupaciones más elementales con los trabajos de razonamiento más complejos.

18.- El juego sirve al niño como camino para que se encuentre así mismo.

19.- El juego ayuda al niño a vivir plenamente su vida.

20.- Estimulando la imaginación viene la auténtica expresión emocional aunado a las condiciones favorables de la libertad de expresión del niño por la forma en que ve y comprende su mundo.

21.- La conducta del niño es distinta cuando actúa en -

forma colectiva pues es estimulado por varios individuos relacionados con su interés.

22.- Debemos proponer a los alumnos la imitación de algunos personajes que han desarrollado actos sobresalientes y así por medio del teatro distinguir hechos y valoraciones.

23.- El trabajo del niño es desarrollado por medio del juego acostumbrándose a él de tal manera que le resulta enojosa la inacción y la ociosidad el papel del maestro es sugerir el juego que lo conduzca a algún fin.

24.- Por medio del juego se forman valores que harán del niño un ser tenaz y perseverante luchador constante ante las dificultades.

25.- Cuidaremos de cultivar la fraternidad conduciendo al niño hacia el trabajo social y haciéndolo sentir responsable y respetuoso ante la comunidad coordinado sus intereses hacia el bien del equipo.

26.- La escuela, el maestro y sus compañeros deben ser como una familia ideal que le proporciona alimento a su curiosidad bienestar físico e intelectual y actividades, cuidando su salud y el bienestar de los suyos.

27.- Para los maestros el juego viene siendo un gran auxiliar, tanto para conocer como para controlar a nuestros alumnos; ya que los pequeños incontrolables entran por medio del -

juego y sin darse cuenta, a la disciplina general del grupo.

28.- Evitar la oposición para que la enseñanza consiga el objetivo de unificación.

29.- Interesar a los niños, de acuerdo a su edad o a su grado; en los juegos organizados para un mejor desarrollo físico.

30.- Enseñar al niño que aproveche lo que le rodea, para que fabrique cosas que le sirvan en la vida diaria, comprenderá que en todo trabajo el hombre aplica su inteligencia para transformar positivamente la naturaleza.

31.- Advertirá los cambios físicos e intelectuales que se presentan al término de la infancia.

32.- Favorecer al niño y al joven en un mejor desenvolvimiento corporal, orientándolo y empleando su energía hacia actividades físicas.

SUGERENCIAS

a).- Procurar que todos los niños participen en deportes u otras actividades sin discriminar ni deshechar a los más torpes.

b).- Interesar a los niños de acuerdo a su edad o a su grado; en los juegos organizados para un mejor desarrollo físico.

c).- Pagar porque el juego forme a los alumnos saludables, con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas e intelectuales.

d).- Desarrollar las actividades en grupos o en equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

e).- Que sean necesarios superar los niveles técnicos deportivos en la niñez y juventud mexicana, que actualmente presentan cualidades físicas y mentales.

f).- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre disponible.

g).- Es necesario la construcción de canchas deportivas en todos los ejidos y cabeceras municipales.

h).- Que la recreación sea una actividad física que complemente la educación que sea practicada por propia iniciativa.

i).- Que el niño desarrolle la capacidad de valorar sus relaciones personales como fuente posible de aprendizaje.

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

- MILLOT Alberto. Las grandes tendencias de la Pedagogía Contemporánea.
- SANTILLANO Luis Libro, Padre, Hijos y Maestros.
- POZO Sánchez Hugo Recreación Escolar.
- TIRADO Benedí Domingo Los Problemas de los Fines Generales de la -- Educación y la Enseñanza.
- MADRIGAL Florente Alfredo Dr. Los niños son Así.
- Editado por la S. E. P. Plan y Programa de Estudio para Educación Primaria.
- CARDOUNEL o Clara Medida y Evaluación - del trabajo Escolar.
- DEWEY John Las Escuelas del Mañana
- DE LA FUENTE García Luis Didáctica sobre Actividades Creadoras y Prácticas.
- Stöcker Principios de Didáctica Moderna.