

24' 352



**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Escuela Nacional de Trabajo Social**

**“EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACION EN UN  
GRUPO DE NIÑOS EN EDAD ESCOLAR”**

**TESIS PROFESIONAL**

Que para obtener el título de:

**LICENCIADO EN TRABAJO SOCIAL**

**P r e s e n t a n :**

**MARGARITA MAYA POZOS**

**Y**

**ALBA MARIA VARELA MILO**

México, D. F., 1981.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# TESIS CON FALLA DE ORIGEN

## I N D I C E

	Página
INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I	
DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR (6 A 12 AÑOS)	
1.1 Aspecto motor .....	6
1.2 Aspecto psicológico .....	8
1.3 Aspecto social .....	14
1.4 Salud física y desarrollo somático ....	19
1.5 Influencia del ambiente familiar en el desarrollo psicosocial del niño .....	25
1.6 Influencia del ambiente escolar en el desarrollo psicosocial del niño .....	33
CAPITULO II	
IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO	
2.1 Antecedentes históricos del juego .....	37
2.2 Definición del término juego .....	42
2.3 El juego como parte necesaria en la vida del niño .....	44
2.4 Clasificación de los juegos de acuerdo a los objetivos perseguidos .....	47
2.5 Juegos clásicos .....	58
2.6 Juegos de acuerdo a la edad .....	59

## CAPITULO III

Página

## METODOLOGIA DEL TRABAJO SOCIAL DE GRUPOS

3.1	Definición del término método .....	65
3.2	Definición del término grupo .....	77
3.3	Características de los grupos .....	78
3.4	Principios básicos de acción de grupo ..	79
3.5	Proceso de los grupos .....	86
3.6	Clasificación de los grupos .....	89
3.7	Estructura de los grupos .....	94
3.8	Técnicas utilizadas para el trabajo con grupos .....	96
3.9	Rol del Trabajador Social dentro de los grupos .....	100

## CAPITULO IV

ESTUDIO EXPLORATORIO CON DOS GRUPOS DE NIÑOS  
EN EDAD ESCOLAR DE LA COLONIA AMPLIACION RA-  
MOS MILLAN

4.1	Antecedentes .....	103
4.2	Objetivos .....	104
4.3	Material y métodos empleados en la in- vestigación .....	105
4.4	Programa de trabajo .....	108
4.5	Criterios de evaluación .....	123
4.6	Resultados obtenidos .....	138
	CONCLUSIONES .....	156
	SUGERENCIAS .....	159

ANEXOS	Página
Anexo 1 Descripción de los juegos aplicados durante el programa de trabajo (A)..	162
Anexo 2 Proposición del programa de trabajo (B) reformado en base a la experiencia obtenida .....	207
Anexo 3 Descripción de los juegos introducidos en el programa (B) reformado ...	217
Anexo 4 Crónicas grupales .....	251
Anexo 5 Formato del cuestionario aplicado - para evaluación del programa .....	266
BIBLIOGRAFIA .....	270

## INTRODUCCION

Desde tiempos muy remotos, la recreación ha jugado un papel importante en la vida del ser humano. Ya en la cultura romana se practicaban los juegos físicos e intelectuales; aquí en nuestro país, se tiene noticias que entre las primeras culturas, se realizaban los llamados "juegos de pelota", como una forma de agradar a los dioses.

Así, día con día, el hombre presta más atención al aspecto recreativo, porque se le aprecia - como parte de su formación, contribuyendo al bienestar físico, intelectual, y social del individuo.

El ritmo acelerado de la vida moderna, la constante tensión nerviosa de los habitantes en las grandes ciudades y la creciente contaminación ambiental, fueron algunos de los aspectos que llamaron la atención de quienes suscriben, para enfocar esta tesis hacia el aspecto recreativo, pero - particularmente, por considerar a la recreación como un factor importante para la higiene social, - que constituye uno de los fines que como trabajadores sociales se persiguen a lo largo de la práctica profesional.

Este trabajo se avoca a los niños, para quienes cada día es más difícil jugar, debido a la escasez de programas recreativos dentro de sus comunidades, de instalaciones y espacio que se les permitan.

Por otra parte, las practicas escolares y el intercambio de experiencias entre diferentes grupos de estudiantes de la Escuela Nacional de Trabajo Social, nos permitieron detectar que al trabajo con grupos infantiles no se le ha dado la importancia que merece, subestimando así la labor que puede realizarse con ellos.

De igual forma, se considera que a los niños se les debe permitir participar en grupos informales para que vayan dejando en ellos buenos antecedentes para su vida adulta, cuando necesitarán agruparse y proporcionar solución a los problemas de su comunidad.

En este sentido, el objetivo principal de la investigación, es el de hacer énfasis en la utilización del juego como una herramienta para el trabajador social que labora con grupos infantiles; al mismo tiempo se pretende aportar elementos teóricos y prácticos que enriquezcan el quehacer científico del trabajador social.

A fin de clarificar las ideas anteriores, se describirá a continuación un panorama general sobre el contenido del presente trabajo.

El primer capítulo, se centra de manera muy global, en el desarrollo de los factores primordiales que permitan el conocimiento del niño, tales como el área motora, el área mental y el área social, abarcando el aspecto familiar y escolar. Una vez que se logra la ubicación de la evolución del niño en edad escolar (6 a 12 años), se obtienen las bases para poder comprender y manejar el juego

en todos los niveles en los que influye en éste, - fin que se persigue, en el capítulo II dentro del cual se trata la importancia del juego, en la vida infantil, exponiendo desde una definición, hasta una clasificación del juego, aportando los cimientos necesarios para ser aplicados en el contexto del grupo.

El capítulo III, contiene las bases teóricas de la metodología del trabajo social de grupos, que conduce al conocimiento de las generalidades de los mismos para poder comprender su carácter evolutivo, así como el conocimiento de sus particularidades, definiendo al final el rol del trabajador social ante los grupos recreativos.

Dentro del capítulo IV, se conjuga la teoría y la práctica, a fin de comprobar la hipótesis que en la investigación se sustenta; para tal efecto, se presenta el estudio exploratorio que se realizó con dos grupos de niños en edad escolar (8 a 12 años), mediante la aplicación de un programa recreativo, llevado a cabo en la colonia Ampliación Ramos Millan, perteneciente a la delegación Iztacalco, en México, D.F., dadas las facilidades de local que se brindaron en el Centro de Desarrollo de la Comunidad "Felipe Carrillo Puerto", del Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF).

Dichos grupos, cuya integración fue de veinte niños, trabajaron bajo las mismas condiciones de tiempo y espacio y con el mismo programa donde el instrumento básico lo constituyó la actividad -

lúdica, ejecutando principalmente aquellos juegos-que estimulan las relaciones de cooperación en grupo.

Así, se incluyen en este capítulo, los métodos empleados en la investigación y la descripción de los resultados obtenidos de la aplicación del programa recreativo. Por otra parte se incluye también un programa reformado elaborado en base a la experiencia obtenida de este estudio.

Sin embargo es necesario aclarar que el juego no es un fin en la labor con el grupo en Trabajo Social, sino un medio que permite la posibilidad de integrar grupos con los cuales se puede implementar otros programas que ayuden a satisfacer las necesidades de la comunidad.

En esta forma, las que suscriben persiguen con este trabajo aportar una alternativa más para la práctica profesional dentro del campo del Trabajo Social mediante la utilización del juego como instrumento para el trabajo con los grupos recreativos. Pero desde luego, la presente tesis sólo es un estímulo para los colegas cuya labor se enfoca hacia el aspecto recreación, quienes tendrán como reto, la elaboración de nuevos programas que respondan a las necesidades de los grupos con los que se trabaja en las diferentes comunidades.

CAPITULO I

DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR (6  
A 12 AÑOS)

## CAPITULO I

### DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO EN EDAD ESCOLAR

Para realizar un trabajo de investigación acerca del niño y el juego, la premisa necesaria es conocer quien es el niño: cuáles son sus habilidades, cómo cambia a nivel motor y psicológico, cómo se relaciona, cómo piensa, y se comunica, son factores que no pueden omitirse en este trabajo donde se estudia primero al niño como individuo y como parte de un grupo después, lo cual significa la meta final.

Así pues, este capítulo describirá de manera muy general los aspectos principales que permiten el conocimiento del niño en edad escolar (6 a 12 años), tales como el desarrollo motor, psicológico, social y físico, así como también, la influencia que ejercen el ambiente familiar y escolar en la evolución del niño. Sin lo anterior, no podría determinarse posteriormente, la trascendencia del juego en el manejo de grupos.

Antes de iniciar, es preciso definir el concepto 'desarrollo psicosocial' y especificar brevemente en qué consiste la etapa escolar, ya que son términos básicos que se emplearan a lo largo de este capítulo:

"Desarrollo son los cambios que presentan en la estructura y la forma de un organismo individual, desde el origen hasta la madurez. El término se aplica a los cambios de forma comprendidos en -

la producción de un órgano o tejido junto con los cambios funcionales resultantes, y también a cambios de un grupo de individuos como una sociedad, especie, género, clase, etc.

El desarrollo psicosocial, es el referente a las relaciones sociales ampliamente determinados por factores psíquicos".(1)

En cuanto a una descripción de la etapa escolar, el Dr. Katz afirma que: "La primera infancia termina aproximadamente entre los cinco y medio y los seis y cuarto, somáticamente con la segunda dentición y un crecimiento corporal que corresponde especialmente al cuello y a las extremidades. En este proceso el niño se convierte morfológicamente en el "escolar". Freud ha designado esta fase como 'pequeña pubertad' y ha sido descrita por mí como una etapa de excitación y aislamiento".(2)

### 1.1.- ASPECTO MOTOR

La evolución de la motricidad en la etapa escolar es tan compleja como variable, y realmente la bibliografía que se relaciona con este aspecto es mínima.

---

(1) Warren, Howard. Diccionario de psicología. - Edit. F.C.E., México, 1973. p. 211.

(2) Dr. Katz. Manual de psicología. Edit. Morata, - Madrid 1970. p. 275.

Este aspecto se refiere "...al movimiento, - a su mecanismo o a su conciencia. Se dice del nervio que transmite impulsos a la periferia". (3)

John Anderson (4), estima que la motricidad se lleva a cabo conjuntamente con la maduración, - entendiéndose ésta como "Cualquier crecimiento orgánico, por ejemplo, células, órganos, funciones, - organismos. Es una consecución del estado de completo desarrollo, o proceso mediante el cual se - llega a ese estado".(5)

Los niños se van haciendo más ágiles conforme crecen y se desarrollan en este período; mejoran sus aptitudes motrices, siendo su evolución variable en cada niño. Al respecto, el Dr. Juan B. Prado (Pediatra), externa su opinión: "Después de los seis años, la maduración del Sistema Nervioso Central y su expresión, que existe a nivel motor, - continúa hasta llegar a formas notables y sutiles de actividad motora, como se puede apreciar en los deportes, por ejemplo. A esto contribuye por un lado, la carga genética del individuo, y por otro, a factores externos como son el adiestramiento proporcionado, la alimentación, los estímulos emocionales, etc., de tal manera que no se conocen los límites de esa maduración motora en la especie hu-

---

(3) Warren Howard. Op. cit. p. 233

(4) Cfr: Anderson John. Manual de psicología. Edit. F. Seix, Barcelona, 1960. p. 255.

(5) Warren Howard. Op. cit. p. 211.

mana".(6)

Todo lo anterior significa que la motricidad en esta etapa, se afina, sin embargo el alcance que cada niño obtenga no se puede determinar en forma específica, en comparación a etapas anteriores (edades anteriores a los 6 años).

## 1.2.- ASPECTO PSICOLOGICO

En este apartado se analizará a los niños - de 6 a 12 años, en lo que se refiere a su desarrollo psicológico, que es: "El desenvolvimiento u organización progresiva de la vida mental y de la conducta del individuo, que va desde la vida embrionaria hasta la madurez".(7)

Esta etapa coincide con la entrada del niño a la escuela; comienza a dejar de ser el niño dependiente de la madre; hace amigos con los que se lanza a explorar el lugar donde vive.

Durante esta fase, el niño va desarrollando su pensamiento práctico y teórico. Construye e investiga las causas; comprende el tiempo y el espacio; distingue lo cómico y lo grotesco.

Entre esta etapa, forma grupos o pandillas,

---

(6) Dr. Juan Bosco Prado Flores. Empleado del Sistema Nac. para el Desarrollo Integral de la familia. Abril de 1980.

(7) Warren Howard. Op. cit. p. 86

en los que tendrá que aprender a respetar las reglas y las disciplinas, adquiriendo su sentido de responsabilidad.

Uno de los aspectos esenciales en el desarrollo psicológico del niño, es el aprendizaje de la lectura y la escritura, pues esto le permitirá tener acceso al mundo que le rodea.

La aptitud para leer depende de varios factores: se requiere de capacidades sensoriales (ver oír y, para escribir, sentido muscular), que han de evolucionar poco a poco. Philippe Muller (8) - menciona que también es indispensable cierta inteligencia, una motivación apropiada (querer leer), - una tolerancia a las frustraciones (perseguir el - esfuerzo pese a los fracasos y las lentitudes del - comienzo) y tener salud.

Otro aspecto importante, es lo que Muller - denomina "adquisición de los conceptos necesarios - para la vida cotidiana" (9); esto se refiere a que el niño ha llegado a un dominio práctico de repetir una operación (sumar  $8 + 1 = 9$  y al contrario,  $1 + 8 = 9$ ), y comienza a distinguir lo que se relaciona al peso de los objetos.

Además, esta etapa comprende dos reglas de importancia para el niño: la formación de clases, -

---

(8) Cfr: Muller Philippe. Desarrollo psicológico - del niño. Edit. Guadarrama, Madrid 1968. p. -- 206.

(9) Muller Philippe. Op. cit. p. 211.

o sea lo que le permite considerar independientemente las partes de un todo y el propio todo (por ejm. clasificar un objeto bajo dos aspectos distintos: bolas de cristal y bolas de madera), y la otra regla, es la ordenación de series, que es aquella que le permite al niño disponer una serie en términos crecientes (cuando un objeto es mayor que al precedente en longitud, peso, número, etc.).

Estas dos operaciones, son indispensables para que el niño maneje adecuadamente los símbolos numéricos en las cuestiones aritméticas:

"La fase de las operaciones concretas le permite al niño manipular su universo cotidiano; construye y transforma objetos, colecciona a menudo 'cosas' de una forma transitoria o definitiva, ensancha su esfera de acción en el tiempo y en el espacio, comienza a establecer su mapa del mundo, y se interesa por el pasado sin diferenciarlo todavía en épocas distintas, prepara planes para el porvenir y economiza para comprar un objeto que le pudiera gustar..."(10)

Es decir, el niño se inicia en una fase de transición; el pequeño va a tomar posesión de sus propios pensamientos y ya no soportará cualquier influencia; ahora sabe razonar en forma deductiva. Puede resolver problemas que antes no abordaba, como es el indicar el número de patas que tienen tres perros de 6 patas cada uno (el niño más peque

---

(10) Ibidem. p. 213

ño, decide que no hay perros de 6 patas, pero ahora acepta que el problema es una suposición). Así pues, se sirve de varios elementos para resolver un problema, y cuando busca una solución, se marca un plan de acción. Ciertamente es que el éxito de esta tarea depende en parte del nivel intelectual, pero la escuela también puede colaborar en ello.

### 1.2.1.- Imagen del mundo en el escolar

Tiempo y espacio.

"Los ojos toman la iniciativa en la tarea de abrir un camino en el espacio cósmico"(11), - afirma Arnold Gesell, pero el espacio es una combinación de numerosos sectores, señalados por preposiciones, adverbios y adjetivos: sobre, bajo, en, encima, delgado, grueso, vertical, horizontal, etc. El niño conquista estos diversos sectores mediante el uso conjunto de ojos y manos, de los músculos gruesos y finos.

A partir de los 6 años, la comprensión del tiempo se afina, o sea, aumenta su comprensión sobre la duración de éste:

"A los 6 años, apunta un nuevo interés por las edades jóvenes y ancianas y por la infancia de la madre. A los 7 años, no solo dice la hora mirando el reloj, sino que está interesado en los horarios: a los 8 años, le agrada consultar los pro-

(11) Cfr: Gesell, Arnold. Vida escolar e imagen del mundo del niño de 5 a 16 años. Edit. Paidós, Buenos Aires 1967 (1) p.47

gramas de actividades que aparezcan en el tablero de anuncios. Después de los 10 años, sin embargo, - el niño está mejor orientado respecto al tiempo - histórico y está orientado más precisamente respecto al tiempo de la comunidad local, ciclo temporal de la vida y al tiempo de la persona; conoce la fe cha, el día de la semana, la hora exacta del próximo programa radiotelefónico"(12).

En cuanto al espacio, el hogar y la escuela son relevantes, pero el niño tiene dificultades para orientarse respecto de la combinación de estos dos mundos.

A medida que crece, el pequeño va teniendo más interés por lo que le rodea: elementos naturales como los árboles, las piedras, el calor, el fuego, el sol y acerca de pormenores de la colonia donde vive, como el agente de policía, el tendero, la Sra. de la tortillería, etc.

De esta manera, el niño va adquiriendo una idea más clara que a los límites geográficos se refiere (comienza el interés por los pueblos primitivos y los tiempos pasados).

Después de esta fase escolar, existe una atracción por la vida comunitaria que se expande; - problemas que existen en la colonia como los relacionados con el agua, la salud, la propiedad; el ambiente se amplía hasta cubrir un amplio campo.

---

(12) Gesell, Arnold. Op. cit. Buenos Aires 1967 -  
(A) p. 50

### 1.2.2.- Su idea acerca de la sociedad

Al inicio de esta fase, el niño no tiene - aún una idea definida acerca de sí mismo, y la sociedad; está muy ocupado en su propia persona. Poco a poco su mundo se ensancha.

