



UNIDAD

SEAD

1 2 3

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

El Juego en la Escuela Primaria

MEMORIA

Que para obtener el Título de Licenciado
en Educación Primaria

Presenta

Profr. Agustín Alfonso Sotelo Gómez



Iguazas E. Gr. 1981.

DEDICATORIAS:

PARA MI MADRE:

MARIA DOLORES GOMEZ VERGARA,

COMO EJEMPLO DE SUPERACION

A MI ESPOSA E HIJOS

A MI DILECTA MAESTRA Y DIRECTORA -

PROFA. MA. DE LA LUZ ZAMILPA DE F.

CON EL CARINO MAS SINCERO,

A LA NIÑEZ DE LAS ESCUELAS QUE HE DIRIGIDO.

I N D I C E .

P r ó l o g o .	2
CAPITULO PRIMERO.- Generalidades sobre el juego.	5
I. Antecedentes y definiciones del juego infantil.	5
A. Orígenes del juego, biológica y temporalmente.	6
B. Generalidades y definiciones del juego.	6
C. Juegos Infantiles.	8
II. Teorías Acerca del juego.	11
A. El juego es un recreo o es una actividad genuina del niño y de los adultos.	11
B. El juego es un resurgimiento de tendencias Atávicas.	12
C. Otras Teorías.	14
III. Tipos de Juegos.	17
A. Juegos instintivos y juegos superiores.	17
B. Juegos de los Aztecas	18
C. Juegos en la escuela rural	18
D. Juegos imitativos posturales	20
E. Juegos imitativos escenificados	20
F. Juegos con canto.	20
G. Ritmos Bailables.	21
IV. Clasificación de los juegos.	23
A. Juegos de las funciones generales.	23
B. Juegos de las funciones especiales.	26

C. Juegos Organizados.	27
D. Juegos de interpretación de expresiones	29
V. El Deporte y el juego.	33
1. Generalidades sobre el Deporte.	33
2. Historia de Deportes.	33
A. GIMNASIA.	34
B. Basquetbol.	35
C. Fútbol.	40
VI. Juegos y Educación Física.	42
A. Clasificación de los juegos de Educación Física.	42
B. Según el fin de aplicación.	43
CAPITULO SEGUNDO	
I. La Psicología y el juego Infantil.	45
A. Valores Educativos del juego.	45
B. Las reglas del juego y su consecuencia en la vida	45
C. Papel del juego psíquica y físicamente social.	46
D. Para qué sirve el juego al niño.	47
II. Significado del juego para el niño.	47
A. Papel del juego desde el nacimiento	48
B. Papel del juego en el desarrollo y crecimiento - Psicológico.	49
C. El juego es catarsis.	49
D. El juego, la catarsis y las tendencias antisociales.	51

III. El juego y la edad del niño.	53
A. Tiempo e imaginación. 3 y 4 años de edad.	53
B. Intereses Edad-juego.	54
C. El progreso de la conducta.	56
IV. Algunos rasgos de la personalidad del niño.	58
A. La Atención del niño.	58
B. La Memoria del niño.	58
C. La Imaginación.	59
D. La Personalidad del niño.	59
V. Intereses Lúdicos del niño.	61
A. Actitudes del niño.	61
B. Tipo de juegos.	61
VI. El juego y el trabajo en el niño.	64
A. Juego del niño y juego del adulto.	65
B. ¿Qué pretende buscar el niño en el juego?	65
C. Los juegos según la edad.	66
CAPITULO TERCERO.	
I. CONSECUENCIAS POR LA FALTA DE JUEGO EN EL NIÑO.	70
A. Desviaciones del juego.	70
B. Su nuevo comportamiento en el juego.	70
C. Consecuencias Pedagógicas.	70
D. Frustración.	73
E. Fuentes Sociales de la Frustración.	74
F. Fuentes internas de la frustración.	74
G. Regresión.	75

II. Investigación de campo.	77
-----------------------------	----

CAPITULO IV. DIDACTICA DEL JUEGO

I. El juego y el temperamento del niño	86
II. El maestro y el juego infantil.	86
1. De carácter personal.	86
2. De orden técnico.	87
III. Pasos a seguir en la enseñanza del juego.	89
A. Principios Didácticos de los juegos.	89
B. Metodología para la Enseñanza de los juegos.	90
C. Técnica de la selección de los juegos.	91
D. Importancia del material de juego.	91
IV. CONCLUSIONES.	92

SUGERENCIAS.

BIBLIOGRAFIA.

P R O L O G O .

Me embarga una agradable sorpresa: Haber concluido la carrera de "LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA" y presentar ante ustedes, integrantes de mi H. Jurado, este sencillo trabajo, - con el único fin de abordar uno de los aspectos casi olvidados porque es de suma importancia y sin embargo se le ha dejado en segundo o tercer término.

Mi propósito, es tratar de auxiliar a mis compañeros maestros, para el logro de mejores objetivos, despertando del letargo en que se encuentra sumida tan importante actividad.

He integrado los capítulos, contienen la experiencia que obtuve a través de la investigación documental y la de campo - realizada en las escuelas primarias de los Sauces, Chapa y Pachivia, al aplicar encuestas a los maestros y a otros compañeros de diferentes planteles que me brindaron su opinión.

Este trabajo ademas contiene gran parte de mis ideas, sugerencias y conclusiones acerca del juego en las Instituciones que he mencionado.

La escuela, es el factor número uno para que el niño juegue, juegue y juegue; como sabemos, los niños maduran en proporción diferente y en distinto tiempo.

Si abordé este tema, es porque mi afición, pasión y cariño por el juego y los deportes es muy grande.

Quiero probar o disprobar, si la falta de juego en los niños observados, ocasiona deformaciones en su personalidad y si

repercutirán en su vida adulta.

No pretendo dar a mis compañeros maestros de grupo una teoría para enseñar al niño a jugar, solo sugerencias para conducirló a jugar mejor.

En todas las escuelas primarias que he tenido la brillante oportunidad de prestar mis servicios, mi pasión ha sido el juego.

Porque los juegos son la parte más alegre, hasta en la enseñanza, por su alto valor recreativo y educativo que encie --rran.

Todos los niños practican diferentes juegos, demasiado fáciles, para ellos proporcionan una satisfacción inmediata, lo-que a nosotros toca, sólo es saber conducirlos, observarlos, -para poder estimular o refrenar sus inclinaciones.

El juego permite un desarrollo muy plausible de las apti-
tudes y funciones mentales infantiles y da lugar a verdaderas-
creaciones que son de gran valor educativo en la integración -
de la PERSONALIDAD del educando.

"El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño"

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

P R O B L E M A

¿CUALES SON LOS PROBLEMAS QUE OCASIONA EL DEFICIT DE JUEGO EN ALGUNOS NIÑOS DE LAS ESCUELAS PRIMARIAS DE LAS POBLACIONES DE TELOLOAPAN, LOS SAUCES, CHAPA Y PACHIVIA?

H I P O T E S I S :

El déficit de juego, produce en algunos niños de las escuelas primarias de Teloloapan, Los Sauces, Chapa y Pachivia, deformaciones en su Interés Lúdrico, Atención, Memoria, Imaginación, Personalidad y Carácter.

O B J E T I V O S :

1. Comprender que el juego es la base del desarrollo físico y mental del niño.
2. Entender que cuando el niño juega, no pierde el tiempo; sino que gana en experiencias.
3. Saber que los juegos educativos en la infancia responden a los intereses lúdricos y a la educación de las sensopercepciones.
4. Todo maestro debe tomar en cuenta los intereses lúdricos -- del niño y ser capaz de introducirlo a cada paso del juego.
5. Saber que al niño antes de prepararlo para ser sabio, hay -- que enseñarlo a ser hombre fuerte y sano.

CAPITULO PRIMERO

GENERALIDADES SOBRE EL JUEGO.

I. ANTECEDENTES Y DEFINICIONES DEL JUEGO INFANTIL.

El hombre es el único ser pensante que tiene la capacidad de imaginarse una realidad muy grande "EL JUEGO"; al que se considera como una actividad independiente y peculiar.

Muchas veces estamos a punto de negar algo de la existencia, podemos decir que no hay derecho, ni belleza, tal vez no exista la verdad ni el espíritu, pero no podemos negar la presencia del juego.

Nosotros estamos hechos de materia, el juego por lo consiguiente es materia, al conocerlo, nos permite conocer el espíritu que domina nuestra voluntad.

Si pensamos en los animales, nos damos cuenta que juegan, por consiguiente son algo más que objetos mecánicos (estereotipados), porque aunque juegan no se dan cuenta, nosotros sí nos damos cuenta, somos algo más que seres de razón.

El juego se nos presenta como una cualidad en la forma de vivir, su objetivo es llevamos a la convivencia social.

Para el niño que asiste a la escuela primaria todo se le presenta en forma de juego, porque para él, lo que juega le -- significa algo.

El juego dentro de la capacidad del niño, posee la formalística (de ludus = juego) en su aspecto más puro.

Hace tiempo, Platón encontraba bastante relación entre el

juego y la acción sacra, inclusive las cosas sagradas las incluía en la categoría del juego, sin que lo sagrado no tuviera nunca demérito, sino muy al contrario, porque este concepto se eleva a lo más alto del espíritu.

Al reflexionar nos damos cuenta que el carácter del juego, se oculta en la esencia de la existencia humana, o sea la formación del mundo, por eso el mundo se considera como un juego.

Nuestra alma posee disposiciones favorables que solo son posibilidades del jugar, aunque sea cualquier cosa.

A. ORIGENES DEL JUEGO, BIOLOGICA Y TEMPORALMENTE.

Puedo afirmar que el juego se considera más viejo que la cultura y que los animales no esperaron a que hubiera un hombre para enseñarles a jugar, ellos juegan al igual que los niños y nosotros.

Cuando el niño juega por un verdadero impulso, nos da la idea que lo hace por exceso de energías, las cuales quiere descargar por medio de algún juego.

Siempre observamos en las escuelas, que el juego es consumido por los niños, pero con un fin determinado; el juego es una realidad que comprende tanto al mundo de los animales como al del hombre.

B. GENERALIDADES Y DEFINICIONES DEL JUEGO.

"El mundo es el juego de la vida" (1)

De ahí, comprendo que el juego es un instinto que impulsa a todos los animales para que por medio de los ejercicios re -

queridos por su especie logren su desarrollo muscular a través de la evolución.

Todos nos trazamos una meta: llegar a la vida formal, a la vida adulta, para lograrla necesitamos jugar desde la infancia.

El juego tiene una función muy importante, desarrollar -- las tendencias que por algún tiempo descansan en los individuos cuando las necesidades no las requieren.

Las generaciones pasadas nos legaron actividades de rutina, son los juegos que aún persisten en el niño.

La realidad que nos circunda es un juego para que el niño la juegue con gusto en torno de los adultos.

Los niños desde que nacen comienzan a realizar un trabajo que es el de jugar, para poder darse cuenta de su carácter y poder desarrollarlo con perseverancia y sentido de energía activa.

"El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones -- que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando. (2)

En las escuelas de las Comunidades de Chapa, los Sauces, -- y actualmente en Pachivia, me he dado cuenta que lo fundamental en los niños, es el juego; porque lo tienen como una necesidad para lograr sus movimientos, acrecentar sus intereses y equilibrar sus estados de ánimo.

Me permití aconsejar a mis alumnos de las escuelas mencionadas que nunca jueguen por ganar dinero o por obtener algún premio, el juego es libre, y como tal, deben jugar simplemente por jugar para satisfacer necesidades internas, propias de su edad.

Estos niños hacen del juego ocupación en su tiempo libre.

Los juegos son una combinación de competencias físicas y mentales que se practican como diversión, tomando en cuenta reglas que los rigen.

Los juegos organizados en forma simple, requieren un número de jugadores y reglamentos menos complicados, representan un papel muy importante en la experiencia del juego del niño menor de edad, yo los sugería para los grados de 1o. a 4o. por ser los más populares.

En 5o. y 6o. pedí a los maestros de estas escuelas practicar juegos activos y de equipo.

Los juegos que en el aula se practican no son activos, pero son divertidos y sirven para proporcionar oportunidades para el descanso recreativo.

C. JUEGOS INFANTILES.

"La palabra juego etimológicamente procede de la voz latina (LOCUS = ACCION DE JUGAR)" (3)

¿Qué entendemos por acción de jugar? Diversión, si es en la escuela, a la hora de recreo, en actividades Artísticas, Físicas, o bien podemos entender la acción de jugar como ejerci-

cio de recreación que se sujeta a determinadas reglas.

"Tipo fundamental de ocupación del niño normal." (4)

En la escuela al juego debemos darle la importancia que realmente merece en la infancia.

El niño llega a la escuela con el fin de educarse, para lograrlo, primero necesitamos comprender el valor que el juego representa para él; debemos ver que motivaciones le impulsan a jugar, porque un niño muchas veces que está enfermo siente deseos de jugar; considero que a un niño no podemos educarlo sin antes haber comprendido su mentalidad.

Debemos analizar la fisonomía del niño enfrentándolo por entero al rasgo natural del juego para ver cuál va a ser su forma de pensar y en que forma va a actuar cuando sea adulto.

Entiendo que al niño nunca hay que imponerle un juego, porque siempre estará impregnado de la naturalidad y espontaneidad de sus intereses.

A los niños de la Escuela "AMADO NERVO" de Chapa traté de imponerles cierto juego y no querían participar, tal vez por desconocerlo o por temor; tal vez por no estar de acuerdo a sus características biopsíquicas o temperamentales.

Creo que lo mejor hubiera sido, indicar a los niños que organizaran un juego y que si algo estaba mal, lo trataríamos de hacer mejor, con alguna sugerencia que les diera.

Esta desconexión con el niño, por identificación con un determinado repertorio de juegos, es lo que llamaríamos "Imagi

nar al niño a través de una imagen del juego" (5)

Me he convencido plenamente que el niño es el que generalmente proporciona el juego, es un integrante biológico del niño, más no es una adherencia que le impone el educador.

Los niños juegan de diferente manera, los juegos que eligen son determinados por las tendencias individuales, pero -- preferentemente domina la fuerza del medio en que viven, influyendo grandemente en su educación.

II. TEORIAS ACERCA DEL JUEGO.

A. EL JUEGO ES UN RECREO O ES UNA ACTIVIDAD GENUINA DEL NIÑO Y DE LOS ADULTOS.

A primera vista nos encontramos con la Teoría de Claparede, tal vez la más antigua, la cual toma al juego como un descanso precisamente, o como un recreo.