Después de los 10 años, el niño inicia su - aprendizaje de la lectura de revistas de adultos - (no en todos los casos); reflexiona sobre la carrera que ha de seguir cuando crezca. Así mismo, va - adquiriendo una idea acerca de la vida y la muerte. Su alcance de comprensión se define más cada vez.

La idea de la muerte, se aclara poco a poco, hasta que esta idea llega a ser algo más personal; sospecha que también él morirá algún día. Un niño de 10 años acepta más totalmente este dictado filosófico.

En cuanto al concepto de Dios o de una divinidad que lo rige, éste se va haciendo más claro - conforme va creciendo.

Resumiendo, en esta etapa "...no existe demasiada preocupación por Dios. Algunos creen en -- Sta. Claus, cuando el escepticismo hace su aparición, en el pensamiento de un niño, podemos estar seguros de que la mente comienza a tener conciencia de sí mismo.

Esto conduce al niño a una visión cada vez - más objetiva de la naturaleza".(13)

(13) Gesell, Arnold, ibidem. p.57

### 1.3.- ASPECTO SOCIAL

El ser humano no vive aislado, sino que se encuentra en constante interacción con su medio; - por ello, es indispensable hablar acerca de como - el niño se desenvuelve dentro de la sociedad, iniciando por referirse al proceso de socialización, - para describir posteriormente, su desarrollo dentro del hogar, la escuela y el grupo de amigos.

El individuo puede considerarse como un producto de la sociedad en que vive, y por ende, un - producto de su cultura. Para esto, se produce el - fenómeno de la Socialización que es "El proceso mediante el cual alguien aprende los modos de una sociedad o grupo social dado, en tal forma que puede funcionar en ellos. La socialización incluye el -- aprendizaje como la internalización de las pautas, valores y sentimientos apropiados".(14)

El niño, así como el adulto más tarde, - - aprende sus hábitos, sus actitudes y todo lo referente a su cultura de quienes lo cuidaron cuando - era pequeño. Al respecto, Ely Chinoy afirma que: - "Las coacciones internas, que hacen que los hombres obedezcan las reglas de la sociedad, son adquiridas de modo peculiar por cada individuo durante el proceso de socialización que transforma al - niño en una persona capaz de participar en la vida escolar. El principal agente en el proceso de so-

---

(14) Elkin Frederik. El niño y la sociedad. Edit. - Paidós, B. Aires 1964 p. 10

cialización es usualmente la familia, o el grupo - de parentesco. Casi desde el momento del nacimiento, se asignan al niño papeles sociales a los cuales debe conformarse y para los cuales se les prepara a medida que participa dentro de la familia, - al principio, en forma pasiva y después como un -- miembro cada vez más activo de ella". (15)

Todo esto quiere decir que la socialización es el resultado de una evolución histórica única, - y existe antes de que el niño se incorpore a ella.

Frederik Elkin, establece que son necesarias tres condiciones previas para que el niño llegue a socializarse:

- 1.- Debe haber una sociedad en funcionamiento, el mundo dentro del cual va a ser socializado.
- 2.- El niño debe poseer la herencia biológica adecuada (para un débil mental, la socialización - le resultaría difícil).
- 3.- Un niño necesita de la capacidad para establecer relaciones emocionales con otros, y de experimentar sentimientos (amor, simpatía, ver-- güenza, envidia, lástima, etc.).

Es preciso señalar que el niño aprende los - modos del grupo no a través de lo que podríamos - llamar un encuentro abstracto con la cultura, sino

---

(15) Ely, Chinoy. La sociedad. Paidós, B. Aires, - 1964. p. 10

mediante las otras personas; son ellos los que conocen y le transmiten las pautas de la sociedad.

A medida que el niño crece, su mundo se expande; se puede decir que es capaz de una mayor cantidad de actividades físicas, aumentando sus conocimientos, llega a familiarizarse con más objetos, toma contacto con una mayor diversidad y profundidad de sentimientos y expresiones, todo lo cual le permite incluir a más gente y a más grupos con los que se identifica y siente solidaridad.

De hecho, la primera persona en el mundo del niño, es su madre o alguna otra figura maternal; al principio depende de ella pero después que se vuelve más independiente, al pequeño grupo madre-niño, le sigue el del niño y el padre, hermanos y familia; luego los amigos, los maestros, y posiblemente los héroes populares, más adelante, grupos mayores, como la escuela, la religión y la nación.

Desde luego, el gesto y el lenguaje constituyen los medios más importantes para establecer la identificación y solidaridad. Así pues, el niño requiere del contacto con otros seres humanos, --- pues de lo contrario, difícilmente podría adquirir una personalidad que los demás o él mismo reconocieran.

Ahora se verá como el niño se relaciona con la gente que le rodea, en el ámbito de su hogar, la escuela y el grupo de amigos; para tal fin, se-

tomaron algunas ideas de Arnol Gesell (16).

### 1.3.1.- El Hogar

Para el niño de esta etapa (6 a 12 años), - la madre ya no es el centro del mundo, como lo era antes, incluso riñe con ella. En ocasiones, el niño puede expresar afecto profundo, como odio contradictorio (el niño dice querer a su madre, y luego dice que la odia).

Posteriormente, se fortalecen los vínculos padre-hijo, que antes eran débiles; el niño ha alcanzado la edad en la cual empieza a juzgar las acciones de sus padres. No le gusta que la madre le recuerde que es un niño.

Los varones establecen con frecuencia buenas relaciones con el padre, compartiendo intereses (suele idolatrar al padre).

Así mismo, al niño de esta etapa escolar, - le agrada participar en las actividades familiares; busca la compañía de los amigos más allá del ámbito hogareño.

A continuación se analizará el aspecto escolar.

---

(16) Gesell, Arnold. Las relaciones interpersonales del niño de 5 a 16 años. Edit. Paidós, - B. Aires 1967. p. 9 (2)

### 1.3.2.- La Escuela

Según Gesell, la escuela a lo largo de esta fase, es menos decisiva en cuanto a la organización de la personalidad en el niño, pero constituye un elemento fundamental para ampliar la red de sus relaciones con los demás.

"La relación maestro-niño, sufre cambios evolutivos naturales a medida que el niño recorre la serie de los grados elementales. Es típico de la buena maestra de primer grado el gusto por el trabajo con materiales educativos; la maestra de segundo grado depende en mayor medida, del contacto personal con cada uno de los niños.

Los niños de tercer grado, prefieren una maestra que sea una camarada, realista, seria. Factores de personalidad continúan influyendo en el cuarto y quinto grados, pero ahora el grupo escolar absorbe menos a los alumnos". (17)

En el sexto grado, el niño es más independiente; se comprende mejor así mismo, y tiene capacidad para detenerse y hacer una valoración realista de sus maestros.

### 1.3.3.- Grupo de amigos

A partir de los 6 años, el niño manifiesta un marcado interés por hacer nuevos amigos, por te

---

(17) Gesell, Arnold. Op. cit. p. 14

ner amigos, y estar con ellos.

En el campo de los juegos, hay luchas constantes con sus compañeros, especialmente entre los 6 y 7 años; a los 8 años, el juego en grupo es más ordenado, existe más cooperación y menos insistencia en salirse con la suya; prefieren amigos de su misma edad.

Entre los 9 y 12 años, el grupo o pandilla adquiere importancia; la mayoría tiene un amigo íntimo de su edad y sexo, además de un grupo de amigos.

El niño trata de vivir de acuerdo con las normas del grupo y critica que alguien no lo haga así. Empiezan los choques con niños mayores o con adultos. Se inicia también la atracción por el sexo opuesto.

#### 1.4.- SALUD FISICA Y DESARROLLO SOMATICO

Para continuar el conocimiento acerca de quien es el niño, es básico hablar también sobre el crecimiento y desarrollo de su organismo; factores como el peso, alimentación, higiene y crecimiento, son elementos que no pueden omitirse.

Se iniciará por definir las palabras "salud" y "somático".

Salud: "Estado de equilibrio de las funciones fisiológicas del cuerpo, la fisiología se refiere al estudio del funcionamiento de los órganos y los tejidos de los seres vivos.

**Somático:** Derivado del griego, soma, que significa cuerpo; referente a la armazón del cuerpo, con exclusión de las vísceras, de los órganos internos".(18)

#### 1.4.1.- Crecimiento del niño

Antes que nada, es indispensable aclarar -- las diferencias entre los términos crecimiento y desarrollo:

"El término crecimiento y desarrollo, se aplica a todos los aspectos del progreso del organismo humano, desde la concepción a la madurez. El crecimiento se refiere al cambio de tamaño debido a la multiplicación celular o al aumento de las sustancias intercelulares, mientras que el desarrollo indica una maduración progresiva de las estructuras y funciones asociadas con este proceso. No es posible la distinción completa de los términos 'crecimiento y desarrollo'; sin embargo, la expresión conjunta sugiere una visión más amplia y un conjunto de factores más complejos que cualquiera de los términos por separado".(19)

El Dr. Nelson afirma que aunque el crecimiento es continuo desde la concepción hasta la ma

---

(18) Dr. E. Dabout. Diccionario de Medicina. Edit. Nacional S.S., México 1971. p. 349

(19) Nelson Waldo. Tratado de pediatría. Edit. Salvat, Barcelona 1962. p. 14

dures, no es en modo alguno uniforme de un período a otro, ni progresa al azar mediante arrancadas y parones frecuentes. Es decir, que hay fluctuaciones en los ritmos de crecimiento de los niños, especialmente en los aumentos de peso: "El primero de estos ciclos es de crecimiento acelerado durante la vida fetal, y la fase de retardamiento se extiende durante todo el período de la edad preescolar. El segundo ciclo fundamental se extiende en gran parte a la segunda década, o sea los años durante los cuales se produce los cambios propios de la adolescencia y la cesación del crecimiento se verifica como consecuencia de la madurez".(20)

Hacia el final de este período (12 años), - empiezan a surgir cambios característicos del comienzo de la adolescencia; modificaciones profundas del desarrollo físico, fisiológico, mental y - afectivo.

#### 1.4.1.1.- Factores que intervienen en el crecimiento

El factor herencia es uno de los que más influyen en la estatura de los niños, aunque también las deficiencias alimenticias deben tomarse en cuenta para explicar el retardo en el crecimiento.

La estatura en términos generales, sin que sea una regla absoluta, que se tiene al nacer, es dos veces mayor a los cuatro años, y tres veces ma

---

(20) Nelson Waldo. Op. cit. p. 15

yor a los 14. En los niños que van a ser altos, según el Dr. Adan Mercado Cerda (21), se observa un crecimiento acelerado entre los 10 y los 11 años, - cosa que no se observa con frecuencia en aquellos que van a ser bajos de estatura"

#### 1.4.2.- Peso del niño en edad escolar

En la infancia, un aumento de kilo de peso significa esencialmente un aumento en el tamaño cerebral y de las vísceras (órganos grandes que se encuentran dentro de alguna de las cavidades orgánicas, particularmente la abdominal); en la adolescencia significa un aumento en el esqueleto (huesos) y en los músculos, mientras que en los adultos significa un cúmulo de grasas y líquidos en el organismo.

Las tablas que existen sobre peso y estatura de los niños de edad escolar, son muy variables, por lo que será el médico quien tomando en cuenta diversos factores, determinará si el peso o la estatura del niño son normales.

"Los niños deben pesarse regularmente cuando menos cada mes; pero no se piense que el aumento de peso debe ser contante, pues habrá meses en que el niño no aumente y sin embargo, tratarse de un niño sano".(22)

(21) Instituto de Protección a la Infancia. El niño y la familia. Edit. INPI, México 1973. p.-

80

(22) INPI. Op. cit. p. 80

#### 1.4.2.1.- Causas de la disminución de peso

- a: Alimentación insuficiente
- b: Malos hábitos alimenticios
- c: Exceso de ejercicio físico
- d: Mala dentadura
- e: Discusiones enojosas de los padres a la hora de las comidas o los regaños que a los niños se les hacen a la hora de comer.
- f: Posible principio de alguna enfermedad.

#### 1.4.2.2.- Síntomas que se presentan cuando el niño baja de peso

- + Son niños muy nerviosos
- + Se cansan con frecuencia
- + Duermen poco
- + Lloran con facilidad
- + Son de un apetito caprichoso
- + Lo más común es que sean pálidos

#### 1.4.3.- Alimentación del niño escolar

El niño en esta etapa, generalmente, tiene mayores necesidades alimenticias que un adulto, -- pues así lo exige su constante actividad física.

La alimentación del niño, ha de parecerse a la del adulto, tomando en cuenta que sea una dieta balanceada y sobre todo, tratar de evitar la monotonía en las comidas, que suelen reducir el apetito.

#### 1.4.4.- Higiene del niño

Los padres se encuentran asediados y a veces anonadados por un gran número de consejos relativos a los cuidados que deben prodigar a sus hijos. Artículos en los periódicos, revistas, anuncios de los fabricantes de productos para la infancia, la radio, la t.v., y de hecho, todas las formas disponibles se utilizan para proporcionar información acerca de esto.

El niño comienza a adquirir sus costumbres o hábitos cuando nace. Por lo común, las costumbres se consideran buenas o malas por cuanto reflejan la capacidad del niño para adaptarse a lo que de él se espera.

Se hablará ahora acerca de la higiene personal; la base de la salud física del niño descansa en sus hábitos personales de aseo. Entre otras cosas debe tomarse en consideración los siguientes aspectos:

- Baño diario
- Limpieza de dientes (tres veces al día por lo menos)
- Limpieza diaria de oídos

## - Limpieza de uñas

- Lavado de manos antes de cada comida.

No debe pasarse por alto, la importancia - del examen médico periódico y las inmunizaciones, - a fin de prevenir enfermedades.

Por otro lado, se considera que la higiene- mental del niño en la etapa escolar, se basa en el juego, que es la manifestación vital de la infan- cia; así pues se hablará de esto posteriormente, - ya que constituye el objeto primordial de este tra- bajo.

Igualmente, las lecturas (cuentos, aventu- ras, historias, etc.) son esenciales, pues le pro- porcionan al niño un enriquecimiento en su mundo - de fantasía y a menudo, es lo que le aporta las - primeras nociones acerca del mundo. De aquí el - gran cuidado con que debe seleccionarse lo que el- niño ha de leer.

## 1.5.- INFLUENCIA DEL AMBIENTE FAMILIAR EN EL DESA- RROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO.

La familia es una célula que no es estáti- ca, sino que se compone de continuos cambios en - las relaciones de sus miembros que la forman (pa- dre, madre e hijos). Es decir, que las influen- - cias que cada miembro ejerce sobre los demás están sujetas a cambios que dependen de factores tales - como: momento histórico, nivel socioeconómico, - - etc..

### 1.5.1.- Tipos o grupos clásicos de familia (23)

- a) Indiferente
- b) Sobreprotectora
- c) Castigante
- d) Ideal

a) Indiferente: Aparentemente esta familia se preocupa por el bienestar del niño, cree que al proporcionarle cosas materiales, le está satisfaciendo sus necesidades. Entre los padres y el niño no existe comunicación, por lo que al presentar se algún problema de conducta en el niño, no encuentran cual es la razón del mismo, siendo entonces cuando se empiezan a preocupar por él.

b) Sobreprotectora: Los padres exageran el cuidado hacia los hijos, están tal al pendiente de las necesidades de su niño, que no lo dejan desenvolverse de manera natural; son aquellos padres que toman de manera arbitraria las decisiones en lugar del niño, anulando así las oportunidades para irse formando como persona capaz de resolver sus problemas y adquirir obligaciones y derechos de acuerdo a su edad. La comunicación padre-hijo es aparente.

c) Castigante: Esta familia también limita-

(23) Cfr: Conferencia "la familia", elaborada por la pedagoga Laura Violante López, impresa en el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia. Junio de 1979.

al niño; tampoco permite expresión libre de las necesidades del niño; pero no lo oculta bajo el disfraz de la preocupación por ellos, sino que reacciona como si fuera algo estorboso o molesto, utiliza frecuentemente castigo físico o retiro de privilegios. No hay comunicación entre padres e hijos, porque solo interesa que los niños sientan temor hacia ellos como autoridad.

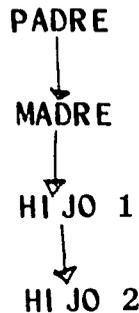
d) Ideal: En esta familia, se toman en cuenta tanto las necesidades de los padres como las del niño. No es que estén ausentes el efecto o las reprimendas, sino que se sabe en que momento utilizarlas. La comunicación existe en uno y otro sentido, las decisiones se toman en grupo, de acuerdo a la edad de los hijos. Se les proporciona seguridad emocional a través de la aceptación del niño por sí mismo, sin humillarlo y respetando su personalidad.

Por otro lado, debe tomarse en cuenta que el niño no siempre es el mismo, surgen múltiples cambios a lo largo de su vida y sus necesidades cambian de acuerdo a la etapa en que se encuentre.

### 1.5.2.- Dinámica familiar

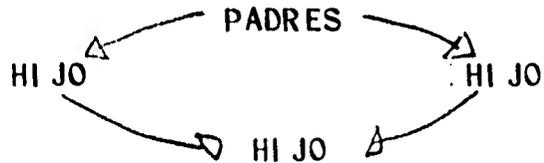
Se refiere a la organización e interrelación que presenta una familia; se mencionarán los tres tipos principales de dinámica familiar que existe.

### Tipo I: Militar



En este tipo, el padre es el único que da órdenes y dispone dentro de la familia, en ausencia de éste, la madre y así sucesivamente, sin que el hijo menor pueda intervenir nunca.

### Tipo II: Monárquica



La forma de relación característica se lleva con el acuerdo de los padres y participación ny la de los hijos, quienes tampoco tienen ingerencia con sus hermanos. El niño es entrenado para obedecer, dificultando su actuación como adulto.

### Tipo III. Circular o de asamblea



La organización es circular con canales de comunicación entre todos los miembros. Las interrelaciones se caracterizan por una toma de decisiones en grupo, donde cada miembro de la familia tiene voz y voto, y una participación activa dentro de la familia; haciéndolos conscientes desde temprana edad de responsabilidades y preparándolos a tomar decisiones desde pequeños.

Los tipos y estructuras de organización familiar que acaban de mencionarse, no son irreversibles, sino que pueden cambiar a medida que los padres estén preparados lo suficiente para ayudar al niño en su desarrollo.

### 1.5.3.- Importancia que tiene para el niño poseer una familia.

La vida familiar es como un delicado número de equilibrio.

En la familia, muchas personalidades deben tomarse en cuenta al mismo momento: los intereses especiales del esposo, así como el de cada uno de los hijos.

Aunque cada individuo pertenezca a muchos grupos, es posible que ninguno esté completamente seguro de ser un miembro permanente de un grupo próximo, excepto su propia familia, de aquí la importancia que representa el grupo familiar para el niño, pues no se puede estudiar su personalidad fuera de la matriz familiar en que se desenvuelve.

A pesar de que el niño en edad escolar no - esté tan apegado a la familia como solía estarlo, - todavía necesita mucho de la vida familiar, pues - el pertenecer a su familia le da la oportunidad de desarrollar su capacidad de cooperación: aprende a compartir, a esperar su turno, a ser leal, a ajustarse a los sentimientos de los demás, etc., todo lo cual le ayuda a desenvolverse con otros grupos fuera de su hogar.

#### 1.5.4.- El rol que tienen los padres en la educación del niño

Es corriente hablar del padre y de la madre como si cada uno tuviera un rol universal equivalente. Sin embargo no se puede negar que el marco familiar y sus factores están íntimamente ligados a las estructuras de una determinada sociedad en un momento dado, y esto obviamente repercute en la educación que el niño recibe.

"En la familia nuclear 'clásica', la madre-sustituto se presenta como un alimento absolutamente indispensable para el niño como si éste pudiera considerarse en realidad, como fruto de la naturaleza; lo alimentará para que se desarrolle, dependerá de él en la época en que tenga necesidad y -- prepara ulteriormente su independencia para que - procrec a su vez".(24)

---

(24) J.Ajuriaguerra y otros. Manual de Psiquiatría infantil. Edit. Toray Masson. Barcelona 1976. p. 770.

La cita anterior describe en forma general, el papel que la madre desempeña en la vida del niño de acuerdo a lo que la sociedad marca como 'normal'; sin embargo, la importancia atribuida a la relación madre-niño, en ocasiones, hace que el rol del padre sea minimizado en el marco familiar, según explica J. Ajuriaguerra.

Para J. Ajuriaguerra (25), el padre es necesario en la casa para: 1) al principio, para ayudar a la madre a sentirse bien en su cuerpo y feliz en su espíritu, 2) luego, para sostenerla con su autoridad, para ser la encarnación de la ley y el orden que la madre introduce en la vida del niño y, 3) el padre es necesario para el niño a causa de sus cualidades positivas (identificación con una figura paterna), que lo diferencian de los otros hombres.

Así pues, no puede pasarse por alto que el niño se forma a través de la identificación con sus padres, es decir, él intenta hacer la división entre lo que representa el padre y lo que representa la madre en función de lo que uno y otro le ofrecen. Al niño (de esta etapa escolar), no le resulta fácil identificarse claramente con uno y con otro de los padres, sobre todo, si éstos han mostrado una conducta ambivalente (los padres le enseñan que la mentira es mala, pero a la vez ellos mienten al niño o dicen mentiras a otras personas).

---

(25) Cfr: J. Ajuriaguerra y otros Op. cit. 1976 - p. 779.

Además, aparte del papel que el niño desempeña por sus características hereditarias, reaccionará de manera distinta ante las tensiones familiares, según su edad, su conformación y su estructura personal.

#### 1.5.5.- Relaciones fraternales en el hogar.

La palabra "fraternidad" significa "...unión entre los hermanos o miembros de una sociedad"(26)

Puede creerse que la relación fraternal es origen de amor, pero de hecho, existen problemas - muy importantes entre hermanos de una familia; en realidad la cohesión del grupo familiar está constituida por los padres y al mismo tiempo, perturbado por las rivalidades que pueden crear involuntariamente.

La situación es que el niño desea que la madre sea exclusivamente para él, y en ocasiones la existencia de hermanos produce una rivalidad generadora de envidia y frustración.

Teóricamente, la rivalidad fraternal no - - existiría si el reparto de amor fuera el mismo para cada hijo; Ajuriaguerra, estima que la rivalidad es consecuencia de una impresión que tiene el niño de no recibir suficiente cariño, sea el reparto equitativo o no.

---

(26) Diccionario Larousse ilustrado. Edit. Larousse, B. Aires 1964, p. 482.

El lugar que ocupan entre uno y otro hermano puede ser importante frente al nacimiento del primer hermano que al de los siguientes. Así mismo, las relaciones entre hermanos pueden depender de la importancia concedida al rol de cada sexo dentro de la familia.

De esta forma, los padres juegan un papel relevante en las relaciones fraternales: corren el riesgo de obstaculizarlas, bien sea por la preferencia marcada hacia uno de los hijos alimentando la envidia de los otros hermanos, o bien por la desunión de la pareja conyugal, lo cual ocasiona el intento de captación de los hijos por uno de los padres.

#### 1.6.- INFLUENCIA DEL AMBIENTE ESCOLAR EN EL DESARROLLO PSICOSOCIAL DEL NIÑO.

Para el niño, entrar en la escuela es entrar en un mundo nuevo, en el que deberá adquirir conocimientos en forma progresiva, los cuales le serán necesarios dentro de la sociedad en que vive; la escuela implica una separación del medio familiar y de nuevas formas de adaptación a ese medio; el niño se integra a un grupo nuevo, heterogéneo y distinto del ambiente que existe en su hogar; asimismo, no hay que perder de vista que:

"Desde luego, el cariño y la protección que la educadora consagra a los alumnos no reproduce, ni debe hacerlo, los sentimientos que unen a la madre con sus hijos. Por mucho que la escuela sea -

una institución natural, y por consiguiente necesaria para el pequeño, ya hemos visto que no reúne - las mismas condiciones que la familia".(27)

Por otra parte, la motivación que sustenta el aprendizaje escolar en el niño es digna de mencionar; según J. Ajuriaguerra, las motivaciones - son las siguientes:

"-Motivaciones de tipo social, como es la - valoración del conocimiento dependiente de valores socio-económicos o culturales de grupo.

-Motivaciones frente a la familia (se considera el esfuerzo escolar como una manera de agra--dar a los padres, y las buenas notas son la contraprestación).

-Motivaciones para los padres para quienes - el modelo a seguir por el niño es: tener un año de adelanto, clasificarse entre los cinco primeros, - llevar a cabo los estudios sin incidentes y llegar a ser universitario.

-Motivaciones individuales del hijo; para - algunos el éxito escolar se valora en función de - otros alumnos del mismo grupo; pero se suele olvidar que también existe en el niño un deseo de sa--ber y un gozo de aprender".(28)

El niño acepta, entonces, la escuela por in

---

(27) Medici, Angela. La escuela y el niño. Edit. - Luis Miracle, Barcelona 1972. p. 40

(28) J. Ajuriaguerra. Op. cit. p. 818

terés, por necesitar cierta autonomía o por considerarla como una aventura nueva y una posibilidad de hacer nuevos amigos.

El maestro viene a representar al adulto - unificador en el seno de esta nueva sociedad en - donde representa el conocimiento y la autoridad. - El maestro viene a significar también, el modelo - de identificación a partir del momento en que se - establece una relación entre él y el niño.

En ocasiones, para los padres, la escuela - representa un desplazamiento de sus problemas personales; pueden sentir esta situación como una separación, como un principio de autonomía. En este sentido, los padres desempeñan un papel importantísimo hacia el gusto o rechazo por la escuela en el niño.

Lo que si debe interesar a los padres, es - que el niño aprende por el placer que el conocimiento de las cosas procura y no por el afán de obtener buenas calificaciones y evitar así un castigo.

La conducta de los padres debe ser tal ante los ojos del niño, que éste los busque como consejeros y guías pero que no sienta que se le imponen a la fuerza.

Es curioso observar como los padres tendrían algunas sorpresas si pudiesen contemplar a través de la ranura de una puerta la conducta de sus hijos de la escuela. Lo que ellos temían, no se produce, pero también se desmienten algunas de sus esperanzas:

"El ambiente escolar despierta bruscamente - recursos, o revela debilidades insospechadas. - - Aquel que en casa intimida a sus abuelos, se dejará llevar en la clase por un compañero más joven - que él. La niña que un hermano agresivo había escogido como blanco, tratará con crueldad a sus compañeras menores. Mirada, tono de voz y gestos, manera de dirigirse a la maestra, aire de docilidad - confiada o cargada de aprensión, todo ello son actitudes que harían sentirse orgullosos o ansiosos a los padres y a las madres".(29)

Finalmente, se hace hincapié en la necesidad de que exista una estrecha relación entre maestro-padres, así, podrá detectarse cualquier problema a tiempo y conjuntamente podrán ayudar al niño.

De esta manera, se concluye el primer capítulo, el cual permitirá ubicar la evolución del niño en forma integral, estando en condiciones de obtener las bases para comprender y manejar el juego en todas las áreas en las que influye en el niño, - y en este caso, cuando forma parte de un grupo; todo esto, proporciona elementos para elaborar posteriormente un programa de trabajo, en donde se plasma la teoría con la práctica.

---

(29) Medici Angela. Ibidem. p. 35

CAPITULO II

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO

## CAPITULO II

## IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO

## 2.1.- ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO

En el presente inciso, se pretende dar algunos elementos históricos que permitan conocer como ha sido considerado el juego en diferentes etapas de la evolución del hombre.

J. Huizinga afirma: "El juego es más viejo que la cultura"(1), porque decía que en el sentido más amplio de la palabra "cultura" se pensaba inmediatamente en una sociedad humana; más entre los animales se observan todas las características del juego, y expresaba que éstos no esperaron a que el hombre les enseñara a practicarlo.

Se tiene noticias que ya en los años de 776 A. de J.C., los griegos realizaban juegos, aunque el sentido de éstos no era recreativo del todo, como en la actualidad; sino más bien tenían carácter religioso. En ellos, los competidores, juraban en una ceremonia realizada al inicio de éstos: que eran griegos, libres, y sin sospecha de sacrilegio contra los dioses. También, antes de dar comienzo los juegos era sacrificado ante los sacerdotes un cordero para ofrecerlo a Zeus, y un carnero negro que era presentado a Pelops, el cual cuenta la le-

(1) HUIZINGA, L.. Homo ludens-el juego y la cultura. Edit. PAX México 1943, p. 33

yenda, fué el primer campeón de una carrera de carros en Elis, Olimpia y quien instituyó en ese lugar, juegos y ritos religiosos.

Mas era en el templo de Hera, en donde se efectuaban los juegos y los triunfadores agradecían públicamente a Zeus y a los otros dioses que regían los destinos de Grecia.

Los juegos que proceden desde los más remotos tiempos y de los cuales se tiene conocimiento, son los llamados de 'azar', que ya entre los griegos se practicaban en las fiestas públicas que eran celebradas en honor a los dioses, en éstas, se efectuaban diversas actividades incluyendo la participación de los más célebres atletas, pero también se presenciaban diversas clases de juegos de azar con preponderancia del llamado 'cubilete'.

Entre los romanos se encuentra en el denominado "Circo romano", algunas manifestaciones del juego; en ese espectáculo eran presenciadas las carreras de caballos al igual que otras actividades de tipo recreativo.

A manera de antecedente, se dirá que se le atribuye a Nicolás Pepino, el haber inventado el juego de barajas para divertir al rey Carlos VI, gobernante de Francia. Y que por tal hecho se acostumbró poner las iniciales del inventor (N.P.) a una carta, dándosele posteriormente el nombre de naípe.

Así pues, se ha visto que el juego en la vida del hombre se ha manifestado de diversas formas desde ser una actividad religiosa hasta llegar a -

ser una actividad recreativa, pero no es sino hasta el año de 1806, cuando Karl Groos intentó hacer por primera vez una exposición psicológica del juego en los animales y con ello, del juego en general, en su obra titulada "Los juegos de los animales". Por tal motivo, a él se le reconoce el mérito de haber sido el primero en intentar elaborar una teoría sobre el juego.

Su teoría se funda en la función biológica del juego y ella se sostiene en que el juego es un ejercicio respiratorio para la vida de adulto de los niños. En ella se sustentan tres puntos básicos a saber:

- a) El juego desarrolla los órganos.
- b) El juego tiene como fin el desarrollar los instintos que serán utilizados para la vida seria.
- c) Los instintos se deben a la selección natural.

Pero antes de esta teoría, ya se habían expuesto otras, como por ejemplo la teoría de Edward Claparède (1873-1940) en Ginebra, en la cual el juego es considerado como una actividad puramente recreativa.

También Schiller, basado en el conocimiento de Spencer, expresa su teoría que habla del juego como un excedente de energía, es decir que el niño juega porque le sobra energía, lo que se contrapone a aquella teoría en la cual se sostiene que el juego es un medio de recuperar las energías perdidas por el trabajo.

Otra teoría expuesta al respecto, es la que

concibe al juego como resurgimiento de tendencias atávicas, cuyo autor es G. Stanley, en ella se dice que el niño en sus juegos, revive actividades de los interesados.

Por último se mencionará la teoría denominada catártica en la cual se sostiene que el juego depura ciertas conductas de carácter instintivo del individuo.

Una manifestación más de interés del hombre por el aspecto recreativo se presenta durante la década de los 30s, en este siglo, cuando la National Recreation Association de los Estados Unidos de América, produce 19 principios de la recreación; en tal actividad contribuyeron 1 500 líderes de recreación del mencionado país, quienes seleccionaron las actividades recreativas más populares a fin de satisfacer las necesidades de un mayor número de personas. En dichos principios se expresa la necesidad del juego en todas las formas, como una actividad que ayuda al desarrollo físico y mental del niño, así como también a mantener el equilibrio emocional del adulto y provocar el bienestar en ambos.

Aquí en México, sabemos que ya en la época prehispánica y entre las diversas culturas indígenas existían distracciones a las que se les consideraban como juegos y deportes, así tenemos algunos ejemplos: el "Tlachtli" o juego de pelota", el juego del volador", los ejercicios de carreras, los simulacros guerreros y el "Patolli", considerados todos ellos como actividades de tipo recreativo, intelectual, social y religioso; algunos de es

tos juegos practicados por los aztecas en Tenochtitlán, y otros más de ellos fueron ejecutados por - mayas y toltecas, y se sabe que el juego de pelota era practicado por la mayoría de las culturas de - mesoamérica.

El "Patolli" estaba basado en los conoci- - mientos cronológicos de la nación y en la protec- - ción del dios Macuilxochitl o cinco flor, éste se - jugaba con cinco frijoles usados como dados y el - fruto del tzomnacuahuitl, a los que se conocía co- - mo "chocoyolli" o "chocolines", los que eran usa- - dos como fichas; el juego era dibujado sobre petat- - tes de fino tejido, según nos relata Salvador Ma- - teos en su obra "El juego de los Mexicanos", el di - bujo consistía en una cruz orientada en buscar los - cuatro puntos cardinales, dividida en rectángulos - de los cuales uno representaba un año en que era - llamado por su nombre, ejemplo: tochtli o conejo, - ácatl o caña, tecpatl-pedernal; calli-casa, etc. - Las divisiones que formaban los rectángulos así co - mo las líneas de la cruz eran trazadas con una es- - pecie de goma elástica, producto del lonahuitl, ár - bol del olli; materia que era considerada como sa- - grada; o bien, con chichicatli, vara de ocote o - con jugo de las hojas de la calabaza. Este juego - era realizado por las personas.

Otro dios que estaba relacionado con el jue - go entre los antiguos pobladores era Ometochtli, - al que se le consideraba como protector del juego - en general.

Con la conquista de los españoles, a los -

pueblos indígenas de América y la implantación de la cultura occidental, se introducen otros tipos - de actividades recreativas y entre ellas sus juegos. Los peninsulares transmiten a los pueblos dominados, juegos que fueron adoptados por los habitantes de la Nueva España, y de los que se tiene - noticias que eran practicados en España, los de el siglo XVII; algunos de ellos son jugados aún en la actualidad por los niños, pero sobre todo en la -- provincia mexicana, unos ejemplos de éstos son: -- "Doña blanca", "San serafín del monte", "María la-pastora", "El caballero que busca esposa", "Matari\_lirilirón". "La huerfanita", "La pájara pinta", -- "Naranja dulce", "La viudita de Santa Isabel", "La marisola", "A la víbora de la mar". Estos juegos - han sufrido reformas a través del tiempo, sobre todo en la letra de las canciones, las que se han - ido transmitiendo de generación en generación, por-siglos.

Por medio de lo expuesto anteriormente, se ha querido mostrar que el juego se ha presentado - en todas las épocas del hombre, porque es una necesidad vital del mismo.

## 2.2.- DEFINICION DEL TERMINO JUEGO

Estudiar en el niño solo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta - el juego, sería desviar ese impulso por el cual el niño modela él mismo su propia persona.

Gran parte del trabajo de la infancia se hace por medio del juego; ésta es una actividad que-

realiza el niño porque la necesita y además, porque constituye una preparación necesaria para su futura vida de adulto.

Así pues, es indispensable dar algunas definiciones de la palabra "juego", dado que dicho término se empleará a lo largo de este capítulo.