Bueno, pero si tomamos la palabra recreo como el acto de formarse o crearse de nuevo, tendríamos al juego como una reparación, restitución o regeneración de las fuerzas físicas y mentales fatigadas por la realización de algún trabajo.

Esta teoría no me satisface, porque puede ser verdadera solo en parte al decirnos que es una reparación pero después de haber realizado un trabajo, esto solo cabría en el adulto, más que en el niño.

Pues bien, ahora digo que la vida del niño atendiendo a la observación de Schiller, parece que es un juego continuo.

Esta teoría tampoco nos señala el motivo por el que los niños juegan continuamente, desde el momento de levantarse, ya sea con los calcetines, con la ropa o al ponerse el calzado y aún todavía no están cansados.

En segundo término se nos presenta la Teoría de Spencer, referente al EXCEDENTE DE ENERGIA, vamos a considerar aquí solo como una comparación a los animales, éstos juegan cuando se sienten llenos de energías. Por esta razón considero que cuando los animales juegan están gastando sus energías sobrantes.

Spencer nos señala que los juegos de los niños, por ejemplo el de muñecas en las niñas y el de la guerra en los hombres pueden ser una imitación de las ocupaciones humanas.

Esta teoría también encierra solo parte de verdad, porque si un niño juega a la pelota, al trapecio, a la ronda, etc., - hacen uso de los ejercicios corporales, por consiguiente tienen gasto de energías motrices que han acumulado inclusive durante las horas de clase, pero al mismo tiempo están reparando las energías psíquicas que han gastado en el tiempo destinado a esas horas de clase.

Si nos damos cuenta lo que es en realidad el juego para el niño, tendremos que aceptar que es una serie de movimientos y actos que se ejecutan para lograr un objetivo; más que una simple explosión de fuerzas.

B. EL JUEGO ES UN RESURGIMIENTO DE TENDENCIAS ATAVICAS.

Aquí se nos presenta la tercera teoría de Stanley Hall, - referente al atavismo y nos señala cómo el niño realiza regresiones a actos que ejecutaron nuestros antepasados.

En todo momento tenemos presente el instinto de jugar por que es un caso hereditario.

Más tarde Hall llegó a pensar que "El juego de una función rudimentaria no tiene por objeto debilitarla y hacerla desaparecer, sino que permite ejercer un influjo sobre el desenvolvimiento de otras funciones, como estímulos" (6)

Ahora voy a hablar de la Teoría biologista Pro-juego.

Esta teoría refiere al juego como un mero ejercicio preparatorio especialmente para la vida seria, se formuló en 1896 - por Karl Groos.

De acuerdo con lo que anteriormente vimos de Spencer, entiendo que el juego es una postimitación de los actos que los adultos realizan, o sea, más claro, es una copia.

Nos damos cuenta que la Teoría de Groos es lo contrario, - porque el juego es una preimitación.

Atendiendo a Groos, "El juego es un preludio de la vida - seria" (7)

La base de esta teoría, radica en que el hombre y los animales están dotados de infinidad de instintos, que en momento del nacimiento todavía no están desarrollados y es muy necesario lograr su desarrollo y la educación de estas aptitudes innatas.

La razón de los juegos de los sujetos jóvenes es que ciertos instintos de gran valía, se manifiestan en una época; pueden considerarse como preejercicios y como un entretenimiento de los instintos en cuestión.

De esta teoría tomamos las tres ideas principales:

1. La finalidad del juego descansa en desarrollar los instintos útiles para la vida.
2. Desarrollo de los órganos.
3. Los instintos se deben a la selección natural.
4. El animal no juega porque es joven, sino que es joven-

para poder jugar.

Muchas veces nosotros como adultos que estamos sanos y -- descansados y nos sentimos bien contentos y alegres, sin ningún motivo exterior aparente. No podemos permanecer tranquilos queremos correr, saltar, cantar o bailar.

He observado que cuando un niño se encuentra enfermo por algún padecimiento endémico o epidémico, que ha perdido las -- fuerzas, tiene deseos de jugar, aunque con poco interés.

Quiero probar que el exceso de las fuerzas almacenadas es una condición para favorecer el juego.

C. OTRAS TEORIAS.

1. TEORIA DE LA ENERGIA SUPERFLUA.

En esta teoría nos dice Spencer, que al juego hay que con-siderarlo como una descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías; por eso vemos que los niños juegan y juegan-cualquier cosa o algún juguete aunque no represente ninguna finalidad.

Por ejemplo, en la escuela un niño juega demasiado, inclusive todo el día, no es recomendable, porque cuando ha libera-do toda su energía supérflua, puede llegar a cansarse jugando.

En variadas ocasiones notamos que si alguna sesión de tra-bajo de determinada área del Programa la hacemos pesada, los -niños se fatigan, aquí es donde necesitamos la presencia del -juego para que les ayude a restablecerse y reponer en parte -- sus energías gastadas.

El niño siempre pone bastante interés en el juego pero en forma cuantitativa no desaparece la fatiga, el juego en este caso solo le sirve como agente de equilibrio.

2. TEORIA DEL DESCANSO.

Lazarus y Steinthal, opinan en forma contraria a la energía supérflua y al juego lo toman como descanso, considerando que en la recreación solamente puede equilibrarse la fatiga -- nerviosa de una parte del sistema que trabajó por otra que ha permanecido en descanso.

3. TEORIA DEL EJERCICIO PREPARATORIO. K. Groos, señala como ejemplo el caso de un estudiante que después del esfuerzo mental que lo hace llegar a la fatiga, el juego obra como un descanso de la mente.

Groos, ha hecho observaciones y experimentos con animales tales como gatos, perros, cabritos, monos, conejos, etc., y -- concluye diciendo que "El juego es un ejercicio de preparación para la vida y cada especie desarrolla, mediante él, algunas virtudes específicas que lo ayudarán a substituir".

Rafael Chaves dice: "El juego es una actividad lúdica -- que contribuye a preparar para ser y hacer en la vida conforme un ideal"

4. TEORIA DEL PLACER FUNCIONAL.

KARL BUHLER nos dice que el juego nos brinda, especialmente cuando niños, un placer funcional más que apetitos físicos, pero este placer funcional se motiva a través de la oportuni --

dad de un trabajo creador del pensamiento que se pone en el -- juego.

El juego es considerado como el lenguaje natural del niño, de ahí que se necesita poner en práctica nuestra experiencia - para poder encontrar en esa expresión del niño un diagnóstico- y un tratamiento.

El diagnóstico en este caso podría representar el pasado; el tratamiento el futuro y el presente está dado en el niño -- mismo porque siempre está dispuesto a jugar.

III. TIPOS DE JUEGOS.

En las Escuelas Primarias de Chapa, Los Sauces y Pachivía los niños lograron practicar los siguientes juegos:

1. DE EJERCICIO, que los maestros adaptaron para hacer -- que los alumnos participaran en tablas gimnásticas.

2. ACTIVOS, que nos dieron la oportunidad de lograr, de -- parte de los alumnos gran actividad muscular, por ejemplo saltar, correr, etc., todos participaron activamente y en corto -- tiempo.

3. DE OPCION, requieren gran actividad muscular solo que -- no nos brindan la oportunidad de hacer que todos participen al mismo tiempo.

4. INACTIVOS, son los que más se practicaron por ser dentro del aula; inclusive los alumnos intervenían aún sentados, -- o de pie formando círculos, son divertidos y al niño le dan la oportunidad de descansar.

A. JUEGOS INSTINTIVOS Y JUEGOS SUPERIORES.

No existe una oposición absoluta entre el juego y el trabajo.

Tenemos en primer lugar el juego instintivo que es el mas primitivo radicando preferentemente en el niño pequeño; por -- ser el que realiza un sinnúmero de actividades que no lo lle -- van a ningún fin consciente.

Una etapa superior, la encontramos en la actividad con fines lúdricos; vemos en forma clara que el fin, es el juego, so

lo que los medios para alcanzarlo no son lúdricos, sobre todo cuando hay que someter al niño a ciertas reglas que debe seguir.

B. JUEGOS DE LOS AZTECAS.

En esta época había juegos propios para los niños, destacando las carreras que se dedicaban al Dios PAYNOLTON, por esto se le denomina PAYNATOTOCÁ (FAYNA = ir de prisa. TOCÁ = correr).

"Había juegos como el COCOPATOLLI (COCOYOC = agujero. PATOLLI = juego), se parecía al "hoyito, que tal pueda ser su origen".

"Las CHICHABADAS (CHICHINO = golpear, pegar.) muy parecido a las canicas".

"El juego de MAPEPENAS (PEPENA = recoger. MAIT = mano)"

"El juego más importante fue el TEO CUAUHPATLANQUE que -- significa juego de voladores".

"otro juego importante y divertido fue el TLAECTLI, o juego de pelota que requería un amplio dominio" (8)

C. JUEGOS EN LA ESCUELA RURAL.

Para el niño campesino el juego tiene mucha importancia, en especial para lograr parte de su educación, ya que faltan los principales medios de comunicación y centros de recreación.

Los niños de la Escuela de Chapa realizan varias actividades, nadar, cuidar su ganado, acarrear leña y agua, etc., donde por el camino se distraen un poco, pero nada puede superar-

la actividad del juego, aquellos niños que juegan mucho, aun - que sean humildes demuestran ser más ágiles que los de mejor - posición económica, sus movimientos precisos y a veces elegantes, su imaginación se nota más despierta y cuando se les pregunta algo reaccionan en mejor forma; esto obedece a su desarrollo neuro-muscular.

A continuación inserto una fotografía donde un niño realiza la actividad de cuidar su ganado:

CUIDANDO GANADO.

El juego en los niños resulta de un impulso incontenible - a tal grado que los maestros no debemos descuidarlo.

He observado que los niños podrían pasarse jugando todo - el día sin aburrirse; porque el juego para ellos es un ejercicio por excelencia natural que le permite en parte lograr beneficios físicos, psíquicos y sociales; lo más conveniente es saberlos organizar y conducir de la mejor manera para que por medio de su práctica los educandos satisfagan sus verdaderas necesidades al igual que sus intereses.

Los niños de primer grado se interesan más por los juegos imitativos porque ahí tienen su primer contacto con el movimiento rítmico, coordinado que les dará paso a sus goces para vivir siempre en alegría.

D. JUEGOS IMITATIVOS POSTURALES.

A los niños debemos interesarlos para que puedan imitar las posiciones de nosotros, siempre que se enseñe algún juego--debemos participar con ellos, de esta manera su cuerpo adoptará mejores posturas, cuando se encuentren de pié, sentados, --hincados, acostados o simplemente al caminar.

E. JUEGOS IMITATIVOS ESCENIFICADOS.

Por naturaleza nos damos cuenta que el niño es imaginativo, por lo tanto conviene estimularlo para que pueda expresar libremente y canalizar sus emociones por medio de sus movimientos naturales para ejercitar en forma integral su cuerpo.

La comunidad de Chapa, es pintoresca, tiene alberca y varias posas de agua, lo que me ayudó para que los niños participaran en variados y divertidos juegos dentro del agua.

F. JUEGOS CON CANTO.

En todo momento hice destacar las rondas, considerando --que son las expresiones que más han conservado la fuerza de la tradición dejada por los conquistadores hispanos que aunque con ligeras modificaciones han sido transmitidas de generación en generación. Ejemplo: "La viudita", "Hebritas de oro", "El Milano", "La víbora de la Mar", etc.

G. RITMOS BAILABLES.

Golpes, palmadas, sonidos, canto o música, son los juegos adecuados para el ritmo de crecimiento y desarrollo del niño -- sirviéndole para acondicionar su cuerpo.

El baile se considera como una forma de arreglo de la danza que como maestros adaptamos a las condiciones y destreza de los ejecutadores según su edad.



EJECUTANDO UN BAILABLE.

Actualmente tenemos juegos libres, intuitivos, espontáneos y organizados.

El niño por encima de toda su capacidad y de todo su ser, tiene desde la primera infancia, el interés motor.

Cuando el niño entra a su segunda y tercera infancia practica juegos libres y organizados que aunque son algo complicados tratamos de que sean variados.

Los niños de todas partes, en su hogar, en la calle, en la escuela o en lugar donde se encuentren ejecutan juegos li --

bres, por ejemplo, juegan con un carrito, con canicas, con matatena, con muñecas, acuerdo a su sexo, etc.



JUGANDO MATATENA.

Estos juegos son tan bonitos que aún perduran a través del tiempo y si ponemos cuidado vamos a observar que tienen una época determinada en el año para que los niños los ejecuten, por tal razón les llamamos tradicionales.

Entre los niños destacan aquellos juegos que a veces dirigimos o que ellos eligen, por tal razón son organizados de cierta manera.

Todos estos juegos representan el valor más grande para nosotros porque nos ayudan a acrecentar la personalidad del niño y le proporcionan una recreación sana y limpia; son los tradicionales libres y espontáneos, intuitivos y organizados.

IV. CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.

A. JUEGOS DE LAS FUNCIONES GENERALES.

1o. Juegos Sensoriales.- Son los que ponen en actividad los órganos de los sentidos.

He constatado a través de mi experiencia que los niños de los primeros grados, siempre están en actividad y el placer más grande es ejercitar sus sentidos, vemos que tocan los muebles, el pizarrón, la puerta, la ropa, todo lo que les rodea; hacen ruido con la boca o las manos, prueban algunas cosas de comer, etc.

¿QUE SON LOS JUEGOS SENSORIALES?

Precisamente los que el niño necesita para el desarrollo de sus aptitudes sensoriales.

Nos van a ser útiles para que el niño aprenda a registrar sus impresiones, clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras.

He notado que estos juegos provocan su atención en forma voluntaria sobre las cualidades de los objetos.

Al niño le fijamos una idea, una imagen viva, que le permite recordar en cualquier momento actos y objetos conocidos.

Las nociones sensoriales de forma y color, no se le presentan solas, desde fuera de su ambiente conocido, sino que las va a encontrar asociadas a la realidad.

El poder en el niño es muy grande para fijar voluntariamente su atención en las diferentes cualidades sensoriales.

Estos juegos no solamente deben organizarse ni enseñarse dentro del campo, sino en el mismo salón de clases, arreglándose en pequeños grupos y teniendo cuidado de enseñar juegos nuevos.