- "Es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde" (1)
- "El juego es por tanto, el ejercicio de actividades desinteresadas. El placer del juego está - - constituido por el placer mismo de jugar, excepto en el caso de las llamadas actividades apropiativas desarrolladas por los adultos, las cuales tienen carácter de juegos, pero envuelven a la vez una ganancia material que no se desprecia, como ocurre en la caza o en la pesca".(2)
- "Acción y efecto de jugar. Esparcimiento, diversión; ejercicio recreativo concertado con otros jugadores, como pasatiempo. Es todo ejercicio en el que se manifiestan de una manera intensa sentimientos de satisfacción, de placer, de alegría o interés apasionado..."(3)

(1) Gutiérrez González Silviano. Tesis "El juego en las Escuelas Primarias". Escuela Nac. de Educ. Física. México 1963. p. 6

(2) Mazón Alonso Juana. Tesis "La recreación dirigida en la Esc. Primaria". Escuela de Educ. Física. México 1969. p. 5

(3) Karag Asisclo. Diccionario de los Deportes. Edit. Dolmar S.A., Barcelona 1962. Tomo IV. p. 921.

Como se puede apreciar, el concepto de juego es amplio; la siguiente definición parece aportar otros elementos; pertenece a un historiador - alemán, Johann Huizinga, que en 1938 definió al juego de esta manera:

"...es una acción libre, considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz sin embargo de absorber totalmente al individuo que juega; una acción que no lleva consigo intereses materiales o utilitarios; que se desarrolla en un tiempo y un espacio expresamente definidos; según reglas establecidas de antemano, y suscita relaciones sociales que fácilmente se rodean del misterio o acentúan mediante disfraces con la vida ordinaria".(4)

De lo anterior, se deduce, que juego es sinónimo de movimiento al aire libre o en locales cerrados, sometidos (la mayoría de las veces) a reglas en el que hay la posibilidad de ganar o perder.

### 2.3.- EL JUEGO COMO PARTE NECESARIA EN LA VIDA DEL NIÑO

Se ha presentado en el primer capítulo a manera de marco teórico referencial, una breve descripción del desarrollo del niño en las áreas motora, psicológica, biológica y social con el objeto-

---

(4) Cfr: Enciclopedia Salvat para todos. Edit. Salvat. Barcelona 1970, Tomo i, p. 3687.

de poseer el conocimiento y la ubicación de la evolución del infante y así poder manejar el juego de manera adecuada, para el logro del objetivo propuesto de este trabajo, que es el de utilizar la actividad lúdica como una técnica dirigida hacia la socialización de los niños, a través de su participación en grupos recreativos.

En este punto se hablará del juego como una necesidad más del niño para completar su desarrollo; esta idea está íntimamente ligada a la concepción que se ha tenido del juego a través del tiempo que se ha intentado plasmar en las diversas teorías sustentadas por sus autores y de las cuales ya se hizo mención en el primer inciso del presente capítulo.

Después de haber efectuado una investigación en diferentes textos que hacen referencia al juego y en donde cada autor se inclina por alguna de las teorías, se concluye que los puntos en los que todos concuerdan son: aquellos que se refieren al juego como medio del cual se sirve el niño para descargar sus tendencias antisociales; es decir, que mediante él, el niño canaliza sus sentimientos de agresión. Otros de los puntos sostenidos por algunos psicólogos, es que a través del juego el niño se ejercita o prepara para la vida de adulto, se explica que el niño cuando realiza en sus juegos actividades del adulto, se está entrenando para el momento en el cual, él, las tendrá que afrontar. Una tercera afirmación que se hace respecto al juego, es aquella en la cual se expresa que el juego es la afirmación de la personalidad del niño,

como lo es en el caso del adulto el trabajo, ya - que el juego para el niño es su trabajo en su consideración es algo serio a lo que debe dársele la importancia y el respeto que se merece. En el juego, el infante se evade de la realidad y vive sus fantasías, además de expresar sus sentimientos y - reflejar sus frustraciones. Este permite al niño - funcionar y lograr por sí mismo el conocimiento de un sinnúmero de cosas con lo cual obtiene placer, - aparte de ampliar el conocimiento del mundo que lo rodea.

A medida que pasa el tiempo, el juego va tomando otras formas en la vida del menor, desde el juego individual, hasta el juego en colaboración, - cambiando también la relación de los niños, o sea - ésta se transforma en interacción.

En la edad escolar, el juego es considerado como de cooperación, con preferencia hacia los juegos en equipo, permitiéndole al infante, sentirse seguro y ayudarle a desarrollarse físicamente, debido a su inclinación por ejecutar juegos de gran actividad motriz.

Es en esta etapa en la cual los niños elaboran las reglas para sus juegos.

Al juego cooperativo se le considera como - un factor del desenvolvimiento social del pequeño, porque le ayuda a aprender las reglas del grupo en el que convive.

Un último atributo, que se le da al juego, - es el de expresión de la cultura, porque sirve co-

mo vehículo para transmitir ideas, costumbres, mitos, leyendas y canciones de una generación a otra; todo lo cual, propicia la cohesión y solidaridad del grupo.

Basados en lo anterior, se afirma que el juego desempeña un papel importante en la evolución física, mental y social del niño.

#### 2.4.- CLASIFICACION DE LOS JUEGOS DE ACUERDO A LOS OBJETIVOS PERSEGUIDOS.

Existen muchas formas de clasificación de juegos teniendo cada uno de ellos su sentido aplicativo, de acuerdo a la intención de su autor.

Desde luego, el valor de clasificar los juegos, estriba en el hecho de constituir una eficaz ayuda para la organización planificada de programas recreacionales de acuerdo a las circunstancias, edades, movimientos, niveles, etc.

Antes de desarrollar este punto, cabe mencionar la importancia de una dirección eficaz del juego para cumplir y alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos.

Se considera que la dirección eficaz, es obtenida principalmente por un guía entusiasta, que sepa proporcionar confianza a los participantes y sobre todo, que conozca perfectamente el juego y el grupo al cual va a ser aplicado.

De acuerdo a la profesora Morales Mosqueda, las bases que constituyen la técnica para una di--

rección eficaz, son las siguientes:

- 1.- Desarrollar un plan de trabajo para cada juego.
- 2.- Tener todo el equipo listo y disponible.
- 3.- Antes de la explicación del juego, colocar a los participantes de tal manera que todos puedan escucharla, al mismo tiempo que verla.
- 4.- Se deben distinguir a los equipos claramente, por ejemplo: con cintas de colores o brazaletes.
- 5.- Seleccionar y enseñar únicamente lo más esencial de cada juego, para ponerlo en práctica rápidamente.
- 6.- Durante el curso del juego, hacer el número de correcciones en los errores y jugadas.
- 7.- Se debe anticipar las dificultades y demostrar su solución, lo cual reducirá el número de preguntas y la demora de poner en práctica el juego.
- 8.- Parar el juego antes que el interés empiece a desvanecerse.
- 9.- Aplicar las reglas de seguridad, para evitar cualquier tipo de accidente.
- 10.- Adaptar y modificar los juegos según la edad de los niños (intereses, fuerza, habilidad).
- 11.- Evaluación del trabajo, pudiendo ser éste el factor más importante; ya que por medio de la observación nos daremos cuenta del éxito -

o fracaso".(5)

Es importante destacar, que los puntos básicos para iniciar cualquier juego, son esencialmente el número 10 y el 11. Por muy eficaz que sea un juego, si éste no es adaptado correctamente a las necesidades e intereses del grupo, de nada servirá. Así mismo, si la actividad (el juego) realizada no tiene una evaluación que permita conocer la efectividad del programa, los objetivos difícilmente podrán lograrse.

Así pues, de hecho las clasificaciones de juego que existen, se encaminan al desarrollo de habilidades (motoras e intelectuales), con fines recreativos principalmente; de esta manera, el juego se adapta al objetivo que se persiga.

En este aspecto, se mencionará una clasificación desde el punto de vista psicológico y otra, desde el punto de vista de la Educación física, que quizá se ajusta al objeto de este trabajo; aunque uno no excluye al otro, puede decirse que se complementan.

#### 2.4.1.- Punto de vista psicológico

La profesora Juana Mazón (6), clasifica los

(5) Morales Mosqueda Consuelo. Tesis "Aplicación del juego para la iniciación deportiva a nivel primaria". Escuela Sup. de Educación Física, - México 1974. p. 34-35

(6) Mazón Alonso Juana. Op. cit. p. 13-14

juegos en dos grupos:

Primer grupo: El juego que sirve como experimento.  
Ejemplos.

- a) Los juegos que hacen funcionar el aparato sensorial, juegos de escuchar, juegos con colores.
- b) Los juegos con los que se ejercita el aparato motor. Son los que ponen en movimiento los órganos del cuerpo, balbuceo, arruyo, trepar, correr, saltar, gatear, nadar, bailar. Además, juegos en que se mueven objetos extraños, por ejemplo: hacer ruido arrastrando un juguete, juegos destructivos como desgarrar, romper, destruir; y los juegos constructivos como edificar un rompecabezas, arrojarse la pelota.

Segundo grupo: Aquí quedan contemplados los siguientes rubros.

- a) Juegos de lucha corporal o mental.
- b) Juegos de amor, por ejemplo, jugar a la "mama" y al "papá", el baile, el coqueteo, las chanzas y las bromas amorosas.
- c) Juegos de imitación; jugar con muñecas en que además de la imitación, es muy probable que intervenga el instinto maternal femenino.

#### 2.4.2.- Punto de vista de la Educación Física

Juan C. Cutrera, emite su opinión al respecto, clasificando a los juegos en 10 rubros a saber:

- "1) Juegos gimnásticos o fisiológicos
- 2) Juegos de habilidad
- 3) Juegos de ejercitación de la voluntad
- 4) Juegos de ejercitación sensorial
- 5) Juegos de representación o mímica
- 6) Juegos intelectuales o de ingenio
- 7) Juegos de chasco o de humor
- 8) Juegos de reacción y atención
- 9) Juegos de iniciación expresiva
- 10) Juegos de azar".(7)

A continuación, se hará una breve explicación del contenido de cada uno de los tipos de juego citados, mencionando un ejemplo de éstos.

- Juegos gimnásticos o fisiológicos: contienen acciones físicas que obligan a una activación determinada de contenido casi siempre gimnástico, o a veces solo de exigencia cardiovascular.

Ejemplo:

"Gatos y ratones"

El grupo se divide en subgrupos de seis miembros.- Cinco se toman de la mano, formando un círculo y se enumeran. El sexto queda fuera del círculo y -

---

(7) Cutrera, Juan Carlos. Técnicas de recreación.- Edit. Stadium, Buenos Aires, 1974. p. 64-65

cuando el coordinador indica un número del uno al cinco, tratará de tocar la espalda del niño correspondiente, a la vez que el círculo gira en cualquier dirección, tratando de evitar que su compañero sea tocado. Si esto ocurre, cambia de puesto el "gato" con el "ratón" tocado. El coordinador, durante el desarrollo del juego, puede cambiar el número a perseguir.

- Juegos de habilidad: aquí aparece la ejercitación de destreza especiales, como por ejemplo sencillas formas de puntería, construcciones, juegos-predeportivos, etc.

Ejemplo:

"Rey pelé"

Colocados los niños en varias hileras, cada puntero posee una pelota de fut-bol. Al frente de cada equipo, habrá colocados 5 o 6 sillas. A la señal del comienzo, el participante llevará la pelota con sus pies zigzagueando las sillas, o haciendo pasar la pelota por debajo de ella, mientras él pasa por encima.

- Juegos de Ejercitación de la voluntad: estos juegos pretenden ejercitar la voluntad que supere lo instintivo, en la pronunciación de ciertas palabras habituales, en la risa, etc.

Ejemplo:

"Si o no"

Cada participante recibe cinco cintas de --

colores, que con unos alfileres colocará en su pecho. Todos dialogarán entre sí, procurando lograr que su interlocutor pronuncie alguna de las dos palabras "prohibidas" evitando por supuesto, decir-- las él. Quien incurre en infracción (es decir, --- quien pronuncie alguna de las dos palabras) deberá de entregar una de sus cintas al otro. Vencerá - - quien al cabo del lapso estipulado, que debe ser - breve, tenga la mayor cantidad de cintas.

- Juegos de ejercitación sensorial: mediante estos, se ejercitan los sentidos del oído, el olfato, el gusto, el tacto, la vista, la memoria, la observación, etc.

Ejemplo:

"Que falta"

En un local, se colocan sobre un escritorio o mesa, numerosos elementos de distinto carácter - (lápices, monedas, cuadernos, pasadores, peines, - encendedores, etc. etc.) los niños observarán detenidamente desde sus asientos los objetos. Al cabo de un minuto, todos deberán darse vuelta, mientras el conductor extrae un elemento del escritorio, -- ocultándolo. Una vez dada la señal correspondiente, todos volverán a mirar el escritorio, ganando un - punto quien primero diga que elemento falta.

- Juegos de representación o mímica: tienden a poner a los participantes en la situación de reaccionar en función de "mimos", que al simular una acción o gestos que no le son habituales, están dando lugar a una parte muy valiosa de su expresivi--

dad.

Ejemplo:

"Trasmisión de un mensaje mímico"

Cinco niños salen fuera del salón o local.- Una vez que han salido, quien dirige, anuncia al grupo que realizará una representación mímica de una determinada acción (ejemplo: bañar a un elefante) se llamará a la primera persona de afuera, a quien se hará sentar frente al "actor", instándole a que observe detenidamente todos sus pasos, pues luego deberá repetirlos a uno de sus compañeros. - Desarrollada la acción completa por el director del juego, (procurará incluir algunos gestos grotescos, como pasar por debajo de la "barriga del elefante, lustrarle los colmillos, cepillarle el lomo, etc.) será llamado el segundo concursante, quien sentado en el lugar de observación, recibirá instrucciones similares al anterior, así sucesivamente se transmitirá la acción entre los cinco, debiendo luego, en orden inverso, relatar oralmente lo que han representado.

-Juegos intelectuales o de ingenio: dos aspectos fundamentales entran en juego en este tipo de actividades; por un lado, la disposición de conocimientos intelectuales, por otro lado, agudizar el ingenio, a veces en lo que sería la solución de un complejo planteo, a veces solo una determinada definición humorística.

Ejemplo:

"El si da derecho"

Sentados en rueda, el conductor anota en un papel que guardará como testimonio una palabra - - cualquiera (puede referirse a un personaje, a un objeto, una profesión, una ciudad) cada integrante del grupo efectuará en orden correlativo, la pregunta que desee sea respondida "si" o "no"; si la respuesta al coordinador es afirmativa, este participante tendrá derecho a formular una pregunta más de lo contrario, preguntará el siguiente. Todos deberán ir deduciendo en base a los "si" o "no" del coordinador, cual es la palabra elegida, ganando - aquel que, a su turno, la acierte. Este actuará, entonces, como coordinador, eligiendo su palabra oculta.

-Juegos de "chasco" o de humor: En su contenido, - solo aparece como resultante el cordial acontecer - que deriva en la hilaridad del grupo.

Ejemplo:

"Carrera de Chaplin"

Los participantes se colocarán en hilera en tregándose al primero de cada una, los siguientes - elementos: una naranja, un clava\* y un libro. A la señal de comienzo, estos deberán colocarse la naranja entre ambas rodillas, el libro en la cabeza - sujetan solo con una mano, deberán avanzar haciendo girar la clava con la otra mano, hasta llegar - al límite marcado (no exceder de los 6 m.), regre-

---

\* Clava: palo más grueso por un extremo que por -- otro.

sando del mismo modo a su hilera donde será relevado por el siguiente participante. Cuando se le caíga la naranja de entre sus rodillas, deberá detenerse y colocarla nuevamente, la mecánica es la de todo juego de relevo.

-Juegos de reacción y atención: ponen en práctica la velocidad de respuesta psicomotriz ante determinados estímulos u obligan a una constante atención para no equivocarse.

Ejemplo:

"Nombre frutas"

El director anunciará que cada vez que nombre una fruta el grupo deberá responder batiendo una vez sus palmas. Entonces comenzará a nombrar correlativamente diversas frutas, recibiendo la respuesta el aplauso en cada una. Repentinamente incluirá una palabra diferente (ejemplo:chorizo) muchos golpearán también las manos, estos serán los "castigados" con prendas.

-Juegos de Iniciación expresiva artística: Se basan en determinadas exigencias como el dibujo, la pintura, canto, modelado, etc., especialmente en formas colectivas.

Ejemplo:

"Dibujantes ingeniosos"

Divididos en equipos (entre 8 a 10 integrantes cada uno, se divide el pizarrón en tantos sectores como equipos haya. Cada grupo debe numerarse

correlativamente entre sí. El profesor dirá un número, pasando al frente el alumno que corresponda. Una vez allí, le dirá un elemento (pelota, por - - ejemplo) el niño dibujará este a su criterio. Luego se sentará, designándose otro número por parte del profesor, asignándole otro tema (árbol por - - ejm) y así sucesivamente irán pasando todos colocando los dibujos de acuerdo a los temas que elija el coordinador, dándoles la distribución tal que - permita crear alguna figura completa. Ganará el - equipo que lo logre mejor.

-Juegos de azar: El sistema de organización y adaptación que pueda dar el conductor, harán de algunas formas de juegos de azar, actividades de positivo valor para la integración grupal, y para el - ejercicio de la expresividad.

Ejemplo:

"Disfraz con daños"

Para este juego se requieren los siguientes elementos: un disfraz bastante complicado (cinturón con muchos ganchos, guantes ajustados, camisa de botones pequeños, pañuelo para el cuello, etc.) que obliguen a trabajar unos minutos a quien se lo coloque y con un dado (si es posible de tamaño - - grande); se adjudicará el triunfo a aquel que consiga vestirse totalmente con el disfraz. Para tener derecho a intentarlo irán arrojando en rueda - el dado, uno a la vez; y quien obtenga el número - uno, comenzará a colocarse el disfraz en medio de la rueda. Entre tanto, los demás continuarán lan--

zando el dado. Y cuando alguno obtiene nuevamente el número indicado, se dirigirá rápidamente al centro, recibiendo las ropas que se estaba colocando su antecesor y comenzando el con el procedimiento.