Finalmente digo, que las características principales son: desenvolver la atención voluntaria del niño en forma espontánea.

2o. Juegos Motores.- Son numerosos y variados; consisten en poner en actividad los miembros del niño.

Por medio de ellos se desarrollan y fortifican los músculos y se opera la coordinación de los movimientos, que se tornan más precisos y seguros.

Considero las carreras, los saltos, el lanzamiento, juego de pelota, etc.

En esta clase, consideramos los movimientos del lenguaje con frases difíciles de pronunciar, como los trabalenguas.

Al niño le permiten tener una conciencia clara de sus movimientos y de las sensaciones de que éstos son el punto de partida.

Nosotros podemos mantener el interés y la atención de los niños presentándoles juegos de conjunto, estimulándolos por medio de la competencia.

Se subdividen en visuales-motores y auditivo-motores.

Los visuales-motores ocupan al niño de un modo activo, fijan su atención, la mantienen por la multiplicidad de excitaciones, desenvuelven su lógica elemental, en la comprobación -

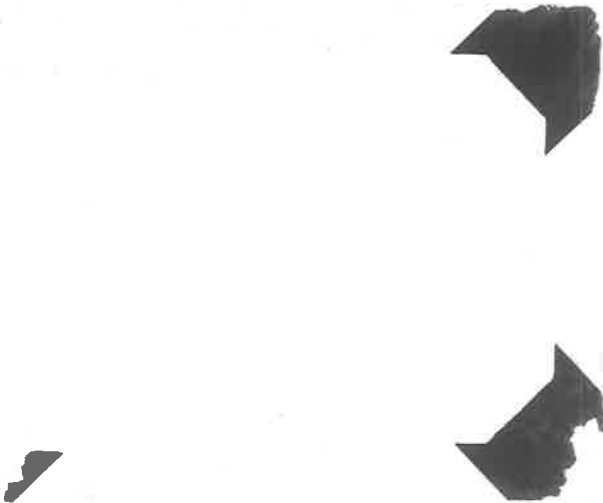
inmediata de los errores cometidos.

Los juegos visuales-motores exigen, del niño ciertas reservas de adquisiciones elementales.

Resumiendo, estos juegos por lo general consisten en hacer ir al niño de un sitio a otro con los ojos vendados, caminar en dirección de un sonido producido por otro niño o por un instrumento cualquiera; reconocer a un niño palpándolo con los dedos de las manos, o en determinar el origen y naturaleza de un ruido. Ejemplo "La pípila ciega".

Juegos Psíquicos.- Pueden ser intelectuales y efectivos.

En los primeros interviene la comparación o el reconocimiento de formas o números, por ejemplo en este caso es muy importante el juego de dominó y el de lotería.



SE PRACTICA JUEGO DE DOMINO.

Aquí puede intervenir la imaginación, la asociación de ideas o el razonamiento, por ejemplo, las adivinanzas, rimas, - el juego de damas chinas, españolas, el coyote, etc.

A los niños les gusta mucho la historia de bandidos, de detectives, porque para ellos las aventuras y las peripecias de los personajes los emocionan y en parte despiertan su entusiasmo o el miedo.

También hay algunos juegos que desarrollan la voluntad, como esos donde permanecen inmóviles por algún tiempo, no pestañear, no reír, no hablar a pesar de las incitaciones.

Estos juegos son muy importantes para la vida adulta.

B. JUEGOS DE LAS FUNCIONES ESPECIALES.

1o. Juegos de lucha y de victoria.- Se encuentran en íntima relación con los instintos de conservación del individuo.

Esta clase de juegos consiste en luchas corporales, boxeo. Todo esto bien encauzado en el niño ha de servir para su integral formación, en especial de su carácter.

2o. Juegos de Caza.- Se incluyen los de persecución, el escondite, etc., las excursiones para cazar mariposas o pájaros, recoger nidos, frutas, flores, etc.

3o. Juegos Sociales.- Se incluyen los juegos de camaradería, excursiones en común, las cabalgatas, cuadros deportivos, formación de campeonatos, etc. Juegos que en sí, desarrollan los instintos sociales, como solidaridad, espíritu de grupo y sentimiento de comunidad.

4o. Juegos familiares.- En estos juegos notamos el dominio del instinto paterno y materno, o sea el niño juega a la actividad que desarrolla el padre; en el caso de las niñas a -

los quehaceres de la madre, propios del hogar.

5o. Juegos imitativos.- El niño imita las actividades que como dije antes, se dedican sus padres, la hace de médico, si el padre eso es; de maestro, si el padre esa profesión ejerce; de carpintero, si el padre trabaja en esa actividad y de campesino, si sus padres a esa labor se dedican.

C. JUEGOS ORGANIZADOS.

Son de tipo fundamental y ocupación del niño normal.

Como maestros nos proponemos alcanzar lo máximo de objetivos para lograr el cambio de conducta del alumnado, para ello debemos tener en cuenta las siguientes observaciones: no debemos imponer un juego al azar, para esto, tomaremos en cuenta los intereses del niño en determinada actividad y por consiguiente observarlo al jugar, para poder buscarle esos juegos recreativos que necesite.

Si consideramos en el niño como un lenguaje natural al juego, podemos encontrar una expresión más honda tanto en el diagnóstico, como en el tratamiento.

Para nosotros, los juegos organizados son un inapreciable valor educativo y un gran complemento para la educación física en general, permitiéndole a los niños mayor destreza, movilidad, habilidad y soltura.

1. JUEGOS ORGANIZADOS PARA PRIMERO Y SEGUNDO GRADO.

Bolos, carrera de relevos, carrera de equilibrio, de obstáculos, de embudos, de estafetas, papas, caza de animales, el

ciego, el mar agitado, el cazador, el gorrión y la abeja, el gato y el ratón, el domador, el campanero, el cangrejo, el arriero, el túnel, luchadores y muchos más.

2. JUEGOS ORGANIZADOS PARA TERCERO Y CUARTO GRADO.

Balón numerado, blancos y negros, carrera del pañuelo, -- con obstáculos, de corcholatas, pelota final, el pato en la roca, tirar los palos, dos sí, tres no, carrera de relevos, relevos de lanzadera, relevos de basquetbol, etc.

3. JUEGOS ORGANIZADOS PARA QUINTO Y SEXTO GRADO.

Balón al vuelo, el túnel, calles y avenidas, lucha con cable, caballeros y caballos, saltar al palo, el cangrejo, darle leña, el rodel, la esquina, caza en círculo, etc.

4. RONDAS INFANTILES.

"Rondas", son los juegos más practicados por los niños, - con canto y evoluciones.

Generalmente los niños al participar, se toman de la mano y giran en derredor; pocas veces son las que caminan en fila - circular sin tomarse de las manos.

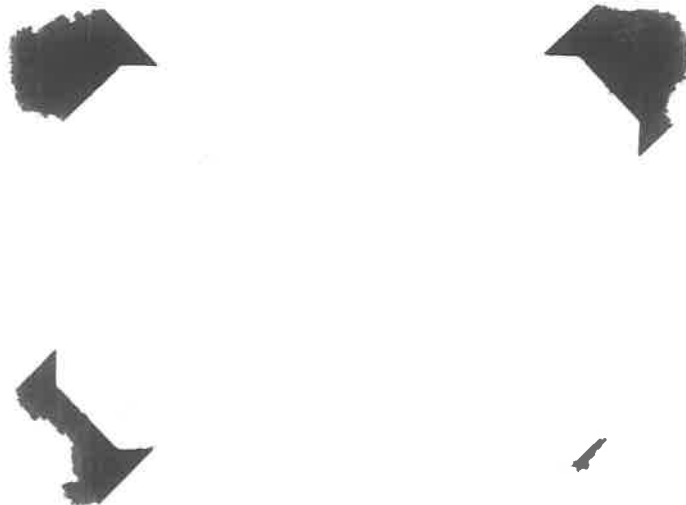
Nos damos cuenta, cómo hay maestros que forman a sus alumnos en filas para hacer una rueda grande, por dos razones: PRIMERA, porque tomados de la mano extienden los brazos y el círculo se ensancha demasiado; SEGUNDA, porque sin tomarse de la mano caminan uno tras otro en rueda pero muy espaciados.

La música de las rondas es muy sencilla. A veces se forma por un solo tema, que se canta y se baila alternativamente.

En otras ocasiones contiene un tema para el canto y otro diferente para las evoluciones.

El origen de las rondas es muy remoto, muchas según sabemos fueron practicadas desde la época colonial; otras fueron traídas desde la intervención francesa; en lo personal, me permito considerar a las rondas como una reliquia, por tener el sello de lo antiguo.

Estoy satisfecho porque en las Escuelas de Chapa, Los Sauces y Pachivia, los niños aman las rondas, esta es su diversión favorita.



EJECUTANDO UNA RONDA.

D. JUEGOS DE INTERPRETACION DE EXPRESIONES.

Aquí entran los juegos imitativos, hablaré de los "posturales" que practiqué en Chapa, con niños de 5o. y 6o. grados, los que al darles una orden adoptaban determinadas posiciones corporales.

Mi responsabilidad consistía en vigilar, corregir y evi -

tar que tomaran posturas incorrectas.

Estos alumnos de la Esc. Prim. Federal "AMADO NERVO" de Chapa, que atendí por un corto tiempo lograron el hábito de postura correcta.

1. JUEGOS DE IMITACION.

Son aquellos en los que mis alumnos pudieron imitar al viento, a la lluvia, los trabajos, etc.

2. JUEGOS TRADICIONALES.

Hay muchos, el más sencillo es el de las canicas y el -- que más les gusta a los niños porque se inventan varias formas de jugarlas: "El hoyito", el cuadrado, el triángulo, la media luna, el cocolito, los tres hoyitos, la ronda o rueda.

JUGANDO CANICAS.

Tenemos también el trompo, juego típico de los niños en la época de invierno, noviembre a fines de febrero.

La roña, juego muy conocido para niños y niñas, su organización es sencilla; lo juegan en todo momento.

La cuerda, bonito pasatiempo para niños y especialmente - para niñas; hay cuerdas de plástico, pero como en estas comunidades los niños son demasiado pobres, utilizan una reata y juegan en forma individual o por parejas, "El reloj", el "mole", - "El cartero", "la maquinita", "El abecedario", etc.

CUERDA INDIVIDUAL POR PAREJAS



BRINCANDO CUERDA "EL MOLE".

Arrancar cebollas, que se puede practicar con niños y niñas o mixto; es muy elegido a la hora de recreo.

El balero, nuestros niños lo juegan hasta con latitas vacías de chiles, cajas de cartón, etc. El balero consta de tres partes: la cuerda, el mango y el cuerpo.

El papalote o cometa, no tiene edad ni sexo para practicarse, se elabora de papel china o polietileno de colores.

El avión o bebeleche, juego muy popular en nuestro medio, se juega a mano sucia o limpia, aquí en Pachivia hay uno de cemento en color, los niños lo juegan todo el tiempo.

JUEGO DE "EL AVION"

El burro castigado, este simpático juego puede ser practicado por tres, cuatro, ocho, diez niños o más, su mecanismo es muy sencillo, todos los niños se aprenden con facilidad los 16 versos que componen este juego.

V. EL DEPORTE Y EL JUEGO.

1. GENERALIDADES SOBRE EL DEPORTE.

Hace algún tiempo, aún recuerdo cuando me iniciaba de maestro en 1962, veía los niños jugar a sus juegos típicos pero sin ningún objetivo para mí; tal vez para ellos era un deporte por medio del cual querían satisfacer las necesidades que sentían.

Creo que esas formas de jugar eran incompletas, pues si se inclinaban por los juegos tradicionales, tal vez les era monótono a falta de un repertorio y porque no contaban con una preparación suficiente para las etapas sucesivas.

Para que un niño de organismo débil física como psíquicamente pueda practicar algún deporte, debemos tener cuidado de la metodología de su enseñanza, siguiendo con sencillez toda explicación; no es suficiente tampoco el reducir el tiempo de juego ni las dimensiones de los campos para quitarles la característica excesivamente marcada de deporte.

2. HISTORIA DE DEPORTES.

Olimpia, Ciudad griega situada al noroeste del peloponense es donde se iniciaron los primeros juegos dedicados al Dios Zeus, allá por el año 776, antes de Cristo.

Hércules fue el que instituyó estos juegos para celebrar su victoria, tras de sojugar la ciudad de Elis y matar al Rey Augias.

El creador de los juegos olímpicos fue Pierre Coubertin -

en 1888. Ahora estos juegos se realizan cada cuatro años.

A. GIMNASIA.

La gimnasia en la escuela primaria es de suma importancia para el desarrollo armónico del niño, la mayor parte del programa de educación física se desarrolla en su práctica.

En las Escuelas de Chapa, los Sauces y Pachivia hice uso de la gimnasia y con satisfacción digo, que me sirvió de enseñanza para lograr algunos aspectos del ajuste motriz, perceptivo y postural.

PARTICIPACION EN LA GIMNASIA.

Me sirvió de calentamiento, antes de realizar cualquier otro ejercicio.

De acondicionamiento físico, para lograr una condición física aceptable, en sus factores fuerza, flexibilidad, velocidad, resistencia y habilidad.

1. DESARROLLO DEL EQUILIBRIO.

El equilibrio es la capacidad para asumir y sostener cual

quier postura del cuerpo contra la ley de la gravedad.

La conservación del equilibrio se logra mediante un finojuego interjuego para sostener el cuerpo sobre una base.

2. DESARROLLO DE LA FLEXIBILIDAD.

La flexibilidad es la habilidad para aumentar la extensión de un movimiento en una articulación determinada, es ésta una capacidad física de la que con frecuencia se olvidan los profesores y entrenadores.

3. DESARROLLO DE LA FUERZA.

La fuerza, es la habilidad para efectuar un trabajo, para moverse contra o para aguantar una resistencia; es muy esencial en atletismo.

4. DESARROLLO DE LA AGILIDAD.

Agilidad, es la habilidad que el niño tiene para moverse en el espacio.

En la escuela primaria federal "AMADO NERVO" de la comunidad de Chapa, Gro., los niños en su mayoría practican la natación, el basquetbol, el fútbol y el volibol.

En la escuela Primaria "CUAUHTEMOC" de Los Sauces, Gro., sólo se practica el Basquetbol, poco el fútbol y casi nada el volibol.

B. BASQUETBOL.

Voy a reseñar, mi deporte favorito, EL BASQUETBOL.

"El Basquetbol fué inventado por el Dr. James Naismith en 1891 buscando un pasatiempo para los jóvenes que no tenían como

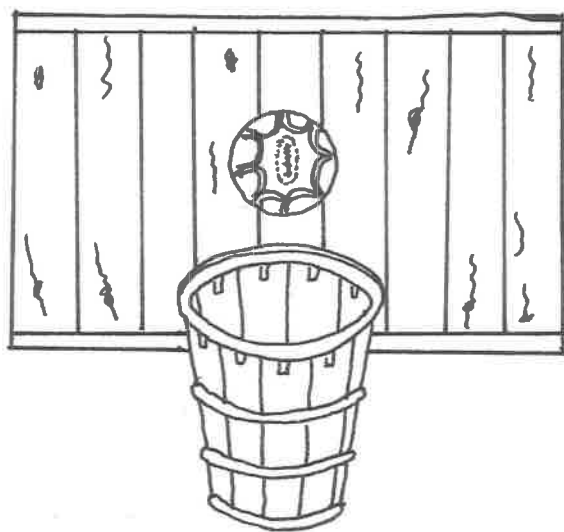
divertirse durante la época de invierno" (9)

A este Dr., se le ocurrió poner en los extremos del gimnasio colgados de las paredes, dos cestos usados para empacar -- manzanas, en los cuales después de ser disputados por dos bandos compuestos por nueve hombres cada uno, debía ser introducido un balón de fútbol soccer.

Cuando la pelota era encestada por algún bando, tenía que ser sacada del cesto por un individuo que se dedicaba a eso.

El juego fué un éxito desde que se lanzó la primera pelota al aire, los alumnos se interesaron y les agradó ese juego en tal forma que pronto se corrió la voz en todos los gimnasios.

"El Dr. Naismith había inventado el juego ideal bajo techo habiendo sido aceptado el basquetbol por todos los directores de Educación Física del Colegio y Universidades" (10)



PRIMERA CANASTA UTILIZADA EN 1891.

Cómo se tomó el nombre de basquetbol.

"Un compañero de clases Frank Maha se acercó al Dr. Naismith para preguntarle que nombre se le pondría al nuevo juego.

Respondió que no lo había pensado, lo que interesaba era que se practicara y más que todo se difundiera" (11)

En 1902, el Profr. Guillermo Spencer introduce el deporte a México teniendo como sede la Ciudad de Puebla.

"En la ciudad de México se hizo la definitiva introducción el 3 de enero de 1904 por el señor Williamson, mismo que trajo las primeras pelotas oficiales para el basquetbol" (12)

En 1936 se presentó el juego de basquetbol en las olimpiadas de Berlín.

En 1950, en Buenos Aires, se llevó a cabo el primer campeonato mundial de basquetbol.

Vamos ahora a recordar un poquito de sus leyes: El basquetbol es un juego, un deporte en el que intervienen cinco jugadores por cada uno de los equipos que contienden; utilizan una pelota esférica de hule cubierta de cuero, material sintético o hule.

Este deporte ocupa el primer lugar en nuestras escuelas,

Todos nos damos cuenta que el basquetbol se juega entre los jóvenes especialmente de las comunidades rurales, por ser el más económico tanto en el equipo como en las instalaciones.

Necesita poco espacio, pues el terreno por lo general tiene 14 metros de ancho por 28 de largo, es un rectángulo.

CANCHA PARA BASQUETBOL DE LA CO-
MUNIDAD DE PACHIVIA, GRO.

El basquetbol, atiende al desarrollo armónico de todo el cuerpo, intensifica la agudeza visual, yo le puedo llamar gimnasia visual, aumenta la capacidad de reflejos, proporciona -- flexibilidad y elegancia a los movimientos.

Cumplir al pie de la letra su estricta reglamentación ayuda a proteger de lesiones de incapacidad, garantiza la fluidez y continuidad del juego a quines lo practican.

Uno de los mayores méritos del basquet, es que obliga a -- los jugadores a pensar en beneficio del equipo y no en forma -- egoísta; conjunta las voluntades para conseguir un solo fin: el triunfo, pero no un triunfo logrado por la violencia, ni por -- la fuerza, menos por el personalismo, sino un triunfo obtenido por el conjunto de facultades y por el esfuerzo; aportación -- eficiente de cada uno de los jugadores en la medida de sus posibilidades.

Los alumnos que siempre participaron en campeonatos, encuentros amistosos, tardes deportivas, etc., traté de conducirlos por el mejor camino, para comportarse con un verdadero espíritu deportivo, dispuestos en cualquier momento de su vida a los éxitos y fracasos; siempre les indiqué que como niños, como jóvenes y en su vida adulta los fracasos también los recibieran con ánimo ecuaníme, nunca siendo víctima de la soberbia en la victoria, ni de la desesperación en el revés de la fortuna.

Mi gran pasión, desde la adolescencia ha sido por el Basquetbol, he comprobado que así he formado parte de cualquier conjunto social en el que como hombres valemos muy poco solos, pero somos valiosos, aunque no indispensables, solamente necesarios en dicho conjunto.

Dentro del terreno psíquico, el basquetbol exige del jugador seguridad, serenidad, astucia y agilidad mental; en las relaciones con el entrenador, compañeros y adversarios deportistas, se le pide compañerismo y respeto.

Toda esta belleza es el basquetbol, deporte de emociones donde vemos compañeros hermanos, donde tenemos un sano esparcimiento, los factores fundamentales que se conjugan en este deporte son:

1. El entrenador y su método.
2. El jugador que desarrolla sus cualidades físicas y
3. El equipo de jugadores demostrando sus habilidades.

EQUIPO INFANTIL DE BASQUETBOL.

C. FUTBOL.

También en la comunidad de Chapa y Los Sauces, se practica este deporte.

Allá por 1863 en Inglaterra surgió la primera asociación futbolística.

El fútbol es un deporte de origen Inglés, aunque Corea se adjudica la paternidad de él.

En Italia surgió un juego parecido al fútbol y el más cercano al tiempo, se trata del juego del PALIONA (balón), que tuvo a Florencia por Patria, donde era jugado por dos partidos, integrados de 27 jugadores cada uno.

Ahora se juega en nuestro medio, en dos tiempos de 45 minutos cada uno con 15 de descanso, intervienen once jugadores en cada equipo, de los cuales uno es el portero.

D. VOLIBOL.

Otro deporte practicado en las canchas de las escuelas de

nuestro medio per niños y niñas es el Volibol y fue Mr. Wi ---
Iliams Morgan, Director Físico de la Asociación Cristiana de -
jóvenes de Holyoque, Massachussets, quién inventó el Volibol -
en 1895.

La casa Spaulding confeccionó la primera pelota para el -
juego de Volibol.

El equipo se componía de nueve jugadores.

En nuestros días cada equipo se compone de 6 jugadores.

EQUIPO DE VOLIBOL FEMENIL.

VI. JUEGOS Y EDUCACION FISICA.

Consideramos al juego como un medio más de la Educación Física.

El motivo de su planeación en los programas reside porque deben utilizarse como medio de distracción y revalorización del tiempo libre para ir formando al futuro deportista.

Si sabemos utilizar el juego en la escuela, podremos enlazar al niño poco a poco, con los juegos deportivos, a continuación con los juegos y por último con los deportes.

El juego, considero que es la forma de caminar progresivamente hacia los deportes.

El juego es el medio más estupendo para la Educación Física, insustituible hasta los 14 años y complemento magnífico.

A. CLASIFICACION DE LOS JUEGOS DE EDUCACION FISICA.

Según Rafael Chaves son de dos tipos:

a) Libres, los que ejecutan los niños sin dirección ni vigilancia aparente, por las razones siguientes:

1. Como una concesión después de una tabla gimnástica de mucho gasto nervioso.
2. Cuando el niño está muy fatigado mentalmente.
3. Para estudiar al niño en sus reacciones morales.
4. Para ver cuáles son sus inclinaciones lúdicas y así - ajustar mejor el plan de juegos.

b) Dirigidos, cuando su realización se hace bajo nuestra dirección y guía.

Estos juegos persiguen finalidades más concretas de tipo físico, desarrollar cualidades de tipo técnico.

Según la intensidad, podemos aplicarlos en la cantidad y calidad de trabajos que los alumnos demanden.

Encontramos juegos:

a) De pequeña intensidad: imitación, ejercicios recreativos.

b) De mediana intensidad: poca aplicación.

c) De gran intensidad: último paso preparatorio para entrar al deporte.

d) Deportivos: Los que introducen al niño al deporte.

Según su función:

1. Elongación: Juegos que permiten al alumno estirarse -- por medio del movimiento y ejercicio.

2. Coordinación: De trabajo muscular sinérgico. Destacan los juegos de equilibrio y destreza.

3. Velocidad: De rapidez, y de inmediata reacción.

4. Flexibilidad: Utilizar juegos en los que sus movimientos trabajen lo más que sea posible.

5. Potencia: No es necesario someter al niño a grandes esfuerzos, sino que su trabajo sea el de potencia.

B. SEGUN EL FIN DE APLICACION.

1. Pedagógicos: Los que practicamos con los niños bien -- aplicados.

2. Imaginativos: Predomina el cuento, la fábula, etc.

3. Utilitarios: Juegos aplicados a marchas, carreras, etc,

- (1) *Sánchez Hidalgo Efraín.- Psicología Educativa.- Editorial Universitaria.- 1975.- Puerto Rico.*
- (2) *Obra citada.-*
- (3) *Fernández Martínez, Jose Luis.- Técnica de Educación Física para escuelas del Magisterio.- Curso 11.- Segunda Edición.- 1963.- Editorial Doncel.- - Madrid.*
- (4) *Obra citada.-*
- (5) *Obra citada.-*
- (6) *Fingermann Gregorio.- Psicología Pedagógica e Infantil.- Editorial "El - Ateneo 1975.- Buenos Aires.-*
- (7) *Obra citada.-*
- (8) *León Romo, Héctor Manuel.- La Enseñanza de la Educación Física en la Escuela Primaria.- Enrique Sáinz Editores, S. A.- México, D. F.*
- (9) *Ugartechea Yeverino Francisco.- Curso de Basquetbol para entrenadores.- - Impresora Saber.- México 1965.-*
- (10) *Obra citada.*
- (11) *Obra citada.*
- (12) *Obra citada.*

CAPITULO SEGUNDO

I. LA PSICOLOGIA Y EL JUEGO INFANTIL.

A. VALORES EDUCATIVOS DEL JUEGO.

Los juegos para el niño tienen gran importancia fisiológica y psicológica.

Algunos juegos sirven para el desarrollo de las funciones generales, como los sentidos, los movimientos, los sentimientos la atención, etc.; otros tienden a resolver funciones más esenciales, como la sociabilidad, la imitación, la lucha, etc.

La función más grande del juego, es preparar al niño para que en lo futuro pueda actuar con eficacia.

El valor que el juego representa dentro del terreno educativo es muy grande porque el niño juega y juega perdurablemente.

Por ejemplo un niño en edad preescolar, su vida queda reducida al puro juego.

Para los pequeños, los juegos educativos más recomendables son los que ponen en acción los músculos, los sentidos y la imaginación.

Para los niños que ya cursan el 3o. o 4o. grado, les debemos enseñar juegos que tiendan a desarrollar la memoria, la atención, la inteligencia y los sentimientos estéticos.

B. LAS REGLAS DEL JUEGO Y SU CONSECUENCIA EN LA VIDA.

Como indiqué al principio, el juego sirve para el desarrollo de las funciones biológicas y psicológicas, pero hay algo de mucha importancia, que fomenta el desenvolvimiento de los --

sentimientos sociales; así lo vemos cuando forman grupos y con una pasión desmedida se entregan al juego y hasta establecen sus leyes.

En la Escuela de Chapa, que directamente estuve conviviendo con los niños, observé que efectivamente las leyes de determinado juego puesto en acción por ellos mismo, se acataban voluntariamente y en ocasiones se molestaban cuando alguno de sus compañeros las infringía aunque en provecho propio.

Considero, que estas reglas simples por cierto, son las que originan en el niño el sentido de justicia, de equidad y de respeto a la ley, en este caso a la LEY DEL JUEGO.

C. PAPEL DEL JUEGO PSÍQUICA Y FÍSICAMENTE SOCIAL.

Al paso del tiempo, el niño tiene que lograr una elocuente expresión y eficaz desarrollo de su personalidad, oportunidad que se le presentará por medio de los juegos.

Si el niño presenta una buena salud mental siempre estará latente su deseo de jugar.

"Según Jurlock los cinco valores del juego son:

1. Contribuir al desarrollo muscular y ejercicio del cuerpo.
2. Proporcionarle una oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales.
3. Tienen un valor educativo, porque el niño adquiere conceptos sobre colores, formas, tamaños y texturas de los objetos y materiales que usan en ellos.

4. Cumplen un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales.

5. Proporciona cierto moral, pues el niño aprende a estimular lo que el grupo considera correcto o incorrecto. Naturalmente que lo último depende de la naturaleza del juego y de aquellos con quienes juega" (1)

D. PARA QUE SIRVE EL JUEGO AL NIÑO.

El juego le sirve al niño como entretenimiento porque así descarga las energías sobrantes.

El juego le permite al niño perfeccionar sus coordinaciones neuromusculares, así como las de las manos y la vista.

Las actividades de juego estimulan el desarrollo social -- porque el niño tiene la oportunidad de participar y cooperar en esas actividades con los demás en el grupo.

II. SIGNIFICADO DEL JUEGO PARA EL NIÑO.

El juego del niño no es utilitario, muchas veces lo vemos que juega imitando a ser productor, pues ni aún así es utilitario. El niño nunca hace algo que tenga utilidad. Además todo lo que realiza es gratuito, no se realiza con miras a un fin extrínseco. Todo lo que el niño realiza jugando, tiene una finalidad en sí mismo: DIVERTIRSE.

En el niño, jugar, se considera como una actividad voluntaria. Si lo vigilamos para darle alguna sugerencia leve, trataremos que no se dé cuenta.

Un niño es placentero cuando juega aunque en ocasiones se haga daño, en las escuelas constantemente vemos descalabrados, raspados, cortados, etc., todo por el placer de jugar.

El niño tiene un temperamento y un carácter que siempre va a revelar en los patios de recreo, en los campos de deportes por medio del juego. Este es el medio que nos permite conocerlos mejor y ellos nos tienen mayor confianza.