De esta manera, se concluye este punto, considerando que lo anterior aporta elementos que permitirán, en dado caso, la selección del juego(s) - adecuados al objetivo que se persigue, para lo - - cual, la edad del niño es básica, como se verá a - continuación.

## 2.5.- JUEGOS CLASICOS

En esta parte se mencionarán los juegos que han sido practicados por generaciones, los cuales requieren de habilidades y creatividad de los niños quienes los han ejecutado en alguna ocasión, - pero cabe hacer mención que en estos juegos ya no se practican con la frecuencia que se hacía anteriormente, especialmente en el Distrito Federal y las grandes ciudades, debido a que hoy en día se observa a los pequeños, sentados largas horas frente a un aparato de televisión, viendo programas en los que se manifiesta la destrucción de todos los tipos, recibiendo grandes cantidades de mensajes - comerciales que están preparándolo para ser consumidor de objetos innecesarios, entre los que se encuentran los juguetes que lo hacen todo y limitan así la creatividad del niño.

A continuación se recordarán los nombres de algunos de los juegos que se consideran clásicos.

Así tenemos que el juego de "canicas", en todas sus modalidades, la "matatena", el "trompo", el "yo-yo", y "1,2,3 carrete", son juegos que se practican por temporadas y que requieren gran habilidad por parte del niño.

El saltar la cuerda en cada una de sus formas, como son: "maquinita", "cartero", "hojas de té", "invitación", "el abecedario", etc., exigen del participante, además de habilidad, una cierta condición física. Para los juegos denominados "laroña", "encantados", "coleadas", "listones", "3 x 6, 18" y otros similares, se necesita poseer velocidad en la carrera. Los juegos de saltar sobre un pie, ejemplos: "el avión", y "caracol", requieren de un buen sentido de equilibrio.

Los juegos colectivos más conocidos son - las rondas, entre las que podemos destacar: "doña blanca", "san serafín del monte", "la pájara pintada", "A la víbora, víbora de la mar", en cuyas actividades se necesita colaboración de grupo. Todos - estos juegos ayudan al desarrollo físico del niño.

## 2.6.- JUEGOS DE ACUERDO A LA EDAD

Los juegos adoptan diversas formas según el desarrollo que el niño va adquiriendo. En los primeros meses de su existencia, son juegos los ejercicios sensoriales del pequeño: el chupete, mirarse las manos, alcanzar sus pies, retozar sobre la alfombra, tocar los objetos.

Más adelante, adquieren un sentido social, - como provocar las risas de los adultos y llamar su

atención, buscar la compañía de los hermanos o de los compañeros, someterse a unas reglas, actuar en equipo, estimular sentimientos de amistad y consideración descargar necesidades emocionales, etc.

Ciertamente los intereses naturales de cada niño le inclinan a gustar y escoger diferentes tipos de juego en las diversas fases de su desarrollo; hay juegos infantiles que solo sirven para una determinada edad, ya que según sea ésta, las reacciones típicas de los niños varían de forma e intensidad.

Ahora se hablará del tipo de juegos más frecuente durante la etapa escolar, según los intereses que el niño va presentando.

### 2.6.1.- De los seis a los siete años

A esta edad el niño prefiere los juegos de imitación ficticia; imita a los animales, a las máquinas, a los barcos, etc. Esta imitación, generalmente va ligada con la fantasía y los sueños (hadas, exploradores, aviadores, indios).

Los niños de esta edad, prefieren relacionarse mejor con el mundo más amplio de la escuela y de la comunidad. Según Conzuelo Morales (8), considerando la atención poco durable y su pequeña resistencia física del niño en estas edades, los juegos deben ser poco prolongados y llegar rápidamente

---

(8) Cfr: Morales Mosqueda Conzuelo. Op.cit. p. 24

te a su apogeo. O sea que es conveniente ofrecer-- les juegos en que todos desarrollen su actividad - al mismo tiempo, para que no se impacienten espe-- rando su turno y puedan evitar que el interés se - pierda.

Generalmente, les agrada jugar solos o en - pequeños grupos; puede decirse que en ocasiones, - presentan un individualismo acentuado, lo cual no - les permite jugar bien en esos pequeños grupos.

A veces, niños y niñas acostumbran a parti- cipar de los mismos juegos, sin distinción de se- xos, pero pueden surgir discusiones frecuentes, en medio de gran alboroto, no demostrando buena volun- tad para seguir las órdenes de los compañeros que - pretenden dominar la situación.

En conclusión, los juegos no deben exigir - mucha organización y han de tener reglas simples y poco numerosas.

### 2.6.2.- De los ocho a los nueve años

Puede decirse que el niño de esta edad, - - cuenta con más experiencia que antes. Como los ele- mentos del grupo precedente, deben ser evitada la- fatiga excesiva; generalmente, les agradan los jue- gos vigorosos y se interesan por juegos en que pue- dan desarrollar coordinación y control motor, así- como habilidad física, tal como el juego a la pelo ta, saltar a la cuerda, etc.

A veces, sienten gran curiosidad por cono-- cer sus fuerzas y dominar su propia velocidad; gusu

tan competir entre sí queriendo cada cual ser "el primero"; se preocupan más de las actividades por las reglas cuando juegan solos, pero es posible que las establezcan o las cambien para servir a -- sus propias capacidades y deseos.

Es factible que a los 9 años pueden jugar en grupos mayores, teniendo capacidad para esperar más tiempo la llegada de su turno, son capaces de prestar atención a más cosas al mismo tiempo y les agradan los juegos en que tengan libertad de elegir, de entre varias maneras de actuar.

A medida que su comprensión va madurando, exigen más reglas y mayor variedad de actividades. El sentido de cooperación aún no está muy definido durante esta fase, por lo cual prefieren las actividades de competición individual.

Desde luego, necesitan de menos dirección que los niños menores, y puede que sean capaces de repetirlos solos, sin el auxilio de un adulto. Se muestran sensibles al ridículo, al fracaso y a la pérdida de prestigio: "...lo que el adulto piensa de él, o lo que tal niño supone que piensa, le -- afecta realmente. Comienza a comprender a las demás personas, a aceptarlas, y a sufrir junto con ellas".(9)

A pesar del interés por los niños todavía gustan de actividades espontáneas, como cavar en un pozo profundo, entrar en él y salir sin auxilio, perseguir y ser perseguido.

---

(9) Morales Mosqueda Conzuelo. Op. cit. p. 28

### 2.6.3.- De los diez a los doce años

Es más difícil caracterizar este período da da la amplia variación del desarrollo, y, con -  
cuentemente, de comportamiento, que comprende de -  
la llegada más o menos de la pubertad.

Mientras algunos de estos escolares se por-  
tan como criaturas, otros ya están en la preadoles  
cencia, encontrándose algunos en plena adolescen-  
cia.

Las habilidades de estos niños, están en -  
franco desarrollo; acusan, todavía, mayor velocidad  
de movimiento.

Este grupo exige generalmente, juegos que -  
requieran más habilidad, mayor coordinación motora  
y gran rapidez de recreación. Se interesan con fre-  
cuencia, en juegos por bandos especialmente. Quizá  
los juegos de pequeña organización ("la roña", -  
"los encantados" y la mayoría de los juegos de per-  
secución) tan populares pierden ahora mucha de su  
atracción. Los niños buscan ahora reglas más com-  
plicadas, pues su comprensión y respeto por el re-  
glamento de los juegos va creciendo día con día.

Su idea acerca del juego de equipo y traba-  
jo de grupo se va haciendo más clara.

Existe una lealtad creciente al grupo ("ban-  
do") y con la mayor aceptación de la recreación or-  
ganizada, aumenta el número de juegos que ellos -  
puedan realizar bien.

Suelen preocuparse por el reconocimiento y-  
aprobación de los amigos, sintiendo necesidad de -

igualarse en apariencia.

Cuando tienen libertad para elegir a los -  
compañeros, generalmente buscarán asociarse con -  
compañeros del mismo sexo.

Por lo anterior, se deduce que los intere--  
ses de ambos sexos se han ido diferenciando cada -  
vez más; por esto, cuando niños y niñas deben par-  
ticipar en los mismos juegos, conviene tener en -  
cuenta esto, y tratar de elegir los que no exijan-  
formación de parejas mixtas.

Finalmente, debe recordarse que en este pe-  
ríodo los juegos de imaginación han perdido ya mu-  
cho su atractivo, aumentando el interés por los he-  
chos, y las cosas de la vida real.

Desde luego, las etapas antes mencionadas, -  
no son determinantes, sino que pueden variar en ca-  
da niño, de acuerdo a su grado de desarrollo (mo--  
tor, mental) y el ambiente en que se desenvuelva.

En esta forma, se concluye este capítulo, -  
pretendiendo proporcionar los cimientos necesarios  
para ser aplicados en el contexto del grupo, ade--  
más de adecuar los elementos requeridos para el lo-  
gro de la integración del mismo, motivo del progra  
ma de trabajo que posteriormente se expondrá.

CAPITULO III

METODOLOGIA DEL TRABAJO SOCIAL DE GRUPOS

## CAPITULO III

## METODOLOGIA DEL TRABAJO SOCIAL DE GRUPOS

En el presente capítulo se hace referencia a la metodología del Trabajo Social de Grupos a fin de conocer las generalidades de los grupos y comprender su carácter evolutivo, para el reconocimiento y aceptación de sus particularidades; pero antes, es necesario definir algunos conceptos que serán empleados a lo largo del desarrollo del capítulo, tales como: método y grupo, además de hacer referencia a algunos hechos históricos que permitan dar una visión global de los intentos efectuados por los estudiosos de Trabajo Social para lograr el encuentro de una metodología propia de Trabajo Social.

También, se tratará el punto relacionado al rol del Trabajador Social, específicamente en la labor con grupos, ya que es el objetivo del presente trabajo, el definir cuál es la función del Trabajador Social en los grupos de tipo recreativo.

## 3.1.- DEFINICION DEL TERMINO METODO

En general se puede decir que método es el camino a recorrer para lograr un objetivo de antemano planteado.

Ezequiel Ander-Egg en su Diccionario de Trabajo Social, da la siguiente definición de método: "La palabra método deriva de las voces griegas "meta" y "odos", "Meta" preposición que da idea de movimiento, y "odos" que significa camino; por eso, en sentido metafísico, significa "persecución", o-

sea, esfuerzo para alcanzar un fin, o realizar una búsqueda. De ahí, que el método en su significación más general puede definirse como "el camino - que se sigue para alcanzar un cierto fin, propuesto de antemano.

La noción de método cubre varias significaciones. En primer lugar se habla de método en sentido filosófico; se trata del sentido más general y elevado del término, y con él se hace referencia al conjunto de operaciones intelectuales que con - prescindiendo de los contenidos específicos establece los procedimientos lógicos, formas de razonar, reglas, etc., que hacen accesible la realidad a captar".(1)

### 3.1.1.- Definición de Metodología

Una vez que se tiene el conocimiento de la palabra "método", entendido como: los pasos que se siguen para lograr un objetivo, se puede explicar la metodología la ciencia que estudia los métodos - específicos ya que existen distintos métodos de -- acuerdo a los objetivos perseguidos.

### 3.1.2.- Evolución histórica del Trabajo Social

Al hacer una revisión de la historia del - Trabajo Social, se encuentra que han existido dife - rentes formas de acción social a lo largo de la vi - da humana; las que han sido creadas y utilizadas -

(1) ANDER, Egg Ezequiel. Diccionario de Trabajo So - cial. Edit. ECRO. Buenos Aires, 1974. p. 163.

por la organización social imperante para dar respuesta a los problemas de los necesitados.

Las formas de acción se describirán a través de cada uno de los períodos por los que ha - - atravesado la humanidad de acuerdo a los diferentes modos de producción, a fin de dar una visión coherente a la historia del Trabajo Social, pero también se basará en la división por etapas; pre-técnica, técnica, pre-científica y científica elaborada por Boris Lima(+)

Así tenemos que en la etapa conocida como comunismo primitivo, quienes se encargaban de procurar condiciones favorables a los integrantes del clan o tribu, eran las organizaciones dirigidas por un consejo de patriarcas, más entre ellos, el trabajo estaba basado en la cooperación y el derecho de los bienes comunales.

Posteriormente, nace el esclavismo con la aparición de la propiedad privada, surgiendo así también, formas de protección para el desamparado en las distintas civilizaciones; como ejemplo tenemos a Mesopotamia, donde el Rey Hamurabi (2.100 a. c.) crea el código que lleva su nombre, y en el cual se encontraban escritas leyes de ayuda al necesitado; huérfanos y viudas, en dicho código aparecían también leyes que protegían a los esclavos; y se tiene noticias de que en los templos de Babilonia, se recolectaban fondos para la liberación de éstos.

Se sabe que en los pueblos hebreo, judío, egipcio, griego, espartano y chino, como en otros pueblos del mundo, se dió ayuda a los pobres y es-

clavos.

En Israel poseían la Ley Mosaica, la que - contenía la reglamentación de ayuda a los pobres; - además, contaban con dos instituciones conocidas - como el año sabático y el año jubilar.

Surge la era cristiana y con ella dos tipos de organizaciones de apoyo para el desvalido; por una parte, la "Beneficencia" a cargo de grupos - cristianos y basado en el lema: "hacer el bien por amor a Dios", y por otra parte la "Filantropía" - practicada por grupos no religiosos compuestos por la masonería y la burguesía a quienes les inspiraba la frase "hacer el bien por amor al hombre", dicha etapa se conoce como pre-técnica.

En la etapa del feudalismo aparecen religiosos y filósofos, quienes crean modos de asistencia para los desamparados. Entre ellos podemos nombrar a Juan Luis Vives, el que con su obra titulada - "Tratado de Socorro a los Pobres", es considerado como el primero en realizar una sistematización de asistencia social.

Otro de los precursores de esta época fué - Vicente de Paul, quien formó grupos de damas voluntarias las cuales realizaban visitas domiciliarias para ayudar a los pobres. Es en esta etapa en la - que se reglamenta la ayuda a los necesitados en Inglaterra, Alemania, Escocia y Francia, iniciándose la "limosna" como otra forma de practicar la caridad.

Con la Revolución Industrial inició el capitalismo dando paso a una nueva clase social denominada "proletariado", pero también marca una nueva-

pauta de ayuda a los necesitados.

Algunos personajes nombrados por sus obras a proponer formas de ayuda son: Tomás Moro y Tomás Campanela, ambos socialistas utópicos; el primero inglés, que escribió la obra conocida con el nombre de "Libro de Oro"; el segundo italiano, cuya obra se titula "La Ciudad del Sol". En las obras se expone un régimen en el que no exista la propiedad privada, pero si el trabajo colectivo y el bienestar social de las sociedades que describen. - - Otros socialistas utópicos son Roberto Owen, Fourier y Saint Simón.

El pensamiento que guía la acción social en esta etapa denominada técnica es "hacer el bien pero hacerlo bien", llamándosele a esto también Asistencia Social, aquí se trataba de buscar la forma de ayuda a los pobres pero con un método, apareciendo los "pioneros", los cuales empiezan a darse cuenta de que los problemas requerían de un estudio a fondo; cabe mencionar que fue Mary Richmond quien realizó el primer esfuerzo para construir un método factible de ser utilizado profesionalmente, con su obra titulada "Social Diagnosis", para dar paso a la creación de la metodología tradicional constituida por los métodos: caso social individual, servicio social de grupos y servicio social de comunidad. Es ella, quien hace evolucionar la asistencia hacia el Servicio Social cuyo objetivo es conocer y atacar la esencia de los problemas sociales.

En este momento el Servicio Social se ve influenciado, primero por la Escuela Sociológica y posteriormente por la Escuela Psicológica. Con la

primera influencia surge el Trabajo Social profesional con un enfoque de tipo sociológico funcionalista, y la segunda se presenta bajo dos influencias; la diagnóstica y la funcional. Más tarde el Trabajo Social recibe una tercera influencia proveniente de la Escuela Ecléctica cuyo principal defensor fue el sacerdote S. Bowers, quien se dió a la tarea de recolectar, ordenar, tabular y analizar todas las definiciones de Servicio Social, para luego construir su propia definición, en la que sustentaba que el centro de atención es el individuo en el Trabajo Social de Casos.

En Latinoamérica surge el Trabajo Social en 1925 con la primera escuela en Santiago de Chile - cuyo fundador es el Dr. Alejandro del Rfo, en donde se impartía una formación para-médica, es decir que el trabajador social egresado era considerado como un ayudante más de los médicos.

A la fundación de la primera escuela siguieron otras y algunas con formación para-jurídica, - mostrando desde 1925 a 1940 una influencia europea y posterior a 1946 se manifiesta la influencia norteamericana.

La etapa denominada precientífica es una - prolongación de la anterior la cual se presenta hacia los años cincuentas con la aparición del metodologismo acéptico y el comienzo de la preocupación por la creación de un Trabajo Social Latinoamericano. En la década de los sesentas, se presentan algunos movimientos sociales en Latinoamérica como son: el triunfo de la Revolución Cubana, la - invasión de Estados Unidos a Santo Domingo, las -

formaciones de grupos guerrilleros y movimientos estudiantiles, todo lo anterior influyó en las ciencias sociales y por lo tanto en Trabajo Social.

Es entonces cuando los trabajadores sociales se dieron cuenta de que los métodos empleados no respondían a la realidad por haber sido importados y usados sin tener en cuenta que las condiciones de los países latinoamericanos no eran las mismas a las de Estados Unidos de América. Así pues, los profesionales se lanzan a la búsqueda de una nueva metodología que correspondiera a las características latinoamericanas en el movimiento conocido como "reconceptualización", que dió lugar a la nueva metodología denominada de "trancisión", compuesta por tres métodos a saber: método integrado, método básico y método único; los que fueron sustituidos porque dividían la realidad no permitiendo una visión completa de la misma. En este momento aparece también el grupo denominado "generación 65" y se realiza el primer Seminario Regional Latinoamericano de Servicio Social en Porte Alegre, encabezado por Seno Cornely, a partir del cual se realizan en distintos lugares las reuniones.