Podemos observar si son tímidos o decididos, honestos o tramposos, egoístas o altruístas, delicados o brutales y desde luego ver si les gusta obedecer o simplemente mandar.

El juego para los niños es actividad siempre agradable; porque tiene carácter espontáneo y libre.

Un niño encuentra en el juego una finalidad muy profunda pero inconsciente; porque todo lo realizan jugando.

A. PAPEL DEL JUEGO DESDE EL NACIMIENTO.

El juego obra sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo y del crecimiento.

En el momento del nacimiento los centros nerviosos se hallan en un estado de no poder funcionar porque no han adquirido su estructura definitiva; sobre todo el cerebro.

El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir funciones precisas.

Los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no han recibido el estímulo todavía que es necesario.

B. PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO Y CRECIMIENTO PSICOLÓGICO.

El juego es útil porque conserva los hábitos nuevamente adquiridos; función generalmente presentada en los adultos.

Muchas veces nos encontramos enojados y viendo a nuestros hijos o alumnos jugar, se nos quita un poco.

El niño no elimina definitivamente su instinto de lucha, descarga momentáneamente y de manera inofensiva las tendencias agresivas.

El juego sirve de adorno para la vida, siendo algo que la complementa como función biológica y por el sentido que comprende, por su significación, sus vínculos espirituales.

C. EL JUEGO ES CATARSIS.

"Carr, asigna al juego una acción que llama "CATARTICA" y se refiere: a que al nacer, traemos determinado número de ins -

tintos todavía vivos y pueden considerarse nocivos en el estado actual de nuestra civilización" (2)

La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos, se determinan por las tendencias individuales; aunque considero -- que lo que más influye es el medio en que viven.

Los juegos para el niño representan un valor incalculable pero depende de la forma en que se efectúen, de las leyes que los rijan y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o por la forma de representación.

Un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus -- condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter, desarrollar valores tanto morales como físicos.

El mayor interés del niño es el juego y como tiene energías de sobra trata de gastarlas y en realidad no son desperdiciadas; porque el niño considera esta actividad en forma espontánea y nosotros sabemos que es la base del proceso educativo -- en primer lugar cuando comienza a vivir.

Cuando el niño juega, sabe que vive, piensa que ya está en el mundo de la realidad, siente confianza en sí mismo y en los demás.

Los juegos coordinados y dirigidos van a producir en el -- niño múltiples movimientos elementales.

Determinado número de juegos, "cuya acción catártica se manifiesta en una forma más clara, sobre todo en el momento de la pubertad, dan escape de una manera inocente, a las exigencias --

del más violento de los instintos, siendo una válvula de seguridad y evitando así a los jóvenes catástrofes irreparables"(3)

El juego tiene un valor compensador que claramente se presenta cuando el niño trata de saciar apetitos demasiado apremiantes.

Si el juego no fuera acompañado de catarsis, el instinto de lucha provocaría verdaderos conflictos.

"El carácter propio de la actividad lúdica es la libre persecución de fines ficticios" (4)

El niño que juega se da cuenta de la función que crea, -- tiene conciencia de la ilusión que lo rodea.

"En el jugar reside la preeminencia del niño, pero el adulto también puede jugar; Nietzche dice: Es un error pensar que el juego sólo pertenece a la niñez" (5)

Para los niños según nos damos cuenta, no existe diferencia entre juego y realidad; los caracteres fundamentales de su mundo, son los mismos del juego.

El niño en forma evidente solo interesa por el juego, así refleja su naturaleza interna y tiene la oportunidad de no ser indisciplinado.

D. EL JUEGO, LA CATARSIS Y LAS TENDENCIAS ANTISOCIALES.

Gross "refiere al juego como estímulo para el crecimiento de los órganos y del sistema nervioso".

Carr: "Es el juego, el que sirve en primer término para -- mantener y conservar las actividades nuevamente adquiridas, pe

ro tiene valor para los adultos".

También Carr, nos da la idea de que el juego desempeña -- una función muy importante, la proyección social, como en los clubes que se organizan en la escuela de baile, teatro, declamación, etc., para desarrollar los sentimientos sociales.

Otra función se refiere a la catártica, o sea la purificación de ciertos afectos, por medio de parlamentos artísticos o actitudes violentas.

III. EL JUEGO Y LA EDAD DEL NIÑO.

Considero que es muy importante la determinación de las edades porque así sabremos que la edad cronológica es aquella que representa a un niño desde su nacimiento tomando en consideración su acta.

La Edad mental, es el grado o nivel de desarrollo intelectual alcanzado por un niño en un momento dado de su vida y que a semejanza de otros aspectos psíquicos o físicos de su personalidad, le hacen diferente de los demás.

Estas edades no siempre coinciden, puede ser que un niño de ocho años de edad cronológica nos dé una edad mental de seis o siete.

Lo que a mí me interesa, es la edad de juego, pienso que se determinará tomando en cuenta la edad de algún grupo infantil con el cuál el niño prefiera jugar.

En las escuelas que observé para elaborar este trabajo, los niños físicamente débiles preferían jugar con niños menores tal vez por temor a los más fuertes.

A. TIEMPO E IMAGINACION. 3 y 4 AÑOS DE EDAD.

"El período preescolar es una empresa imaginativa y creadora, un alegre juego" (6)

A los tres años, el niño tiene un predominio por el juego imaginativo, o sea, el juego dramático, así lo vemos que juega a los carros, aviones, caballos, al tren; piensa ser un animal para poder hablar con los animales, o un objeto de los mismos.

que juega; las niñas destacan jugando a las muñecas, a la comi dita, etc.

A los cuatro años comienza a inventar juegos de aventuras ser un cowboy, un hombre del espacio, un pirata o un conductor.

El pasado de un niño está muy relacionado consigo mismo,-- por esta razón le interesa oír cosas relativas a cuando era -- muy pequeño.

Además nos damos cuenta que hay niños que les gusta escuchar acontecimientos que se refieran a él o a sus compañeros de juego.

B. INTERESES EDAD-JUEGO.

Los intereses en los juegos así como en otras actividades recreativas cambian notablemente con la edad.

"En la escuela maternal, el niño se dedica al juego solitario o rara ocasión a juegos que son paralelos a la actividad de otros niños" (7)

En la edad preescolar, el niño emplea sus destrezas en actividades con amigos o animales imaginarios.

Antes que el niño ingrese a la escuela, ya ha perfeccionado bastante las destrezas motrices sencillas.

Durante los años escolares, que en realidad son los que me interesa conocer, desarrolla otras habilidades, por ejemplo ya escribe, corre en bicicleta, baila, toca algún objeto imitando al tambor.

Una de las actividades más corrientes del niño, es jugar-

la pelota, correr, saltar, trepar a los árboles, salpicar agua todo esto lo observé en Chapa, Los Sauces y Pachivia.

El corto tiempo que atendí los grupos de 5o. y 6o. de Chapa, los niños me pedían que los guiara en el basquetbol, volibol, fútbol, o en juegos de salón como dominó, damas chinas, - el coyote, damas españolas, etc.; preferían juegos más complicados y formales.

Las niñas destacan en la matatena o en el salto a la cuerda, como lo expresé anteriormente.

La competencia debe tomarse como un rasgo importantísimo en las actividades motrices.

Al comienzo de la pubertad ocurren cambios notables en -- los intereses recreativos.

Las niñas abandonan el juego con muñecas, prefieren la pelota; otras se van a trabajar a la fábrica de ropa.

Los hombres comienzan la vida de pandilla, van a donde -- hay tocadiscos y dedican a sus amigas varias canciones; otros por las tardes trabajan en la cortadora de mármol en Pachivia.

Los sábados y domingos se reúnen para ir al centro de la población, observan diferentes juegos de compañeritos de menor o mayor edad.

En la hermosa comunidad de Chapa, hay alberca para menores y mayores, por lo general los niños van a nadar los domingos por ser el día que tienen para descansar.

A continuación inserto la fotografía de la Alberca.

ALBERCA DE CHAPA, GRO.

Los deportes y juegos de las niñas, son más positivos y -- requieren menos energías.

Esto ocurre aunque sea el mismo juego, por ejemplo, el -- basquetbol no lo juegan al igual que los hombres. El interés -- en los juegos de conjunto declina más temprano en la mujer que en el hombre, debido a que madura primero.

Un niño que asiste a la escuela primaria, demuestra mayor interés por construir, dibujar, explorar, bailar, etc.

C. EL PROGRESO DE LA CONDUCTA.

Cuando el niño llega a sus siete años se nota un cambio -- en sus actitudes sociales, le gusta formar parte de un grupo -- y participar en los juegos de reglamento.

Como lo expresé en los juegos tradicionales, su gusto pre -- ferentemente es por las canicas, supone un gran número de re -- glas variadas, que señalan la manera de lanzar las canicas, el

IV. ALGUNOS RASGOS DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO.

A. LA ATENCION DEL NIÑO.

Es una función muy importante del espíritu; además es una condición indispensable para el desarrollo de las actividades psíquicas superiores.

Gracias a la atención las "impresiones sensoriales se vuelven más intensas y los rostros se graban mejor en la memoria, lo cual favorece la retentiva" (8) Por esto, los recuerdos se evocan con más facilidad.

Cuando la Psicología nos pide atender, es que debemos con centrarnos hacia algo.

En el terreno pedagógico, prestar atención, quiere decir trabajar mentalmente.

Cuando el niño se inicia en la escuela primaria, su atención es voluntaria.

Los niños de la escuela primaria de Chapa generalmente -- presentan dificultad al atender una pluralidad de objetos, por que su conciencia está ocupada por ideas y representaciones an teriores.

B. LA MEMORIA DEL NIÑO.

Memoria, entendida a mi manera, es la capacidad que nos -- permite grabar y retener las impresiones recibidas, ya sean -- percepciones o representaciones; y de incorporarlas a su espíritu en forma pasajera o permanente.

"La memoria se pone de manifiesto por la reproducción y --

facilidad de repetir lo anteriormente aprendido" (9)

El niño cuando ingresa a la Primaria, solo presenta conocimientos que en forma espontánea ha adquirido por medio del juego, que le servirán para desarrollar sus aptitudes latentes.

C. LA IMAGINACION.

La imaginación infantil presenta un carácter concreto y faltan por mucho tiempo las representaciones generales.

El desarrollo de la imaginación depende del número de recuerdos adquiridos por la experiencia.

Una característica muy especial de los niños que asisten a la escuela primaria es que su imaginación se confunde con la fantasía.

D. LA PERSONALIDAD DEL NIÑO.

El niño adquiere la personalidad por medio de la educación; armónicamente desarrolla sus aptitudes físicas, intelectuales y morales.

La personalidad presenta cuatro características principales: INTELIGENCIA, VOLUNTAD, LIBERTAD y SENTIDO DEL DEBER.

1a. INTELIGENCIA, es toda clase de fenómenos psíquicos que tienen por objeto el conocimiento.

2a. VOLUNTAD, es la facultad que posee el niño de realizar actos después de haber reflexionado sobre las posibilidades y consecuencias.

3a. LIBERTAD, es el poder que tiene un niño de determinarse y resolver sus actos con independencia de toda coacción o

imposición interna o externa. Es la libertad interna de la voluntad.

4a. SENTIDO DEL DEBER, es realizar nuestros actos, en forma absoluta, sin reserva, ni condición alguna.

"La personalidad es la organización única de características que determinan la norma típica o recurrente de conducta en un individuo" (10)

Una personalidad infantil bien ajustada o adaptada a las condiciones del medio social en que se desenvuelve y que sea permeable a las influencias positivas de los individuos y de los grupos con los que ha de alternar a diario, proporcionará las mejores bases para obtener rendimientos óptimos en el aprendizaje escolar y extraescolar.

V. INTERESES LUDICOS DEL NIÑO.

A. ACTITUDES DEL NIÑO.

El juego y la infancia se encuentran indisolublemente unidos. No hay infancia sin juego, ni juego sin infancia.

Los esposos Bühler consideran: "Que la característica esencial del juego infantil no radica ni en el material ni en el tipo de actividad, ni mucho menos en el resultado obtenido; sino en la ACTITUD conque subjetivamente se procede por parte del niño durante aquél.

Una misma tarea puede ser o no ser motivo de juego. Este, desde el punto de vista subjetivo, se caracteriza por la vivencia de un singular y específico placer o goce; desde el punto de vista objetivo se define por la que ha sido denominada formación funcional" (11)

B. TIPO DE JUEGOS.

Hay juegos de creación, de transformación, de destrucción y de transposición de materiales; hay también los receptivos, en los cuales el placer lúdico consiste en obtener ciertas impresiones o vivencias.

Para que el placer lúdico se produzca necesita equilibrarse la potencia y la resistencia.

Ya hemos visto que en los niños de 0 a 3 años el primer tipo de juegos que podemos observar es el funcional, sin sujetarse a ningún propósito o regla, simplemente va a activar los dispositivos motores de que dispone el lactante, o sea, mover en -

forma irregular y espontánea todo cuanto tiene de movable; este tipo lúdico es de fácil observación en animales domésticos y se llama retozo.

Constituye el 100% de todas las actividades lúdicas al final del primer año de vida.

En el segundo año aparece el denominado juego ficticio, en este juego el placer del niño es imitar a personas y objetos -- animados.

Casi al mismo tiempo aparecen los juegos receptivos, donde el niño casi siempre es un espectador más que actor, contempla y comenta láminas y dibujos.

Es fácil comprender que este tipo de actitud lúdica no alcanza predominio en el total de los juegos infantiles: es demasiado pasivo para mantener el interés en estas edades, a menos que un factor de invalidez favorezca su predominio.

A los tres años, al niño se le presenta un cuarto y más interesante tipo de juego: el constructivo, en el cual aparece -- por primera vez un propósito creador; ya piensa que tiene que utilizar algo que le cueste trabajo.

Un niño de esta edad va a realizar una actividad pero impuesta por otra persona, esta es la razón que posiblemente ese niño al terminar esa actividad que para él ya es un trabajo, -- trate de buscar una paga, ya sea en caricias, en frases laudatorias, en concesiones especiales.

En cambio cuando realiza algún juego, no pide nada, ni le

hacen caso muchas veces a pesar de que le haya dado trabajo.

Por ejemplo en la Escuela de Chapa, había alumnos que cuando les indicaba salir a jugar, no lo hacían, se quedaban en el salón a realizar cualquier actividad, en una ocasión indiqué a cuatro niños que tenían que salir a jugar, observé que mi orden interrumpió su actividad y salieron a integrarse con los demás, pero por obligación, no por voluntad.

Cuando le imponemos determinadas reglas y normas de conducta al niño, éste pierde su libre espontaneidad, fuente de su placer y adquiere clara noción de su dependencia de voluntades y fuerzas ajenas, que se encuentran en el medio que lo rodea.

Es así como el niño se sumergirá en su mundo personal de la imaginación, mágico y de la fantasía, para jugar en él y desarrollará una actividad autista, que le servirá de consuelo cuando la fatiga, el dolor o el fracaso lo alejen del plano del trabajo, realizado en el mundo objetivo, sensorial, lógico y real.

VI. EL JUEGO Y EL TRABAJO EN EL NIÑO.

Considero al trabajo, como una actividad opuesta al juego.

En la escuela hay alegría en tres momentos durante el día, a la hora de llegada, a la hora de recreo y al salir; porque en esos tres momentos los niños juegan a cualquier cosa; cuando entran a las aulas, comienza el trabajo, en su casa, sigue el trabajo, tal vez un poco más pesado, como lo indica su etimología: (Tripalium = instrumento de tortura compuesto de tres palos)

Nos damos cuenta que solo el niño juega y el adulto trabaja; en lo personal difiero, porque a pesar de tener 39 años de edad y ser Director de Escuela Primaria, me incorporo a veces - con mis compañeros maestros, en ocasiones con los jóvenes de la comunidad y casi siempre con los alumnos a jugar basquetbol, volibol, damas chinas, damas españolas, dominó, etc.

Solamente que el juego en mí, obedece a motivos diferentes de los niños. Para mí jugar representa solo un descanso por tanto trabajo que tengo que desempeñar.

Jugar con los niños todos los días me sirve para reponer - mis fuerzas.

El juego tiene una finalidad intrínseca. Es un fin en sí mismo. Carece de una finalidad externa, se basta a sí mismo.

El trabajo al contrario, es una cosa obligada.

La actividad lúdrica (de ludus, juego) no presenta un carácter obligatorio, es una actividad completamente libre.

En el juego encontramos una finalidad inconsciente.

Cuando un niño se entrega por entero al juego en forma inconsciente realiza esa finalidad, sin ver que cumple un designio.

Este designio, es desarrollar su cuerpo y su espíritu a -- fin de que se prepare para la vida seria del adulto.

En el juego intervienen todas las partes del cuerpo, con -- movimientos variados sin producir fatiga.

A. JUEGO DEL NIÑO Y JUEGO DEL ADULTO.

Como ya quedó escrito, el juego en el adulto es solo un -- desfogue, una actividad compensadora, un derivativo que hace -- aquel para descansar por medio del cambio de actividad.

El juego del niño es un desfogue que en caso de disponer -- de poco tiempo para ello se entrega a un juego bullicioso y rui -- doso.

Muchos juegos lejos de ser desfogue, constituyen un gasto de energía nerviosa y física; por esta razón un niño sano, casi siempre está cansado al finalizar el día.

El juego del niño es alegre porque pone en movimiento su -- personalidad.

El juego del adulto es una compensación a un desequilibrio el que se considera también como una actividad de lujo. Un hom -- bre se puede pasar sin jugar el tiempo que quiera, el niño no.

B. ¿QUE PRETENDE BUSCAR EL NIÑO EN EL JUEGO?

1o. Una alegría por triunfar, porque le es indispensable -- para lograr un buen equilibrio.

El niño tiene que ir logrando victorias aunque parciales --

para que sienta confianza y estímulo.

Un niño nunca debe darse por vencido, cuando algo o todo le salga mal, porque se acostumbrará a no volver a intentarlo, se inhibirá de la actividad y de la lucha.

Yo acostumbro estimular al niño más débil, al menos dotado, o bien al que en medio de su pobreza ha hecho un esfuerzo para cumplir al igual que los demás.

2o. El niño basa sus actividades en dos momentos: el de deseo de aparecer grande y el de igualarse con el mayor a quien toma como modelo.

3o. El juego se presenta como una empresa en la que el niño pone todas sus energías con el solo fin de sentar su personalidad por medio del triunfo.

Los juegos siempre nos dan la oportunidad de tener al niño en actividad competitiva.

El adulto busca buen ambiente y el triunfo en el deporte o en el arte.

C. LOS JUEGOS SEGUN LA EDAD.

1. SEIS A SIETE AÑOS.

Los niños están en el momento de duda, ya no admiran tanto a los padres, porque empiezan a descubrir en ellos algunos defectos.

Ya no hay imitación exacta, ahora se prefieren los de imitación ficticia. Imitan a la máquina, al avión, etc. Esta imitación se mezcla con la fantasía y los sueños (hada, bruja, etc

2. SIETE A OCHO AÑOS.

En esta etapa el niño descubre otra manera de triunfar: - el trabajo. Aquí los niños comienzan a imitar algo que no comprenden los mayores (lo que hace mamá en casa) hasta se comienzan a reír de él. Pero no comprende esa burla hasta cierto punto inofensiva y cariñosa del mayor, encuentra refugio solo en lo imaginario.

Hay niños que demuestran vigor, se dan cuenta que no están solos, pueden mandar sobre los más pequeños, imponerles su juego, hacerse obedecer, inclusive hasta llegar a dominarlos físicamente; el niño descubre un tipo de juego colectivo descendente, por jugar con los más pequeños.

3. DE OCHO A NUEVE AÑOS.

En esta etapa, pasa por una serie de altas y bajas alternadas de vanidad, de expansión y de abatimiento o sentimiento de inferioridad.

Al pasar a la fase de juego colectivo ascendente, solo es un mirón que se conforma con aplaudir. Cuando quiere participar con los mayores sin tener aptitudes, fracasa, se desespera y vuelve a los grupos de su edad.

4. DIEZ A ONCE AÑOS.

El niño comienza a dominar su cuerpo, refrena su juego, - aprende a callarse y tener en cuenta al vecino y retrocede ante el egocentrismo.

5. ONCE A DOCE AÑOS.

La competencia, el talento organizador, la autoridad y fuerza corporal, le hacen director de juegos o jefe de campo.

El juego social se desarrolla en mejor forma.

6. DOCE A TRECE AÑOS.

El niño vive de nuevo un período de feliz equilibrio, de poderío gozoso y de euforia.

Cuando entra a los catorce el juego pierde su interés.

Surge también un período negro de duda, de ahogo, de deseos locos de poner en práctica proyectos más ambiciosos.

Volverá otra vez como a los siete años, a sumergirse en el país de los sueños.

- (1) *Sánchez Hidalgo, Efraín.- Psicología Educativa.- Editorial Universitaria 1975.- Puerto Rico.*
- (2) *Pozo Sánchez Hugo, del, Profr. Recreación Escolar.- Editorial Avante S. de R. L. México, 1975.*
- (3) *Obra citada.*
- (4) *Obra citada.*
- (5) *Obra citada.*
- (6) *Bigge L. L. - Bases Psicológicas de la Educación.- Editorial Trillas.- 1972.- México.*
- (7) *Fingermann, Gregorio.- Psicología Pedagógica e Infantil.- Editorial "El Ateneo" 1975.- Buenos Aires.*
- (8) *Obra citada.*
- (9) *Obra citada.*
- (10) *Whittaker.*
- (11) *Mira y López, Emilio.- Psicología Evolutiva del niño y el adolescente.- Editorial "El Ateneo".- 1976.- Buenos Aires.*

CAPITULO TERCERO.

I. CONSECUENCIAS POR LA FALTA DE JUEGO EN EL NIÑO.

A. DESVIACIONES DEL JUEGO.

Hay escuelas donde algún niño de pocas facultades, encuadrado con otro de más edad o más dotados, no puede lograr mediante el juego la cantidad mínima de victorias que necesita; o algún otro niño que por influencias del medio ambiente tenga que alcanzar este fin.

Estos niños naturalmente desean siempre triunfar y se meten a los grupos más pequeños para lucirse con facilidad y aún no satisfechos, siguen en desorden.

B. SU NUEVO COMPORTAMIENTO EN EL JUEGO.

Si el niño no puede competir con éxito en el juego, posiblemente será el tipo que todo lo rompe, lo tire o destruya -- con brutalidad.

Esto ocurre entre los diez y catorce años de edad, todo lo quiere arreglar a puñetazos, cuando no logran triunfar con habilidad más tarde se dedicará a romper los objetos de otros compañeros que él no sabe utilizar con tanto rendimiento.

C. CONSECUENCIAS PEDAGOGICAS.

Ante estos casos que se presentan en nuestras escuelas, debemos intervenir, ver si esta conducta es originada por ese medio ambiente que le lleva a sentirse inferior procuraremos, dentro de unas apariencias de legalidad, ponerle en situación que triunfe, puede ser la solución apropiada.

La falta de juego ocasiona problemas a causa de que la mayoría de padres y maestros reprimen a los niños por su deseo de jugar; muchas veces le cumplen a los niños la amenaza de no darles de comer por haber estado jugando, o algún otro castigo.

Cuando alguno de mis alumnos se quedaba a jugar saliendo de la escuela, lo iba a traer algún familiar o sus propios padres con una vara o cinturón pegándole hasta llegar a su casa.

Este niño además, lo mandaban a traer las vacas, leña o cualquier trabajo que es propio de un adulto y no de un niño.

Este niño de seguro va a ser un frustrado, por la supresión de alguna de sus conductas, que al repercutir en su vida adulta, deformará su personalidad.

Su estado emocional siempre estará destrozado porque sabe que su padre, madre, o persona que le impuso el castigo lo hizo en forma arbitraria, porque jugar, no es un pecado.

En las escuelas que he mencionado en este trabajo, encontré maestros que les decían a sus alumnos: "Si no terminas ese trabajo, no sales a recreo", ¡Qué horrible!, privar a un niño de lo máspreciado, la recreación de por lo menos treinta minutos, de esa actividad física o mental que realizará por propia iniciativa, con amplia libertad de satisfacer sus deseos.

La falta de juego en el niño ocasiona regresión a etapas anteriores, se vuelve frustrado.

Si porque la vida del niño en edad escolar es problemática, en mis diecinueve años al servicio de la niñez, he notado-

que en la escuela o en el hogar, nadie vive libre de dificultades.

Vemos a los niños jugar, reír, bailar, divertirse, en completo estado de salud; pero esto, no significa carencia de problemas.

La falta de juego también produce agresión, o sea, que si un niño desea un juguete o un alimento; o los padres o el maestro no lo atienden cuando él les habla, se enojará mucho, tratando de descargar su cólera en alguna forma agresiva, dando como resultado la respuesta dominante a la frustración.

En la escuela de chapa por ejemplo, me encontré a una niña que cursaba el 5o. grado, muy agresiva, rayando a colérica y desobediente, considero que tiene algún problema de frustración; en su casa sus padres por lo regular no le permiten jugar y en la escuela no lo hace porque según dice no le gusta.

También le da vergüenza. Tal vez sus tendencias sociales no se han desarrollado en sí; quizá vayan aumentando con su edad sobre todo en el momento de la pubertad y tiene toda su importancia en el juego de los adultos, habrá regresión a etapas simples o desorganizadas de conducta.

Por todos los medios traté que dejara de enojarse, que modificara su conducta a través del aprendizaje, pero no lo pude lograr, ni estimulándola, ni buscando su acercamiento.

Tal vez pudo influir el corto tiempo que estuve en la escuela, pues solo fué del 15 de mayo al 16 de junio.

D. F R U S T R A C I O N .

La frustración es siempre un fenómeno dinámico; es decir nace en todo momento en que el niño no puede lograr la satisfacción de las necesidades.

Si nadie logra la satisfacción absoluta, todos estamos -- frustrados; aunque la absoluta satisfacción no es posible ni -- deseable.

Si en la crianza de un niño nos basamos en el empeño de -- satisfacer todas las necesidades y urgencias, es peligroso como también lo es, negarle las satisfacciones más elementales, -- en este caso el juego.

En nueve escuelas que he recorrido a lo largo de mis 19 -- años de servicios, he notado que en la infancia, al correr de la edad dorada de la escuela primaria, el niño siempre trata de formar parte de una fraternidad por medio del juego, cosa que muchas veces lo impiden padres y maestros, haciéndolo caer en la frustración.

En este caso la frustración, aparece en el momento en que pretendemos que una conducta dirigida hacia una finalidad sea -- bloqueada, ese bloqueo podemos considerarlo como un conflicto -- que también se considera tópico por ser frecuente en la vida -- diaria para determinar gran parte de nuestra conducta en la vi da adulta.

La frustración se origina en un niño esencialmente cuando se le obstaculiza su esencial necesidad de jugar.

Es motivo de frustración en un niño carecer de juguetes, - objetos, útiles escolares, ropa, etc.

F. FUENTES SOCIALES DE LA FRUSTRACION.

La frustración causada por las fuentes sociales empieza - desde el nacimiento.

El proceso de socialización nos produce frustración, por - ejemplo, cuando se reúnen a jugar, hay alguno que no es admi - tido.

La rivalidad entre dos hermanos, es fuente social de frus - tración.

La frustración no se limita solo en la niñez, porque si - el niño no gozó en esta etapa a través del juego, en su vida - adulta habrá repercusiones.

G. FUENTES INTERNAS DE FRUSTRACION.

Considero que muchas veces la frustración obedece a facto - res internos que evitan satisfacer ciertos motivos. Por ejemplo un niño lisiado físicamente estará frustrado por no poder ju - gar como los demás de su edad.

Las fuentes personales de la frustración son la aparien - cia física, de poca atracción; la inteligencia no bien desarro - llada y la debilidad física. Ejemplo, un niño que sale de la - primaria de baja estatura sin llegar a la pubertad, puede ver - se frustrado por escasa capacidad de participar a la altura de los demás compañeros.

Creo todos diferimos en forma gradual a la frustración, -

por ejemplo, una persona puede responder en forma agresiva --- frente a la frustración, tal vez otra no haga caso de algo que tuvo necesidad de poseerlo y no lo pudo lograr.

La frustración tal vez nos presenta una amenaza directa - al concepto que tenemos de nosotros mismo, si en forma intensa la sentimos. Ejemplo, un niño que se considera buen jugador de basquetbol, pero prácticamente lo hace muy mal, la frustración es grave.