En 1965 con el objeto de elaborar un órgano de comunicación de las nuevas ideas profesionales, se forma el grupo ECRO en Buenos Aires, el que ha hecho valiosos aportes a la profesión.

La última etapa conocida como científica se inicia con la decisión de los profesionales de Trabajo Social de investigar las relaciones causales de los fenómenos sociales a los que se enfrenta el trabajador social. Más con el afán de lograr una -

metodología apropiada, es adoptado por los estudiosos de la profesión el Método Científico con el objeto de conocer la esencia de los problemas o fenómenos para comprender y explicar cualquier hecho - racionalmente, es decir, lograr un conocimiento científico de los problemas, y así poder elaborar proyectos adecuados que pudieran ayudar a transformar la realidad.

Dicho método consiste, a grandes rasgos, en cubrir tres etapas principales: la primera es la captación de hechos relevantes a través de la observación, o como la describe Flor Prieto, "Es conocer el mundo de la forma, viendo lo aparente y lo externo por medio de la utilización de los sentidos, para tener una captación general".(2)

La anterior etapa dentro del modelo que presenta Boris Lima (+), correspondería a las fases: sensitiva y de información, dentro de las cuales se debe adquirir nociones de una realidad por medio de las sensaciones y con ayuda de información recabada a través de: antecedentes o datos históricos, población, estructura de edades, estructura ocupacional y productiva, estadísticas, mapas, etc.

En la segunda etapa, se elaboran hipótesis que de ser ciertas deben explicar aquellos hechos; es decir que es éste el momento de conocer la esencia de los fenómenos observados a través de la formación de grupos en base a: formas naturales de --

---

(2) PRIETO, Flor. La Reconceptualización de la Carrera de Trabajo Social. Edit. ECRO, Buenos Aires, 1973. p. 32.

agrupación y características de la comunidad, sexo, edad, cantidad, etc., y del conocimiento de los -- grupos ya existentes. Para este segundo momento - Flor Prieto nos da el siguiente significado: "Continuando el proceso del conocimiento humano, llegá un momento en que nuestros sentidos han afinado el conocimiento sensible y se inicia en nuestro cerebro la elaboración de lo abstracto, es decir surge el concepto"(3), y más adelante continúa explicando, "En este método de conocimiento científico, - son imprescindibles los dos tipos de conocimiento, el racional o metafísico y el materialista dialéctico con el fin de lograr la unidad hombre - mundo" (4).

En la tercera y última etapa se deducirá de las hipótesis consecuencias que pueden ser probadas por la observación a fin de producir teorías y elaborar programas que permitan orientar, motivar y organizar a la comunidad.

### 3.1.3.- Desarrollo Histórico de la Metodología de Trabajo Social de Grupos.

Para entrar ya a lo que es la Metodología - de Trabajo Social de Grupos, aspecto fundamental a tratar para los objetivos del presente trabajo, se citará a Kisnerman quien expresa el objetivo de dicha metodología diciendo: "Como método básico, in-

---

(3) ibidem. p. 37

(4) ibidem. p. 39

tenta llegar a formas más amplias de terapia social, para que las comunidades sean agentes de su propio cambio y bienestar social" (5).

Pero desde luego, esta imagen es reciente y para su comprensión se requiere de revisar el proceso que ha tenido desde sus primeros tiempos la Metodología de Trabajo Social de Grupos.

Así se tiene que es en Londres donde aparecen los primeros antecedentes en el período denominado precientífico con los grupos de pobladores de barrios obreros.

En 1884, con el objeto de llevar la cultura universitaria al pueblo, el clérigo Samuel A. Barnett junto con otros colaboradores y estudiantes, crea el primer centro social comunitario conocido como "settlements". Posteriormente, en distintas instituciones educativas como escuelas y universidades, se crean programas e imparten cursos sobre clubs infantiles y excursiones.

El Coronel Roberto Baden Powel en junio de 1907, crea el cuerpo de boys-scout en Inglaterra, cinco años después Samuel Richard Slavson forma grupos de niños en los barrios pobres, siendo él quien elabora la primera teoría del Servicio Social de Grupo.

Otro personaje importante fué Wilbeir Newsletter quien realizó trabajos con jóvenes y en centros de vecinos, experiencias que le permitieron

(5) KISNERMAN, Natalio. Servicio Social de Grupos. Edit. Humanitas. Buenos Aires, 1976. p. 15

crear un curso sobre servicio a los grupos.

Ya en el período científico aparece Coyle - como el primer autor de una obra sobre Servicio Social de Grupo, además de ser también, el primer profesor del método con el enfoque que tiene la metodología actual, con él, el Servicio Social de Grupo no sólo se ocupa como forma recreativa sino también con sentido terapéutico.

La influencia en latinoamérica, provino de otros autores, en 1956 la Unión Panamericana mandó traducir al español la obra titulada "Servicio Social de Grupo" de Dorotea Sullivan, y posterior a ésta se presentan otras como la de Elda Fiorentino, Simone Paré y Henri Jhannot, los que fueron criticados por Kisnerman.

Las fases que ha presentado el Método de Trabajo Social de Grupo en los países de latinoamérica a través de la historia han sido: paleativa, recreativa, educativa, terapéutica y promocional - ésta última con Kisnerman y Renée Dupont.

Los principales exponentes del método son:- Gisela Konopka, Natalio Kisnerman, Simone Paré y Vinter.

Se considera a Gisela Konopka como una precursora importante, porque dió una mayor corriente científica al método de Servicio Social de Grupo y del que opina: "es un método del Servicio Social que ayuda a los individuos a mejorarse en su funcionamiento social a través de intencionadas experiencias de grupo y a manejarse más eficazmente con sus problemas personales, de su grupo y de su-

comunidad".(6)

Así pues, el Servicio Social de Grupo toma un enfoque psicológico debido a la gran influencia recibida en el transcurso de su desarrollo, pero - actualmente consideramos que tiende a aplicarse to mando en cuenta un aspecto psicosocial; para la - afirmación anterior, nos basamos en el concepto de Kisnerman sobre el Servicio Social de Grupo que di ce: "El Servicio Social de Grupo es un medio para - crear y desarrollar sentimientos de comunidad en - tanto los integrantes aprenden a dar y recibir, a - comunicar experiencias, a compartir cosas, a traba jar cooperativamente, a elaborar contenidos".(7)

Con lo anteriormente expuesto, se pretende dar una visión global de lo que ha sido el Trabajo Social en el transcurso de la vida humana, y en -- particular, se ha tratado el nacimiento y evolu- - ción del método de Trabajo Social de Grupo, con el fin de partir de estos elementos teóricos hacia la práctica, ya que en ella la labor de quienes sus- - criben se enfocará hacia el trabajo con grupos de niños; de igual forma, los antecedentes históricos habrán de permitir un mejor análisis del papel a-- - desempeñar del trabajador social en esos grupos y de manera específica en aquellos denominados gru--

---

(6) KONOPKA, Gisela. Social Group Work; a helping-process. N. Jersey, Prentice Hall, 1963. p. -- 163.

(7) KISNERMAN, Natalio. Servicio Social de Grupo. Edit. Humanitas. Buenos Aires, 1970. p. 17.

pos recreativos.

### 3.2.- DEFINICION DEL TERMINO GRUPO

En el presente inciso se hará referencia al punto central de la metodología de Trabajo Social de Grupo; es decir, que aquí se responderá a una pregunta esencial para comprender lo que es el Método de Trabajo Social de Grupo, esa cuestión es: - ¿Qué es un grupo?, o dicho de otra forma, ¿Qué debemos considerar los trabajadores sociales como grupo para desarrollar nuestra labor en ese campo?. Para contestar a esa pregunta se anotarán a continuación algunas definiciones de distintos autores, las cuales se toman como completas si se tienen en cuenta las características a las que se hará referencia posteriormente.

KISNERMAN

"Podemos entonces definir al grupo como el conjunto de individuos que interactúan en una situación dada con un objeto por ellos determinado".  
(8)

EZEQUIEL ANDER-EGG

"Dos o más personas que se hallan en interacción durante un período de tiempo apreciable, que tienen una actividad u objetivo común dentro del marco de ciertos valores compartidos, y con una conciencia de pertenencia suficiente para des-

---

(8) KISNERMAN, Natalio. Op. cit. p. 98

pertar la identificación como grupo".(9)

#### ANDUENZA

"Un grupo es la unión de individuos donde - existe interacción de fuerzas y energías. No es un grupo, por ejemplo, la reunión de personas congregadas accidentalmente en un vagón del metro. Los - miembros de un grupo actúan frente a frente, conscientes de la existencia de todos los integrantes - del mismo; se sienten unidos unos con otros y liga dos por lazos emocionales cálidos, íntimos y perso nales; poseen una solidaridad inconsciente basada - más en los sentimientos que en el cálculo. Para -- que exista grupo es preciso que haya interacción - entre las personas y conciencia de relación común".  
(10)

De lo anterior se deduce que grupo es; una- unidad social, integrada por dos o más personas - que interactúan, y por medio de las contradiccio-- nes internas permiten su desarrollo desempeñando - diferentes roles, persiguen un objetivo común, com partiendo normas y creencias.

### 3.3.- CARACTERISTICAS DE LOS GRUPOS

El autor Cirigliano Villaverde, expresa que las características de los grupos son concebidas -

---

(9) ANDER, Egg Ezequiel. Op. cit. p. 121.

(10) ANDUENZA, Marfa. Dinámica de Grupo en Educa-- ción. Edit. EDICOL S.A. México, 1975. p. 19.

por la Dinámica de Grupo de la siguiente manera:

- 1.- Una asociación definible; una colección de - dos o más personas identificables por nombre o tipo.
- 2.- Conciencia de grupo; los miembros se consideran como grupo, tienen una "percepción colectiva de unidad", una identificación consciente de unos con otros.
- 3.- Un sentido de participación de los mismos propósitos; los miembros tienen el mismo "objeto modelo", o metas e ideales.
- 4.- Dependencia recíproca en la satisfacción de - necesidades; los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos para cuyo cumplimiento se reunieron en grupo.
- 5.- Acción recíproca; los miembros se comunican - unos con otros.
- 6.- Habilidad para actuar en forma unitaria; el - grupo puede comportarse como un organismo unitario".(11)

### 3.4.- PRINCIPIOS BASICOS DE ACCION DE GRUPO

En su obra titulada "Manual de Dinámica de Grupos", el psicólogo norteamericano Jack R. Gibb, presenta una serie de principios básicos a manera-

---

(11) VILLAVERDE, Cirigliano. Dinámica de Grupos y Educación. Edit. Humanitas. Buenos Aires, - - 1966. p. 58.

de guía para el trabajo con grupos, los cuales son:

### 3.4.1.- Ambiente

En este punto, se recomienda el crear un clima favorable al trabajo de grupo tomando en cuenta para ello la finalidad que se persiga, creando un sentimiento de igualdad y reduciendo la intimidación, por ejemplo; las sillas en un mismo plano, colocándose el coordinador como cualquiera de los miembros del grupo. Otro aspecto que se toma en cuenta es la creación de un clima informal pero sin llegar a lo permisivo, el equilibrio de éste es lo que asegura un resultado positivo en la reunión; también el tamaño del grupo será otro factor importante para crear un ambiente en el que los integrantes del mismo no se sientan intimidados; como aclaración diremos que el número de integrantes debe estar entre los cinco y doce personas.

En cuanto a las características físicas del lugar, es preciso tener en mente que el local vaya de acuerdo al tamaño del grupo, la existencia de una iluminación adecuada al igual que la ventilación o calefacción dependiendo de la temperatura; así como tener preparado el material de trabajo.

### 3.4.2.- Reducción de la intimidación

Es decir, eliminar las tensiones a través de propiciar las relaciones interpersonales, estableciendo un ambiente de confianza y sinceridad entre los integrantes, para lo cual se recomienda usar una parte del tiempo de las reuniones para la

aplicación de técnicas adecuadas para tal fin.

### 3.4.3.- Liderazgo distribuido

Con el objeto que se comprenda correctamente este principio, se hace necesario el conocer lo que significa "Líder", en el Diccionario de Trabajo Social aparece lo siguiente: "En inglés *leader* deriva del verbo *to lead* 'guiar'.

Vocablo tomado del inglés de amplio uso en nuestra lengua; adaptado a su pronunciación inglesa se escribe de acuerdo con su fonética.

Este anglicismo designa al jefe, caudillo o conductor especialmente de un grupo político, aunque su uso es mucho más generalizado; significa la persona que dirige, que tiene condiciones para hacerlo y cuya jefatura es aceptada voluntariamente por sus seguidores".(12)

A manera de aclaración se cita a Kisnerman con el párrafo que dice: "El líder asume el status más alto dentro del grupo; status que le da autoridad normativa (autocracia, paternalismo) o autoridad funcional (participativo), ya que interviene en situaciones específicas que demandan su capacidad y estimula con su comportamiento patrones de comportamiento en el grupo".(13)

Con lo anterior se puede observar que el ti

(12) ANDER, Egg Ezequiel. op. cit. 154.

(13) KISNERMAN, Natalio. op. cit. p. 118

po de "líder" y el tipo de estructura del grupo es tán en íntima relación, ambos determinan el tipo - de ambiente; Gibb, expone cuatro tipos a saber: au tocrático, paternalista, individualista y partici- pativo.

Del primero expresa: "El ambiente autocráti co es aquel en el cual un líder elegido por el gru- po o designado para el grupo por alguna autoridad- exterior, actúa como jefe y toma las decisiones en nombre del grupo".(14) Este grupo desaparece con - la muerte o retiro del líder.

Del ambiente paternalista afirma: "En este- tipo de grupo, el líder es amable, paternal, cor- dial ante las muchas necesidades de su 'rebaño'; - pero siente que debe tomar las decisiones más im- portantes en nombre del grupo y por el bien del - grupo".(15) La forma antes descrita propicia que- únicamente sea el líder quien madure, en tanto que el grupo permanece irresponsable, dependiente e in maduro.

La forma de no dirigir en lo absoluto, de- jar que los integrantes del grupo actúen con abso- luta libertad pero sin guía, ni control, se denomi- na ambiente permisivo y sus características son: - el líder deja al grupo en total libertad inclinán- dose por la individualidad sin tener control del - grupo.

---

(14) GIBB, Jack. Manual de Dinámica de Grupos. -- Edit. Humanitas. Buenos Aires. 1973. p. 50

(15) ibidem. p. 51.

Para finalizar con los ambientes, hablaremos del participativo, en el cual los miembros trabajan en conjunto para lograr una integración en el grupo, el liderazgo es compartido y existe comunicación abierta. Todos los miembros realizan las tareas que corresponden al líder.

Hemos hablado de lo que es un líder y de las posiciones que puede adoptar; ahora bien, dependiendo de la posición que asuma cumplirá las actividades que Gibb propone, de las que sólo se anotan a continuación aquellas que se consideran más importantes:

- a) Realiza los preparativos previos a las reuniones, prepara el programa (agenda), reúne el material, asigna tareas, prepara el lugar para la reunión y consigue programas y disertantes.
- b) Cumple ciertas tareas específicas para el grupo, tales como la preparación del presupuesto, y a veces se encarga de las tareas de secretario.
- c) Mantiene la continuidad del grupo llevando actas y recordando detalles de reuniones anteriores.
- d) Preside o actúa como presidente de las reuniones, guía los debates, reconoce a los disertantes en la discusión, interpreta las reglas de grupo y realiza designaciones.
- e) Interpreta y explica la constitución, la política u opinión del grupo, a los miembros o a los que no pertenecen al mismo.
- f) Colabora con los miembros, imparte instrucciones, da ayuda, sugerencias, protección o conse-

jo, a los miembros que necesitan de ellos o los que lo solicitan.

- g) Coordina las actividades del grupo, y armoniza las acciones.
- h) Dirige la acción centralizando el esfuerzo de una propuesta o tarea específica.

Por supuesto en la estructura participativa las funciones antes mencionadas serán ejecutadas - por cada uno de los miembros en distintos momentos de la vida del grupo, ya que todos asumen la responsabilidad del liderazgo.

#### 3.4.4.- Formulación de objetivos

Lo que significa, claridad de objetivos; cada grupo debe definir perfectamente sus objetivos, participando todos los integrantes, ya que de esta manera se sentirán identificados y trabajarán con más entusiasmo para el logro de los mismos, actitud que no se presenta cuando los objetivos son determinados desde afuera y que por tanto no son sentidos por el grupo como propios.

#### 3.4.5.- Flexibilidad

En este punto se hace referencia a la adaptabilidad hacia nuevas situaciones del grupo, para tal efecto, éste debe adiestrarse y aprender a ser flexible en la planificación y ejecución de los planes.

### 3.4.6.- Concenso

El concenso se logra al formar un ambiente adecuado y buenas relaciones de trabajo que permitan al grupo tomar un mutuo acuerdo, reforzado por una comunicación libre y espontánea para evitar la polarización, y por tanto la creación de sentimientos de frustración, entre algunos integrantes del grupo.

Un factor de gran importancia dentro del grupo, es la comunicación, de la que Anduena expresa: "La comunicación es el proceso por el cual transmitimos nuestros pensamientos, sentimientos y quereres, también podemos comunicarnos con mímica (gestos), representaciones visuales, música, etc.- A pesar de tantos medios, son incontables los problemas que se presentan por falta de comunicación.

Las mismas palabras pueden denotar cosas distintas a personas diferentes, otras veces la comunicación se hace difícil por falta de información. Es necesario establecer en el grupo una red de comunicación". (16)

### 3.4.7.- Comprensión del Proceso

Lo que permitirá la participación efectiva y oportuna de los miembros del grupo será la claridad del proceso del mismo, así el conocimiento de los roles que se desempeñan por lo general en una situación de grupo y evaluarlos para lograr el equilibrio, estando en posibilidades de resol-

ver los problemas que se presente, en forma satisfactoria, Gibb da la siguiente lista de los roles-desempeñados en un grupo: armonizador, alentador, - aclarador, iniciador, activador, interrogador, - oyente, reductor de tensiones, opinante, dominador, negativista, desertor, y agresor.