La frustración es común en la vida diaria, al igual que - lo son los conflictos, solo que éstos pueden ser de menor im - portancia porque se pueden resolver con facilidad.

Al mencionar la represión, puedo decir que es un mecanis - mo de defensa, apoyado en la teoría de Freud, quien dice: "La ansiedad es una clase de dolor que conduce a la represión y la provoca".

H. REGRESION.

Cuando un niño sabe que la agresión con que actúa en forma totalmente abierta es inaceptable, espera un castigo, posi - blemente severo, sus instintos e impulsos agresivos se le han - reprimido.

Esto sucede especialmente cuando el método de castigo que los padres emplearon fue muy estricto para retirar el efecto y cuando el niño hasta se siente inseguro en sus relaciones con los padres.

Es cuando el niño no ha madurado en forma considerable a

través del juego; regresa a etapas de conducta que corresponde a una edad más joven.

La regresión conside~~ro~~ es volver a un grado de desarrollo anterior, que comprende respuestas menos maduras y grados más-bajos de aspiración.

La Apatía: O sea la tendencia a la indiferencia, a ser re-
traído a la falta de actividad por propia iniciativa o a la --
falta de atención.

Un niño que no le apetece jugar en determinado momento y más cuando es un juego inducido por alguna persona mayor, se-
le reprimen esos impulsos agresivos.

Por ejemplo, un niño inseguro que es castigado con gran -
severidad por su conducta agresiva puede hacerse apático.

La Fantasía: En un individuo bien ajustado proporciona --
una válvula de escape, de urgencia para sentimientos poderosos
que de otra manera no podrían ser expresados.

II. INVESTIGACION DE CAMPO.

En este trabajo hablé de los problemas que puede ocasionar en el niño la falta de juego; para esto elaboré un cuestionario y lo apliqué a compañeros profesores de escuelas tanto urbanas como rurales para darme cuenta especialmente por la diferencia del medio donde funcionan.

La primera escuela a encuestar fué la Primaria "LAZARO -- CARDENAS" de la Ciudad de Teloloapan; es un medio urbano en -- donde existen nueve escuelas primarias, 4 jardines de niños, -- 3 escuelas Secundarias, una escuela Preparatoria, el CECyT y -- la escuela Normal por Cooperación incorporada al Sistema Estatal.

Desgraciadamente en todas las primarias hay DEFICIT de -- juego, como lo constaté en esta Institución que refiero. El Director se enoja que jueguen y a la mayoría de maestros no les interesa el juego.

En la Ciudad de Teloloapan, hay los medios necesarios para que los maestros mejoren los cambios de conducta en sus -- alumnos; a sabiendas que el hogar es básicamente el que va a -- proporcionar seguridad física y emocional a los pequeños.

También les brindan protección emocional de cariño y suavidad para tratarlos porque de esto dependerá que no sufran -- desviaciones lamentables que repercutan en su formación total.

Si los padres no atienden con tino este momento tan importante y en la escuela no hay continuidad, los niños sufrirán --

deformaciones en su personalidad y que de seguro repercutirán en su vida adulta.

Los maestros disponen de todos los medios para la enseñanza de la educación física, la práctica de algún deporte y la ejercitación de algún juego de acuerdo a los intereses del niño.

La "LUZ Y PROGRESO" De la comunidad de El Calvario, donde se carece de todos los medios para el desarrollo de tan importantes actividades.

Solo puede haber convivencia de determinado número de elementos en constante interacción y mutua comprensión.

Pero si el maestro es ingenioso va a buscar la forma de enseñar juegos, deportes y ejercicios con su indumentaria de uso cotidiano.

Como vemos, esta comunidad, es un centro de población compacto ligado solo en la poca extensión geográfica, pero aislado.

El único medio de recreación para la población infantil es la escuela, donde los maestros tienen que con su habilidad-saber encauzar a los alumnos para que logren los mejores resultados por medio del juego.

La Patria Mexicana de Apatzingán, Gro., Otro medio Rural-incomunicado, carente de lo indispensable para vivir mejor. El Director es apático, autoritario, a sus alumnos los atemoriza, les pega, no los deja jugar y mucho menos les enseña, los trata como gente adulta, su capacidad no es suficiente para tratar a infantes.

La "AMADO NERVO" de Chapa. Población rural, pero bien organizados sus moradores, los niños juegan de diferente manera- y los padres no se enojan, pues hasta los señores juegan al -- Basquetbol, organizan carreras de caballos, jaripeos, el carnaval, los apaches en las fiestas patrias; esto lo reflejan sus hijos y cuando los invitamos a participar en algún juego o deporte nunca se niegan y al terminar se van a bañar por haber agua en abundancia.

La buena condición física de un niño es básica para el -- aprendizaje. Si hace falta el juego en el niño habrá alteraciones en su salud y le provocarán un desarrollo mental y emocional deficiente.

EL PUEBLO DE CHAPA, GRO.

La "CUAUHTEMOC" de Los Sacues, comunidad muy bonita, Urbanizada; la escuela cuenta con 16 maestros, hay un Jardín de Niños, la Secundaria Federal. La gente tiene bastante dinero - porque la mayoría de hombres trabajan en Estados Unidos.

Esto hace que sean un poco apáticos y no les permiten a - sus hijos jugar libremente; cuando tratan de hacerlo los van a traer a cinturonzos y los castigan.

LOS SAUCES, GRO.

La "CRISTOBAL COLON" de Pachivia, un lugar montañoso, --- del Municipio de Ixcateopan, la escuela tiene 16 maestros, hay Jardín de Niños, Secundaria Particular Inc. al Estado.

Los compañeros maestros de esta localidad son bastante -- preparados, tienen amplio criterio y experiencia en la docen - cia, al igual que en Los Sauces.

Sus actitudes fueron muy benéficas, porque me brindaron - opiniones y sugerencias por medio de la observación que reali - zan en su trabajo cotidiano en cuanto a la manera de jugar del niño y a la forma de participar.



POBLACION DE PACHIVIA, GRO.

Cuando me presenté a las escuelas a pedir a los compañe - ros esta ayuda, no se negaron, a excepción de un compañero de la Escuela de Chapa; todos aceptaron gustosos, especialmente - cuando les dije que la encuesta no llevaría su nombre, solo - iva a servir como antecedente para graficar sus opiniones.

La encuesta la tomaron como un verdadero medio de ayuda - para probar o disprobar mi hipótesis.

APLICANDO LA ENCUESTA.

Los compañeros que laboran en estas escuelas, por medio - de sus respuestas basadas en la realidad de sus experiencias - me permitieron demostrar que el déficit de juego ocasiona problemas en todos los niños que se les reprime el instinto de jugar.

Para quitarme esa duda me formulé esta Hipótesis: EL DEFICIT DE JUEGO, PRODUCE EN ALGUNOS NIÑOS DE LAS ESCUELAS PRIMARIAS DE CHAPA, LOS SAUCES Y PACHIVIA, DEFORMACIONES EN EL DESARROLLO DE SU INTERES LUDRICO, ATENCION, MEMORIA, IMAGINACION, CARACTER Y PERSONALIDAD QUE REPERCUTIRAN EN SU VIDA ADULTA.

Después de aplicar a mis compañeros la encuesta, la grafiqué y de acuerdo a los resultados, obtuve los siguientes datos:

La pregunta No. 1. "Qué le diría a un maestro, si le comen

tara que un alumno en su clase de Español o matemáticas por ejemplo juega mucho y no lo atiende? La posible Respuesta a) - que lo pare frente al grupo; no la contestó ninguno, 0%.- b) - que lo saque del salón, un compañero es lo que opina 2%.- c) - que le deje mayor tarea, obtuvo un 10%.- d) que le dé oportunidad de participar ante el grupo, con 83.6%.- En respuesta a) da un 6%.

La pregunta No. 2, ¿Con qué finalidad le enseña a jugar a sus alumnos? la Respuesta a) la contestó un 8%, dice: Para un buen descanso.- b) Para un cambio de actividad, la contestó un 81.6%.- c) Para pasar un rato alegre, un 4%.- d) No se saben enseñar juegos, 0%.- Respuesta abierta, solo un 10%.

Pregunta No. 3.- ¿En qué proporción le gusta participar en los juegos de sus alumnos? a) Solo en juegos de imitación, contestó un 2%.- b) Con frecuencia, 40.8%.- c) Pocas veces, un 2%.- d) Siempre a la hora de recreo, 42.8%.- Respuesta abierta 10%.

En la Pregunta No. 4, se les pidió ordenaran los juegos en la forma que los consideraran de importancia, así lo registraron los siguientes datos: Basquetbol, 16%.- lo tomó en tercer lugar; 39% en segundo y 25% lo tomó en tercer lugar. El Vólibol, 27% lo tomó en 1er. lugar. 34% en 2o. y 19% en tercero.

Juegos organizados.- 51% lo tomó en 1er. lugar.- 5% en 2o. y 6% en 3o.

En la pregunta No. 5, que dice: Durante la enseñanza de-- juegos, ¿Detectó los niños que no participan en todos?. a) No lo hice, contestó un 2%.- b) No tuve tiempo, 6%.- c) Sí fueron pocos, 55%.- d) no, porque unos les gusta y otros no.- 24%.- En Respuesta Abierta, 6%.

En la pregunta No. 6.- Según su experiencia, ¿Cuál es la causa más general por la que algunos niños no participan en -- ningún juego? a) Padres autoritarios, contestó un 20%.- b) No conocer el juego, 32.6%.- c) Pobreza del hogar, 16%.- d) Métodos inadecuados de enseñar, un 22%. Respuesta Abierta 14%.

Pregunta No. 7. Esos niños que no participan en el juego ¿Cómo se comportan generalmente en sus otras clases? Respuesta a) De conducta y aprovechamiento normal, 8%.- b) Agresivos y - de aprovechamiento deficiente, un 10%.- c) Cumplen mejor que - los niños que participan en los juegos, 4%.- d) No sociables - pero normales en su aprovechamiento escolar, 69%.- En Respuesta abierta, 8%.

Pregunta No. 8. Según su experiencia, ¿Cuál es el mayor - problema que ocasiona al niño la falta de juego? Respuesta a) - Agresión permanente, un 4%.- b) Frustración.- 8%.- c/ Insocia- bilización, 38.7%.- d) Inseguridad de sí mismo, un 42.8%. Res- puesta abierta, 8%.

Pregunta No. 9. ¿Piensa usted que la falta de juego en el niño, puede ocasionar deformaciones en su personalidad que po- siblemente repercutan en su vida adulta?. a) Sí, puede ser to-

.....da su vida agresivo, contestó el 14%.- b) No, pues el juego nada tiene que ver con su conducta, un 10%.- c) La frustración se presenta en cada momento, no solo por la falta de juego, 42.8%.- d) No, porque la personalidad la adquiere por medio de la educación, un 24%.- Respuesta abierta, 12%.

De acuerdo con estos porcentajes, afirmo que la falta de juego en los niños ocasiona muchos trastornos en toda su vida-repercutiendo especialmente cuando sea grande.

(1) Whittaker.

(2) Sánchez Hidalgo, Efraín.- *Psicología Educativa*. Editorial Universitaria 1975.- Puerto Rico.

CAPITULO CUARTO.

DIDACTICA DEL JUEGO

I. EL JUEGO Y EL TEMPERAMENTO DEL NIÑO.

Hay niños de temperamento delicado que evitan los juegos violentos.

En estos casos hay que cambiarles los compañeros de juego y observar sus reacciones.

También debemos observar si los niños se dedican a los -- juegos correspondientes a su sexo.

Aspectos para detectar el tipo de juego adecuado al niño.

Forma atenta: Tomando en cuenta la situación propia de -- los compañeros sin exponerse a peligros.

Prudente: Sin dejarse llevar por los impulsos.

Brutal: Cuando prefiere juegos violentos.

Tímida: Si teme exponerse a situaciones desagradables.

Decidida: Cuando toma decisiones rápidas.

Autoritaria: Cuando manda o dá órdenes.

Obediente: Si obedece y ocupa puestos de subordinación.

II EL MAESTRO Y EL JUEGO INFANTIL.

Para que el juego nos reditúe los beneficios que de su -- práctica se derivan, es necesario una buena dirección; porque el juego en los niños no se gobierna solo, ni la actitud de -- los mayores es solo vigilar el orden.

1. DE CARACTER PERSONAL.

a) Debemos tener autoridad, sin ser autoritario y sin que

los niños se den cuenta que los vigilamos, ni sentir nuestra presencia.

b) Seremos justos, no tener preferencia por nadie, ya que el niño es apasionado por la justicia.

c) Conoceremos a los niños y de cada uno sus buenas calidades, sus defectos y sus aficiones.

d) Hablarles con sencillez, en forma directa y clara.

e) Tomar a los niños en serio, sin reírse de lo que digan o hagan. Para ellos el juego es algo muy serio.

f) Llamarles la atención y participar con ellos con entusiasmo.

g) Ser buen educador y conductor de los juegos y saber -- eliminarse uno, para dejar a todos la autonomía que buscan.

h) Alegre y entusiasta, porque el juego es la actividad -- que más despierta esa cualidad: LA ALEGRÍA.

2. DE ORDEN TECNICO.

a/ En la enseñanza y ejecución de los juegos debemos ajustarnos a un orden lógico y constante.

b) El juego debe ser interesante, debidamente seleccionado.

c) Nuestra dirección debe ser oportuna.

d) Lograr que nadie se quede sin jugar.

e) Que nadie sea blanco de burlas.

A. IMPROVISACION DE JUEGOS SEGUN EL LOCAL.

Puede suceder que en alguna ocasión se nos ocurra salir -

al campo a una excursión y sea necesario hacer uso del juego;- para ello pondremos iniciativa para idear juegos que se adapten a ese lugar.

Podemos presentar fundamentalmente dos: monte y playa.

EN EL MONTE:

a) Lugar con muchas piedras.

Juego de tiro al blanco.- Finalidad: Destreza y aplicación a los lanzamientos. Oportunidad: Pocas veces podemos ejercitar a los niños en esta clase de trabajo en las instalaciones del colegio.

Esfuerzo: Pequeña intensidad.

b) Lugar con muchos árboles.

Juego de relevos con trepa. Finalidad: Utilitario, potencia y velocidad. Esfuerzo: Gran intensidad.- Número de jugadores: Equipos de seis.- Dispositivo: Señalar un número determinado de árboles.

EN LA PLAYA.

Aquí se pueden utilizar muchos juegos de carreras, saltos, agilidad, combinado con algo de natación y otros con pelota fuera o dentro del agua.

III. PASOS A SEGUIR EN LA ENSEÑANZA DEL JUEGO.

1. Brevedad en nuestras explicaciones.
2. No irritarse y mostrar siempre buena voluntad.
3. Ser un compañero más entre ellos.
4. Tratar de mantener siempre vivo el interés.
5. Ver la forma de obtener los mayores valores del juego.
6. No tratar de ser autoritario en ningún momento.
7. Insistir siempre por el juego limpio.
8. Cultivar el sentido del honor.
9. Fomentar el espíritu de grupo.
10. Demostrar siempre el mayor entusiasmo.
11. Que el juego esté de acuerdo al grupo de niños.
12. El tiempo será de acuerdo a la reacción de los alumnos.
13. Los juegos que se pongan, deben despertar interés.
14. Ver la forma de poner juegos donde intervengan casi to
dos los niños.
15. Al terminar el primero, seguir otro que más o menos --
tenga el mismo tipo de formación.
16. Se recomienda unos 3 juegos en veinte minutos.

A. PRINCIPIOS DIDACTICOS DE LOS JUEGOS.

Los factores principales son: hacerlos continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo.

Evitar la idea que los juegos son obligación molesta.

Se debe evitar estrictamente la primera manifestación de indisciplina, responsabilizando a los jefes o líderes para el

control del grupo.

Obligación de observar las reglas, para la mejor disciplina.

B. METODOLOGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS.

1. Colocar a los alumnos en la posición que se vaya a jugar.

2. Explicar el juego.

3. Demostrarlo.

4. Pedir que en la clase se hagan preguntas y dar las explicaciones en caso necesario.

5. Principiar el juego.

6. Que los niños sugieran el nombre del juego.

Al poner el grupo en la posición que se va a jugar, debe hacerse con rapidez, evitando las voces de mando.

Debemos aprender bien el juego antes de enseñarlo para evitar errores y que decaiga el entusiasmo.

La explicación debe ser breve, clara y concisa.

Si al iniciar el juego, se presentan fallas deben corregirse, en caso de no poder hacerlo, se suspenderá, se harán las correcciones y se continuará nuevamente.

Cuando se va a iniciar un juego de competencia, debe tenerse la seguridad de que los contendientes tengan el mismo número de jugadores.

Tener presente el estímulo para los alumnos de carácter tímido.

C. TECNICA DE LA SELECCION DE LOS JUEGOS.

Para seleccionar los juegos deben tenerse en cuenta:

Edad.

Sexo.

Material que se empleará.

Posición del juego.

Lugar donde va a desarrollarse.

El tipo de juego.

La actividad que se va a desarrollar.

El tipo atlético.

Los diversos sentidos.

Efecto síquico.

Edad escolar.

Obtener la atención de todos los miembros del grupo.

Con los grupos superiores hay que ordenar ATENCION.

Anunciar primero las instrucciones y luego el nombre del juego.

Arreglar los equipos en igualdad de fuerza y habilidad.

No es correcto eliminar del juego a un participante puede castigársele anotando un punto a su contrario y seguir jugando.

D. IMPORTANCIA DEL MATERIAL DE JUEGO.

Debe ser sencillo, económico y fácil de sustituirse.

El terreno se puede modificar en sus dimensiones.

Los juegos deben planearse para contar con el material. ..

IV CONCLUSIONES:

a) Somos educadores generales, pero al practicar el juego debemos ser educadores particulares.

b) El juego debe transformarse en expresión de su interioridad.

c) En el juego, cada niño impone tempranamente sus características etnico-sociales que ha heredado.

d) Tratar que el juego y el deporte sea un auxiliar importante para cada una de las áreas del programa.

f) Lograr la creación más eficiente de un niño en su vida -- futura.

g) Relacionar las actividades mentales y corporales.

h) Considerar al niño como objetivo práctico del juego y no como un receptáculo móvil.

i) Que el juego dentro de la educación física, sea instrumento de acuerdo con las principales leyes pedagógicas.

j) Si el niño demuestra una buena condición física su -- aprendizaje será favorable.

Las alteraciones en la salud del niño provocan un desarrollo mental y emocional deficiente.

k) Los juegos libres que los niños eligen para distraerse nos dan la oportunidad de observar sus inclinaciones sin que -- se dé cuenta.

l) El juego contribuye al desarrollo multilateral de los niños a través de las actividades físicas y recreativas, coad-

yuvando de esta manera a la formación de un hombre que sea capaz de servir a la sociedad.

11) Crear una base de partida sólida, para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.

m) Crear hábitos de trabajo colectivo.

n) Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, etc., e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

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

P) La frustración se refiere al bloqueo o impedimento de la conducta dirigida hacia un determinado objetivo, dando como resultado un estado de perturbación interna conocido con el nombre de ansiedad o tensión psicológica.

q) Las fuentes de la frustración las encontramos en el medio externo, ya sea en forma de un obstáculo o dentro del individuo en la forma de deficiencia.

r) Cuando un niño no está socializado, hay anomalías en su conducta, sufre trastornos del carácter.

s) Debemos aprovechar en el juego la oportunidad que éste nos brinda para conocer al niño y poder aplicarle la terapéutica que mejor convenga.

t) El hogar es la base de seguridad para los pequeños.

SUGERENCIAS

1. Hacer entender a los padres que deben mandar una nota explicando el carácter y la extensión de las enfermedades de los niños; de otro modo nos exponemos a dejar que el niño traspase el límite de la participación sana.
2. Enseñar a los niños a jugar sin abrigo ni suéteres.
3. Disponer el juego al aire libre siempre que sea posible.
4. Los juegos con canto, las danzas populares, artes literarias, pueden coordinarse de tal manera que tengan para los niños un significado adicional.
5. Ofrecer especial ayuda y aliento a los niños tímidos.
6. Disponer que niños o niñas de los grados intermedios jueguen a veces juntos y a veces separados.
7. Tener un silbato y usarlo cuando sea necesario.
8. En cualquier juego, debemos participar con los niños.
9. Si un alumno es elegido para guiar el juego en nuestro lugar, conviene que se sujete a los reglamentos.
10. Es necesario conocer su peso, estatura y obtener el -- Índice Totácico.

BIBLIOGRAFIA.

1. EVALUACION EN LA ESCUELA PRIMARIA.- Raúl Contreras Ferto.- Biblioteca Pedagógica del Magisterio Profesional.
2. DIDACTICA SOBRE ACTIVIDADES CREADORAS Y PRACTICAS. - La recreación en la - Escuela Primaria. Tomo III.- Arturo Pérez Díaz y otros.- Biblioteca Pedagógica del magisterio.
3. DIDACTICA SOBRE ACTIVIDADES CREADORAS Y PRACTICAS.- Luis de la Fuente García.- Tmo I.- Biblioteca Pedagógica del Magisterio.
4. DIDACTICA SOBRE ACTIVIDADES CREADORAS Y PRACTICAS.- Juegos organizados y - Actividades de Educación Física.- Tomo II.- Juan Manuel Cruz Lirón - Biblioteca Pedagógica del Magisterio.- Ediciones Oasis.-
5. PSICOLOGIA SOCIAL.- Emma Sánchez Ramírez.- Biblioteca Pedagógica del Magisterio.- Ediciones Oasis.
6. LA PERSONALIDAD DEL MAESTRO.- Manuel M. Cerna.- Biblioteca Pedagógica del Magisterio.- Ediciones Oasis.- 1969.
7. PSICOLOGIA EVOLUTIVA DEL NIÑO Y EL ADOLESCENTE.- Emilio Mira y López.- Editorial "El Ateneo".-1976.- Buenos Aires.
8. DIDACTICA GENERAL.- Tomás Villavreal Canseco.- Biblioteca Pedagógica del - Magisterio.- Ediciones Oasis, S. A.
9. MANUAL DE EDUCACION HIGIENICA.- Federico Villaseñor.- Editorial Trillas.-
10. LA FIESTA DE LAS MADRES.- Carmen G. Basurto.- Editorial Avante, S. de R.L.
11. TALLER DE EDUCACION FISICA.- Anexo I.- Programa de Licenciatura.- SEP.
12. PSICOLOGIA.- Agustín Mateos M.- Editorial Esfinge, S. A.
13. PSICOLOGIA INFANTIL.- Dr. Robert D. Singer.- Interamericana.- 1969.
14. RECREACION ESCOLAR.- Profr. Hugo del Pozo Sánchez.- Editorial Avante, S. de R. L. - México 1975.
15. TECNICA DE EDUCACION FISICA PARA ESCUELAS DE MAGISTERIO.- Curso II.- Jo-

de Luis Fernández Martínez.- Segunda Edición 1963.- Editorial Doncel.-
Madrid.

16. JUEGOS PARA ESCOLARES.- Stella S. Gilb.- Ed. Pax-México.- 1965.- México, D.F.
17. PSICOLOGIA PEDAGOGICA E INFANTIL.- Gregorio Fingermañ.- Editorial "El -
Ateneo".- 1975.- Buenos Aires.
18. LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACION FISICA.- Héctor Manuel León Romo.- Enrique -
Sáinz Editores, S. A. México, D. F.
19. EDUCACION FISICA.- Luis Felipe Obregón Andrade.- S. E. P. México 1961.
20. LOS JUEGOS OLIMPICOS Y USTED.- Miguel Guzmán Peredo.- Editorial Diana 1968
México.
21. DIRECCION GENERAL EDUCACION NORMAL.- Anexo 1 Licenciatura.- Editorial del
Magisterio.- 1977.- México.
22. CURSO DE BASQUETBOL PARA ENTRENADORES.- Francisco Ugartechea Yeverino.- -
Impresora Saber.- México, 1975
23. BASQUETBOL MODERNO.- Alex Muller.- Editorial Mexicanos Unidos. S. A. -
México 1975.
24. PSICOLOGIA EDUCATIVA.- Efraín Sánchez Hidalgo.- Editorial Universitaria, -
1975.- Puerto Rico.
25. BASES PSICOLOGICAS DE LA EDUCACION.- M. L. Bigge.- Editorial Trillas 1972.
México.
26. SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA.- Jean Piaget.- Editorial Seix Barral, S. A. -
1974.- Barcelona.
27. REGLAMENTOS DE DEPORTES.- Basquetbol.- Fútbol.- Volibol.- Natación.- Atle-
tismo.

TERMINOLOGIA.

1. **ACTITUD.**- f. Postura del cuerpo humano, especialmente cuando es determinada por los movimientos del ánimo. ll Disposición de ánimo de algún modo manifestada.
2. **APOCAMIENTO.**- Cortedad de ánimo.- ll fig. Abatimiento. -- (Falta o escacés de talento, de valor, de instrucción).
3. **AMEDRENTAR.**- Atemorizar, infundir miedo.
4. **ATAVICO.**- adj. Relativo al atavismo.
5. **ATAVISMO.**- Fisiol. Tendencia de los seres vivos a regresar a un tipo ascendiente, del cual se separan las generaciones intermedias. ll m. Semejanza con los antepasados.
6. **BLOQUEO.**- Cortar todo género de comunicación, interferir algo en el juego.
7. **BULLICIO.**- Ruido y rumor que causa la mucha gente.
8. **CATARSIS.**- Purgación o evacuación. ll Tratamiento de Freud en las psiconeurosis.
9. **CATASTROFE.**- Suceso infausto y extraordinario.
10. **CONFLICTO.**- Lo más recio de un combate. ll Punto en que aparece incierto el resultado de la pelea. ll Combate y Angustia del ánimo. ll Fig. Apuro, situación de difícil salida.
11. **CONTENDER.**- Intr. Lidar, pelear, batallar. ll fig. Disputa.
12. **DESFOGUE.**- Manifestar con vehemencia una pasión, un chubasco.

13. ECUANIME.- Igualdad y constancia de ánimo. || Imparcialidad serena del juego.
14. ELONGACION.- Med. Alargamiento accidental de un miembro o de un nervio.
15. EUFORIA.- Capacidad para soportar el dolor y las enfermedades. || Sensación de bienestar, resultado de una salud perfecta.
16. EVOCAR.- Fig. Traer alguna cosa a la memoria o a la imaginación.
17. FICTICIO.- Adj. Fingido, o fabuloso. || Convencional, aparente.
18. FRUSTRACION.- Tr. Privar a uno de lo que esperaba. || Dejar sin efecto un propósito contra la intención del que quería realizarlo.
19. GOZOSO.- Movimiento del ánimo que se complace en la posesión o esperanza de bienes o cosas halagueñas y apetecibles.
20. INHIBICION.- Prohibir, estorbar. || Suspender con carácter transitorio una determinada función del organismo.
21. INMINENTE.- Que amenaza o que va a suceder.
22. JURISPRUDENCIA.- Norma de juicio supletoria de la ley.
23. OBICE.- Obstáculo, impedimento, estorbo.
24. PALESTRA.- Sitio o lugar donde se lucha o lidia. || Sitio o paraje público en que se celebran ejercicios literarios.
25. PARLAMENTO.- Entre actores relación larga. Razonamiento u oración que se hacía a un congreso o junta.

26. PLAUSIBLE.- Digno o merecedor de aplauso. || Atendible.
27. PECULIAR.- Adj. propio o privativo de cada cosa.
28. PERSONALISMO.- m. Sátira o agravio dirigidos a una persona que se designa expresamente.
29. RECEPTIVO.- Adj. que es capaz de recibir.
30. REFRENAR.- Fig. Contener, reportar, reprimir o corregir.
31. REGRESION.- Retrocesión o acción de volver hacia atrás.
32. RETOZAR.- Intr. Saltar y brincar alegremente.- || Travesear con desenvoltura personas de distinto sexo. || Moverse, excitarse impetuosamente algunas pasiones.
33. SACRA.- Algo sagrado.
34. SENSORIAL.- Adj. perteneciente o relativo a la sensibilidad. || m. Centro común de todas las sensaciones.
35. SINERGICO.- Cooperación. || Concurso activo y concertado de varios órganos para realizar una función.
36. SOLIDARIDAD.- Responsabilidad. || Adhesión circunstancial a la causa o a la empresa de otros.
37. SUBJETIVO. Ad. Perteneciente o relativo al sujeto. || Relativo a nuestro modo de pensar o de sentir y no al objeto en sí mismo.
38. SUPERFLUO.- No necesario. || Que está de más.