Si se hace el análisis del proceso del grupo, se logrará el conocimiento del mismo para alcanzar un crecimiento uniforme de todos los que integran el grupo.

#### 3.4.8.- Evaluación Continua

El último principio es la evaluación, la cual permitirá al grupo constatar los logros de sus objetivos, a fin de hacer las modificaciones necesarias. Las formas de evaluar pueden ser: oral, escrita, formal o informal, por medio de un pequeño análisis o un largo período de exámenes y puede realizarse en cualquier fase del programa o bien al término de éste.

Debe recordarse que estos principios ayudarán a conocer y comprender la dinámica del grupo para propiciar la maduración del mismo.

#### 3.5.- PROCESO DE LOS GRUPOS

Para abordar este inciso cabe hacer una pregunta: ¿Qué es el proceso de grupo?, para la contestación de la cuestión anterior se presenta el concepto que expone Kisnerman: "Llamemos proceso de grupo al desarrollo evolutivo del grupo, tenien

do en cuenta la interacción dinámica entre sus miembros y el logro del objetivo propuesto. Supone una sucesión de etapas y operaciones de resolución de problemas integrados entre sí".(17) Las etapas a las que hace referencia se exponen en la siguiente gráfica:



### 3.5.1.- Etapa de formación

El proceso de grupo da inicio con esta etapa, utilizando la motivación para formar el grupo, dicha etapa se caracteriza por la existencia de subgrupos a manera de defensa, no hay comunicación espontánea, la actuación del grupo es de tipo formal, adopta normas propias, y cuando aparece la hostilidad en el grupo se marca el inicio de la segunda etapa que se presenta con conflictos entre los integrantes, la no adaptación al grupo, el desacuerdo entre los objetivos y los medios.

(17) KISNERMAN, Natalio. op. cit. p. 119.

### 3.5.2.- Etapa de conflicto

Esta es una etapa difícil para el grupo, y en la que se debe tener cuidado ya que puede conducir a la disolución del mismo, por la actitud asumida de sus miembros traducida en competición, desadaptación y adversarios; más la superación de esta etapa permitirá a los integrantes desarrollarse y prepararse para afrontar conflictos de la vida social; habilitándolos para el manejo de sus problemas.

### 3.5.3.- Etapa de organización

Dicha etapa se puede detectar cuando se presentan las siguientes características: declinación de la ansiedad, división del trabajo, aparición del líder del grupo, adquisición de mayor responsabilidad, identificación con el grupo, reconocida como la adaptación y el sentido de pertenencia, y la participación de todos los miembros en las actividades fijadas; lo arriba expuesto, da como resultado la interacción e interrelación de los miembros, dando origen a la siguiente etapa conocida como de integración.

### 3.5.4.- Etapa de integración

Se puede considerar que un grupo ha alcanzado esta etapa, cuando existe un liderazgo compartido, cuando sus miembros trabajan como una unidad para el logro de sus objetivos; en otras palabras, cuando se puede apreciar al grupo como un todo,

que ha logrado su madurez y con la capacidad de funcionar solo.

### 3.5.5.- Etapa de declinación y muerte del grupo

Esta última etapa es natural en todos los grupos, y es la que marca el fin del proceso, manifestándose con la falta de interés de los integrantes por diversas causas y la disminución de éstos dentro del grupo.

## 3.6.- CLASIFICACION DE LOS GRUPOS

Kisnerman establece una clasificación que comprende a los grupos: primario, secundario; grupos según la forma de integración como son: el grupo natural o espontáneo, el impuesto y el motivado; grupos formales e informales, organizados y desorganizados, grupos homogéneos y heterogéneos, de pertenencia y de referencia, abiertos y cerrados; grupos según la edad de los participantes, a los que divide en: grupo de preescolares, escolares, adolescentes, adultos y ancianos.

### 3.6.1.- Grupos primarios

Es aquel en el que sus miembros están ligados por sentimientos comunes y de cooperación íntima, su relación es cara a cara, se les considera fundamentales para formar la naturaleza social, poseen una comunicación continua, son de tipo informal y duradero.

### 3.6.2.- Grupo secundario

Posee un interés determinado, que al perderse o terminarse los conduce a la disolución, por tanto su duración es breve, y con frecuencia son de tipo formal.

### 3.6.3.- Según la forma de integración

Se presentan cuatro tipos que Kisnerman describe de la siguiente manera:

"El grupo natural o espontáneo, es aquel que se forma obedeciendo a necesidades psicológicas, aunque nadie lo motive. Es bastante homogéneo por edades e intereses. Tiene fuerte vinculación afectiva, de ahí la tendencia a ser cerrado; el liderazgo se establece por capacidad y destreza física.

El grupo impuesto es aquel que se forma obligadamente para un determinado fin. Slavson lo llama obligatorio. Es heterogéneo, o con buen margen de ello, su estabilidad se mantiene por estrecho control normativo dado por una institución, siendo el jefe el símbolo de autoridad, estando en él y en sus recursos hacer vivir al grupo como no impuesto.

El grupo motivado, es aquel en el cual los miembros ingresan en base a un objetivo determinado o varios sugeridos, que responden a propias necesidades básicas. La motivación puede ser cerrada, cuando una institución se interesa a muchos integrantes para constituir grupos; abierta, cuando se los motiva individualmente.

El grupo preformado, es aquel cuyos miembros se co

nocen entre sí estando unidos afectivamente antes de constituir un grupo. Existe un líder elegido - por prestigio (el que lo integra), que asegura la permanencia de una estructura y da seguridad".(18)

### 3.6.3.1.- Grupos formales e informales

Los grupos formales se rigen por normas que en algunos casos son establecidas antes del ingreso al grupo, proporcionándole seguridad a los miembros que tienen la capacidad de cumplir con ellas.

En el caso de los grupos informales, no - - existe una estructura oficialmente establecida, en éste, cada individuo actúa con libertad lo que permite el desarrollo de los miembros.

### 3.6.3.2.- Grupos organizados y desorganizados

El primero se caracteriza porque sus integrantes asumen roles específicos pero en función - del grupo como un todo, es en éste en donde existe una división de trabajo, a fin, de alcanzar la meta fijada por el mismo.

Opuesto al anterior, se encuentra el grupo desorganizado, en el cual sus miembros se limitan a desempeñar roles independientes resultando de esta actitud, una escasa productividad.

### 3.6.3.3.- Grupos homogéneos y heterogéneos

Se llaman grupos homogéneos, a los integrados por miembros que poseen características semejantes de edad, sexo, nivel socioeconómico e interés. Y heterogéneos, a aquellos en los que no se -

(18) KISNERMAN, Natalio. op. cit. p. 99

comparten similares características o solamente son comunes por la edad.

#### 3.6.3.4.- Grupos de pertenencia y de referencia

Se llaman de pertenencia, porque sus miembros se reconocen entre sí. En tanto que el grupo de referencia, se distingue por influir con sus normas sobre una persona, denominándosele normativo; y comparativo, cuando se comparan dos o más grupos a fin de observar la calidad de su actuación.

#### 3.6.3.5.- Grupos abiertos y cerrados

Se denomina grupo abierto a aquel que permite la introducción o salida de sus integrantes. En tanto que el grupo cerrado, no es flexible en este aspecto, por temor al cambio.

#### 3.6.4.- El grupo según la edad de los participantes

En esta parte el autor, hace la división de los grupos de acuerdo a las características físicas de cada una de las etapas de la vida humana, y por el interés, así tenemos los siguientes:

##### 3.6.4.1.- El grupo preescolar

Las características de este grupo son: apariencia de grupo, relaciones establecidas por intermedios; es decir, a través de adultos, y el interés en actividades recreativas.

#### 3.6.4.2.- Grupo escolar

Las características principales de estos - grupos son: de formación de parejas o pequeños gru- pos como necesidades de seguridad, y el reparto de liderazgo entre el maestro y el niño con mayor des- treza física.

#### 3.6.4.3.- Grupo de adolescentes

Es un grupo transitorio, restrictivo, bise- xual, extraescolar, con expresiones de rebeldía, - rechazo de adultos, el punto central de sus activi- dades son los deportes, el juego, las actividades- sociales y culturales. El tipo especial de grupo - de adolescentes es la pandilla.

#### 3.6.4.4.- Grupo de adultos

Es un grupo estable, con intereses fijos, - selectivo, con actividad inclinada hacia lo verbal, con dedicación a la relación social y al trabajo.

#### 3.6.4.5.- Grupo de ancianos

Estos grupos no son flexibles a lo nuevo, - sus actividades las centran en juegos de salón, - expresiones culturales, vida social debido a la - pérdida de habilidad para las actividades físicas.

El grupo ideal según Kisnerman, es el que - posee las siguientes características: "primario, - abierto, de pertenencia, organizado, relativamente homogéneo y de estructura democrática".(19)

(19) KISNERMAN, Natalio. op. cit. p. 110

### 3.7.- ESTRUCTURA DE LOS GRUPOS

A este tema ya se ha hecho referencia, en el inciso que trata los principios básicos del grupo, y específicamente, en la parte que habla del liderazgo compartido, ya que como se ha dicho, el tipo de líder y el tipo de estructura están en íntima relación e influencia.

Pero es importante en esta parte, ampliar sobre el tema que se refiere a la estructura de los grupos.

Para comenzar debemos definir, ¿Qué se entiende por estructura?, con tal objeto si se consulta nuevamente el Diccionario de Trabajo Social, se encuentra lo siguiente: "Proviene del verbo latino *struere* que significa "construir", "reunir muchos elementos en un montón o en un todo", o bien, "componer un todo con muchas partes". De ordinario se utiliza la palabra para designar el modo cómo las partes de un todo están articuladas unas con otras".(20)

Pero específicamente la estructura de grupo es determinada por Kisnerman de la siguiente forma: "Llamamos estructura a una constelación o conjunto específico de elementos constitutivos de un todo, cuya razón de ser se define por su funcionalidad con miras a un objetivo determinado, las partes que integran ese todo, unidas dentro de una red de interacción se llaman roles. La estabilidad de una estructura estará dada por la cohesión de los ro-

---

(20) ANDER, Egg Ezequiel. op. cit. p. 103

les que la integran".(21) El mismo autor explica - las cuatro estructuras de los grupos a saber: autocrática, paternalista, permisiva o laissezfaire, y la democrática o participativa.

### 3.7.1.- Estructura autocrática

Esta estructura tiene sus inicios en Grecia, con la concepción de que los individuos nacen para cumplir con alguno de los dos papeles: los que nacieron para mandar, y los que nacieron para obedecer. Las características que se presentan en este tipo de estructura son: rutina cotidiana a manera de control, la no flexibilidad a los cambios, la recepción de órdenes del líder por el grupo, comunicación cerrada, y vertical, con el uso de jerarquías, el líder ejerce su rol por poder, posee normas institucionalizadas, la relación intergrupo es escasa. Se hace hincapié, en que este tipo de grupo no es productivo en cuanto no permite el crecimiento de sus miembros y su muerte aparece con la muerte o retiro del líder.

### 3.7.2.- Estructura paternalista

La principal nota que le caracteriza a esta estructura es su líder, el que toma sus decisiones, estableciendo con esto una situación de irresponsabilidad, dependencia e inmadurez en el grupo.

El líder asume el papel de padre y el grupo lo respeta, creando con esta actitud a individuos incapaces de autodirigirse como grupo.

(21) KISNERMAN, Natalio. op. cit. p. 111

### 3.7.3.- Estructura permisiva

Esta estructura tiende a confundirse con la democrática, ya que en ella el líder da absoluta libertad a los miembros, pero sin guía o dirección lo que conduce al caos, porque cada quien lleva a cabo lo que desea sin considerar la pertenencia al grupo como unidad y por el que debe luchar para el logro de los objetivos propuestos y en beneficio de todos.

### 3.7.4.- Estructura democrática o participativa

Se le considera la estructura ideal a la que debe llegar un grupo, ya que con ella se logra el desarrollo pleno de los miembros del grupo, tanto individual como de manera colectiva, porque mediante el adiestramiento de los integrantes se logra habilitarlos para enfrentar sus problemas responsablemente. La actuación de los mismos es en conjunto, con lo que se logra la integración del grupo, y al existir un liderazgo compartido, el grupo estará en disposición de autodirigirse; en esta estructura, los miembros tienen sus funciones delimitadas, hay flexibilidad en cuanto a los cambios, a fin de obtener los mejores resultados; se plantea la constante comunicación, así como también la cooperación dentro del grupo.

## 3.8.- TECNICAS UTILIZADAS PARA EL TRABAJO CON GRUPOS

En todo grupo existe movimiento y energía, producto del conjunto de seres que lo forman; a

ese movimiento se le conoce como dinámica de grupo. Para estimular esa dinámica, a modo de integrar - esas fuerzas e inducirlas al cumplimiento de los - objetivos del grupo, se lleva a cabo la aplicación de técnicas que son los instrumentos o medios para la organización y desarrollo de la actividad del - grupo. Las técnicas, según algunos autores, dan es tructura al grupo, y le ayudan a conformar su orga nización. Si se elige las adecuadas, los resulta-- dos dependerán de la habilidad que posea la perso na que las aplica.

Toda persona que esté en contacto con gru-- pos, deberá tener en cuenta las siguientes bases - para la elección de las técnicas adecuadas: los ob jetivos fijados por el grupo, la experiencia y en-- trenamiento del mismo, el número de miembros que - lo integra, el local y el tiempo que posea el gru-- po, las características del medio ambiente que lo rodea; así como las características de cada uno de los integrantes; por último, debe tenerse también-- en cuenta, la habilidad que posea la persona coor dinadora o guía. Algunos autores, recomiendan la - combinación de técnicas para obtener mejores resul tados.

Las técnicas permiten la reflexión, y la - participación continua de los miembros del grupo, - enseñándoles a escuchar, hablar y aprender a pro-- poner objetivos, con la participación que propi-- cian las técnicas, permite crear en los integran-- tes responsabilidades, y con ello el progreso del grupo.

Para su aplicación, Villaverde da las si - guientes normas generales, basadas en las leyes de

### La Dinámica de Grupo:

- 1).- Quien se proponga utilizar las técnicas de grupo, debe conocer previamente los fundamentos teóricos de la Dinámica de Grupos.
- 2).- Antes de utilizar una técnica de grupo debe conocerse suficientemente su estructura, su dinámica, sus posibilidades y sus riesgos.
- 3).- Debe seguirse en todo lo posible el procedimiento indicado en cada caso.
- 4).- Las técnicas de grupo deben aplicarse con un objeto claro y bien definido.
- 5).- Las técnicas de grupo requieren, una atmósfera cordial y democrática.
- 6).- En todo momento debe existir una actitud - - cooperativa.
- 7).- Debe incrementarse en todo lo posible la participación activa de los miembros.
- 8).- Los miembros deben adquirir conciencia de - que el grupo existe en y por ellos mismos, y sentir que están trabajando en 'su' grupo.
- 9).- Todas las técnicas de grupo se basan en el - trabajo voluntario, la buena intención y el 'juego limpio'.
- 10).- Todas las técnicas de grupo tienen como finalidad implícita:
  - a) Desarrollar el sentimiento del 'nosotros'
  - b) Enseñar a pensar activamente
  - c) Enseñar a escuchar de modo comprensivo

- d) Desarrollar capacidades de cooperación, intercambio, responsabilidad, autonomía y creación.
- e) Vencer temores e inhibiciones, superar tensiones y crear sentimientos de seguridad.
- f) Crear una actitud positiva ante los problemas de las relaciones humanas favorables a la - adaptación social del individuo".(22)

Por último, cabe señalar algunas de las técnicas empleadas con frecuencia en el trabajo social de grupos, y las que se han dividido en:

### 3.8.1.- Técnicas que requieren de la participación de un experto

Simposio, Congreso, Mesa Redonda, Panel, Entrevista Pública, Entrevista Privada y Diálogo o Debate Público.

### 3.8.2.- Técnicas con participación de experto y grupo

Discusión, Corrillos, Sesiones de Cuchicheo o Diálogo Simultáneo, Phillips 66, Técnicas de la-Reja, Foro, Asamblea, Seminario, Comisión, Estudio de Caso, y Torbellino de Ideas.

Para el conocimiento a fondo de las técnicas enunciadas anteriormente, se remite al lector a las obras citadas, relacionadas con los grupos que aparecen en este trabajo.

---

(22) VILLAVERDE, Cirigliano. op. cit. p. 85

### 3.9.- ROL DE TRABAJADOR SOCIAL DENTRO DE LOS GRUPOS

Natalio Kisnerman, describe distintos roles que ha desempeñado el Trabajador Social en las diversas etapas de la historia de la profesión, etapas que pueden ubicarse, si se revisan los antecedentes históricos expuestos en el primer inciso de este capítulo; así se tiene que el trabajador social ha sido considerado como un adaptador, auxiliar de otras profesiones; y de manera particular de los médicos y de los abogados, se le ha considerado también como un líder, más la tendencia actual es la de que el trabajador social sea un orientador con tendencias democráticas por los beneficios que se le atribuyen a esta estructura.

Se concluye que el trabajador social debe ser un agente promotor del autodesarrollo a nivel individual, grupal y comunal; que a través de su metodología de acción, orientará y organizará hacia el bienestar social a los individuos.

Ahora bien, si se tiene en cuenta la definición de Kisnerman acerca del grupo ideal, ya anotada, así como el proceso grupal; entonces se deduce que el trabajador social que encamine su labor hacia los grupos deberá ser en primera instancia, un motivador, a fin de llevar a cabo la formación de grupos; posteriormente, un observador de todas las situaciones vividas por el grupo, con el objeto de llegar al conocimiento profundo de éste y poder elegir las herramientas que le permitan dar la orientación correcta a los miembros del grupo, capacitándoles para la acción pero sin pasar sobre

su autonomía, guiándolo hacia la autodirección y la participación colectiva, logrando de esta forma la maduración tanto individual como de grupo.

Kisnerman marca algunas de las tareas del trabajador social como orientador, las cuales se transcriben a continuación:

- a) Organizarse como tal, impulsando a los miembros a pensar, sentir y actuar con conciencia de grupo.
- b) Determinar con precisión sus objetivos y organizar un programa encontrando los medios para que los medios se larguen a la acción.
- c) Estructurar situaciones que favorezcan la integración.
- d) Descubrir los recursos potenciales de cada miembro.
- e) Comprender sus propias capacidades y limitaciones, para que pueda tomar decisiones de acuerdo con su nivel de desarrollo.
- f) Reconocer, afrontar y solucionar sus problemas internos.
- g) Integrarse al programa de la Institución y proyectar su acción de la comunidad.
- h) Evaluar su proceso.
- i) Establecer relaciones positivas con otros grupos".(23)

---

(23) KISNERMAN, Natalio op. cit. p. 179.

Los elementos teóricos presentados en este capítulo, aunados a los expuestos en los dos capítulos anteriores, dieron la posibilidad de elaborar un plan de acción de grupo, basado en un conocimiento científico para la práctica en la comunidad denominada Colonia Ampliación Ramos Millan, en donde se realizó un estudio exploratorio con dos grupos de niños en edad escolar y cuyos resultados, se expondrán en el cuarto y último capítulo del presente trabajo.

CAPITULO IV

ESTUDIO EXPLORATORIO CON DOS GRUPOS DE NIÑOS EN --  
EDAD ESCOLAR DE LA COLONIA AMPLIACION RAMOS MILLAN

## CAPITULO IV

### ESTUDIO CORRELATIVO CON DOS GRUPOS DE NIÑOS EN - - EDAD ESCOLAR DE LA COLONIA AMPLIACION RAMOS MILLAN

#### 4.1.- ANTECEDENTES

Considerando que el juego es la principal - ocupación del niño y mediante el cual adquiere el crecimiento y la experiencia, se le ha tomado a éste como el principal elemento en los programas recreativos, a fin de proporcionar orientación al infante, con objeto de que aprenda a interactuar positivamente fuera de su núcleo familiar.

Los cambios tan notables que han ocurrido - durante las últimas décadas en nuestra vida social, económica y política, han afectado el aspecto re-creativo de la población, y en especial, el del niño.

Así, pueden mencionarse entre otros, el crecimiento de las ciudades, que trae consigo los - grandes vecindario apiñados y congestionados, donde los niños no disponen de los sitios adecuados - para jugar con seguridad y por lo que se les puede ver jugando en las calles, exponiendo su vida; el ritmo rápido de la vida moderna ha influido en la familia, de tal modo que por un lado se ha acrecen- tado el tiempo libre al reducirse el horario de - trabajo, y por el otro se ha reducido también, el tiempo antes dedicado a la convivencia familiar, - debido entre otras razones, a la televisión. Por - tales motivos, se estima que los programas recrea- tivos son esenciales en la vida actual, para con- tribuir al bienestar del individuo, no sólo como -

una forma de aprovechar el tiempo libre y así compartirlo con la familia, sino que se puede emplear como un elemento de apoyo a los científicos sociales.

El juego, si bien ha sido utilizado por los educadores, fundamentalmente por los dedicados a la enseñanza pre-escolar, ha sido, por decirlo de alguna forma, "desperdiciado" por los Trabajadores Sociales, ya que existen pocos antecedentes de haberse empleado como una técnica de sensibilización que sirva como premisa en la participación de posibles cambios comunitarios, en donde, desde luego, el niño puede tener una participación.

Por todo ello, la pregunta que se plantea es, ¿Cómo puede ser implementado el juego por el Trabajador Social para que se convierta en una técnica de trabajo con los niños?. En este sentido, en la presente tesis se sustenta la siguiente hipótesis:

"El juego es una técnica susceptible de ser empleada por el Trabajador Social, entendiéndolo no como un fin sino como un medio útil en la labor que éste realiza con los grupos".

#### 4.2.- OBJETIVOS

##### 4.2.1.- Objetivo general

Aportar elementos teóricos y prácticos para la utilización del juego como una técnica que pueda ser empleada por el Trabajador Social en su labor con grupos infantiles.

#### 4.2.2.- Objetivos específicos

- Brindar al niño en edad escolar, la oportunidad de integrarse a grupos de carácter extraescolar, mediante un programa recreativo.
- Elaborar un programa de tipo recreativo basado en el juego.
- Aplicar el programa elaborado.
- Realizar las modificaciones que el programa aplicado requiera.
- Presentar un programa reformado.
- Dejar antecedentes de participación en grupos in formales para la vida adulta de los niños.

#### 4.3.- MATERIAL Y METODOS EMPLEADOS EN LA INVESTIGACION

Este punto trata acerca del método y materiales que se requieren para efectuar la investigación propiamente dicha. Como primer paso, se encuentra la revisión bibliográfica relacionada con el desarrollo del niño en edad escolar(1), la actividad lúdica y la metodología de Trabajo Social de grupos, a fin de que ello constituya el marco teórico de este trabajo, aportando los elementos necesarios para la elaboración del programa recreativo que permitirá la comprobación de la hipótesis an--

---

(1) Cabe señalar que se eligió este período, en base al análisis que se realizó de la etapa escolar (Capítulo I), considerándolo el más idóneo para trabajar con los niños.

tes expuesta.

Esta investigación se apegará a la metodología del Trabajo Social de grupos, y se emplearon - como técnicas de registro de datos, el Diario de campo, la Crónica grupal y el Cuestionario.

#### 4.3.1.- El programa recreativo de trabajo

Para llevar a cabo la investigación, se eligió la zona de influencia del Centro de Desarrollo de la Comunidad "Felipe Carrillo Puerto" (DIF), dadas las facilidades para trabajar en el interior - de dicho lugar.

Posteriormente, se procederá a estructurar el programa de trabajo con los niños, para lo cual se efectuará una revisión bibliográfica a fin de - realizar la selección de los juegos dirigidos a la población con la que se trabajará; una vez hecha - tal selección se procederá a efectuar una clasificación de los mismos teniendo en cuenta la que establece Juan C. Cutrera (2), quien divide a los - juegos en: gimnásticos o fisiológicos, de habilidad, de ejercitación de la voluntad, intelectuales o de ingenio, de chasco o de humor, de reacción y atención y de iniciación expresiva artística; asimismo, se considerará el grado de dificultad de cada uno de los juegos (3).

De este modo, se constituirá el programa, - dividiéndolo en tres etapas: en la primera fase, -

(2) J.C. Cutrera. Op. cit. Argentina 1972. p. 64

(3) Cfr: Capítulo II, inciso 2.4.2. de esta tesis.

los juegos tendrán como objetivo el que el niño - conozca y desarrolle sus habilidades físicas, aparte de introducirlo al grupo; en la segunda etapa, - la actividad lúdica se dirigirá hacia la organización del grupo; y finalmente, en la tercera, se - perseguirá la integración del grupo, con objeto de lograr su cohesión. Cabe mencionar que el programa constará de 27 reuniones con un total de 52 juegos; las sesiones tendrán una duración de hora y media - aproximadamente, distribuida de la siguiente forma:

- 10 min. para pasar lista, entregar credenciales, dar instrucciones para realizar los juegos y explicación del objetivo de los - mismos.
- 30 min. para efectuar un juego clasificado - como 'pasivo', a fin de motivarlos a la par - ticipación.
- 5 min. para explicar el juego siguiente, ca - talogado como "activo", el cual exigirá el - máximo esfuerzo por parte del niño.
- 30 min. para realizar el juego.
- 15 min. para evaluación de las actividades.

A fin de llevar a cabo el programa, se acudirá al Centro de Desarrollo de la Comunidad ya - mencionado, cuyo objetivo será el de motivar (en - el desayunador del lugar) a los niños de 8 a 12 - años de edad para participar en el programa, tra - tando de reunir 20 niños para formar dos grupos, - quienes trabajarán bajo iguales condiciones (hora - rio, lugar, actividades, etc.); cada uno de los pa - santes fungirá como coordinador en uno y otro gru - po, lo cual se efectuará al azar.

El programa finalizará con la aplicación de un cuestionario en el que tanto los niños, como los padres, evaluarán los alcances obtenidos del mismo.

#### 4.4.- PROGRAMA DE TRABAJO

##### 1.- Justificación

El presente programa, se enfoca de manera intencional hacia el aspecto recreación, considerando a éste como un elemento fundamental en la vida del individuo, y por ende, para el desarrollo de la comunidad.

Su elaboración responde a la necesidad de atender a la población infantil de las comunidades en las que labora el Trabajador Social, a través de la implementación de programas adecuadamente organizados (en este caso de tipo recreativo), ya que en la mayoría de las ocasiones, solo se ha caído en la improvisación, subestimando el trabajo que con los niños puede llevarse a cabo, y con lo cual se deja incompleta la tarea que el Trabajador Social debe realizar en este ámbito.

Así pues, como se dijo anteriormente, con el presente estudio se intenta aportar una alternativa útil para la práctica profesional, utilizando el juego como un elemento valioso en el trabajo con grupos infantiles.

Para este fin, se realizó una investigación que permitiera conocer las actividades lúdicas apropiadas para los niños que se encuentran en edad escolar (8 a 12 años), población con la que

se trabajó en la zona de influencia del Centro de desarrollo de la comunidad "Felipe Carrillo Puerto".

Posterior a la selección de los juegos, se procedió a la clasificación de éstos en base al grado de dificultad y al esfuerzo requerido en cada uno de ellos; de esta manera, se constituyó el programa que a continuación se describe.

## II Objetivos

### 2.1.- Objetivo general

Aportar elementos teóricos y prácticos para la utilización del juego como una técnica que puede ser empleada por el Trabajador Social en su labor con grupos infantiles.

### 2.2.- Objetivos específicos

- Brindar oportunidad a los miembros del grupo, de autorelacionarse.
- Estimular relaciones cooperativas con los miembros del grupo.
- Capacitar a los miembros del grupo para la toma de decisiones en los problemas que se les presenten como grupo.

## III Metas

- Organización de dos grupos de niños en edad escolar, conteniendo 12 miembros cada uno.
- Aplicación de 52 juegos en un total de 27 sesiones.

#### IV Límites

**Espacio:** zona de influencia del Centro de desarrollo de la comunidad "Felipe Carrillo Puerto" (DIF), que comprende las colonias Ampliación Ramos Millán, Zapata Vela y Sn.-José Aculco; dicho centro, se encuentra ubicado en Canal de Tezontle, esquina Sur 145 y Sur 147, Col. Ampliación Ramos Millán en la delegación Iztacalco.

**Tiempo:** abarcó del día 9 de junio al 11 de agosto de 1980, cubriendo un horario de 5 a 6 - pm., los días lunes, miércoles y viernes.

**Universo:** niños de 8 a 12 años de edad.

#### V.- Recursos

**Humanos:** los responsables del programa desde su -- elaboración, hasta su evaluación, fueron los pasantes que suscriben el presente -- trabajo; además se requirió de los servicios del personal de intendencia del Centro de desarrollo de la comunidad, así -- como también de los menores que conformaron los dos grupos de trabajo.

**Materiales:** lugar amplio donde los niños puedan co-- rrer, local ventilado con sillas y mesas; pelotas medianas(2), pelota pequeña de hu-- le espuma; cuerda, cajas de cartón, bolsi-- tas de maíz, pañuelo, hojas blancas, lápices para cada miembro del grupo, envases-- de metal (latas), cucharas.

Institucionales: Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF), y específicamente el Centro de desarrollo de la comunidad "Felipe Carrillo Puerto".

## VI.- Organización

Los pasantes de Licenciatura en Trabajo Social, quedaron a cargo de la elaboración, ejecución y evaluación del programa.

## VII.- Actividades

- 7.1.- Investigación de juegos adecuados a la etapa escolar del niño.
- 7.2.- Elaboración del programa dirigido a los niños 8 a 12 años de edad. Este se dividió en 3 etapas, de acuerdo al grado de dificultad de los juegos. En la primera, se persigue brindar la oportunidad de autorelación de los miembros; durante la segunda, se estimula las relaciones cooperativas entre los integrantes del grupo, presentándose una dificultad media en la práctica de los juegos; y en la tercera fase, se requiere de organización de los grupos para efectuar los juegos, que son más complejos, en los cuales se necesita la participación total del grupo.
- 7.3 Visita al coordinador del Centro de desarrollo de la comunidad, a fin de conseguir la autorización para laborar en tal lugar.
- 7.4 Visita a los niños de la comunidad en el desayuno del Centro, de 4 a 5 pm. (hora de reparto de meriendas) con objeto de motivarlos para la-

formación de los grupos.

7.5 Aplicación de juegos clasificados como del tipo gimnásticos o fisiológicos, de habilidad, - - ejercitación de la voluntad, de ejercitación sensorial, representación o mímica, intelectuales o de ingenio, de chasco o de humor, reacción o atención y de iniciación expresiva artística.

Las sesiones con los grupos, tuvieron una duración de hora y media aproximadamente, distribuida de la siguiente forma:

- 10 min. para pasar lista, entregar credenciales - dar instrucciones, para llevar a cabo los juegos y explicación del objetivo de los mismos.
- 30 min. para efectuar un juego clasificado como 'pasivo', a fin de motivarlos a la participación de una manera gradual.
- 5 min. para explicar el juego siguiente, catalogado como 'activo', el cual exige el máximo esfuerzo por parte del niño.
- 30 min. para realizar el juego.
- 15 min. para evaluación de las actividades.

7.6 Coordinación de los juegos que se realizaron en cada sesión.

7.7 Observación de las actitudes del grupo, información que se plasmó en el Diario de campo y en las crónicas grupales.

7.8 Análisis e interpretación de los datos para-

verificar los resultados obtenidos.

#### VIII.- Evaluación

La evaluación se realizó en primer término, con los grupos de manera oral, y escrita al final de cada reunión. Además, a nivel de los responsables del programa, la evaluación se efectuó en base a la observación de las actitudes de los integrantes de los grupos, y de las opiniones que -- ellos expresaron en cada una de las reuniones, es decir, ésta fué de manera continua.

1.4.1.- PROGRAMA DE TRABAJO A DESARROLLAR CON DOS GRUPOS DE NIÑOS EN EDAD ESCOLAR (A)

<u>FECHA</u>	<u>H O R A</u>	<u>OBJETIVO</u>	<u>ACTIVIDADES</u>	<u>RECURSOS</u>	<u>RESPONSABLES</u>
9 y 10 VI-80	5 a 6 pm.	1) Obtener la autorización del coordinador del Centro de Desarrollo de la Comunidad - (C.D.C.) "Felipe Carrillo Puerto", para la iniciación del trabajo con los grupos. 2) Formar dos grupos de niños entre 8- y 12 años, para la realización del programa.	1) Visita al coordinador del C.D.C. "Felipe Carrillo Puerto". 2) Visita a los niños en el desayunador del C. D.C., para invitarles a participar en dos grupos.	1 y 2) Programa de trabajo.	Margarita Maya Pozos y Alba Ma. Varela - Milo.
11-VI-80	5 a 5 pm.	3) Conocer a los integrantes de los grupos, con los que se trabajará.	3) Presentación de las Trabajadoras Sociales al grupo y elaboración de la lista de los integrantes de ambos grupos.	3) Programa de trabajo. Papelería.	Margarita Maya Pozos y Alba Ma. Varela - Milo.
13-VI-80	5 a 6 pm.	4) Propiciar el conocimiento de los integrantes de ambos grupos, mediante la aplicación de técnicas "rompe-hielo", que permitan iniciar la cohesión del grupo.	Aplicación de las técnicas: 4) Fiesta de presentación 5) Mariposa 6) Reino de los duendes (ver hoja anexo)	Para la actividad 4: tarjetas con el nombre de los integrantes del grupo. Actividad 5: una cuerda, una pelota liviana, sillas.	Coordinador (C): Alba y Observador (O): Margarita

FECHA	HORA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
		Permitir al niño por medio de la aplicación de dos juegos, - el dominio de su velocidad y el conocimiento de sus fuerzas físicas.		Actividad 6: un lugar amplio donde se pueda correr.	
10-VI-82	5 a 6 pm.	5) Desarrollar la capacidad sensorial de los integrantes del grupo, a fin de fomentar una adecuada comunicación que es un factor esencial en la integración del grupo. Ejercitar los sentidos a través de la actividad lúdica de los integrantes del grupo.	Ejecución de los siguientes juegos: 7) Oído alerta 8) El cieguito.	Para el juego 7: un objeto que al caer produzca un ligero ruido y un local amplio. Para el juego 8: una pañoleta, una vara a manera de bastón y un local.	C: Alba V.M. y O: Margarita M.P.
18-VI-82	5 a 6 pm	6) Lograr que cada integrante conozca sus propias capacidades y límites de carácter físico, a fin de que aprenda a aceptar las que poseen los demás miembros del grupo. Desarrollar la coordinación de movimientos y la destreza de los miembros de grupo	Realización de los juegos: 9) Escapar del tieg dor. 10) Jugar al centro	Para el 9: una pelota pequeña y liviana. Para el 10: cuatro bolsitas de maíz y tres cajas de cartón de diferentes tamaños. Para ambos, un local amplio.	C: Alba V. M. O: Margarita M.P.

FECHA	HORA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
20-11-82	5 a 6 pm.	7) Permitir al niño conocer su capacidad de resolver problemas, a nivel individual y posteriormente a nivel grupal. Agudizar el ingenio utilizando en el juego los conocimientos intelectuales que posee el niño.	Desarrollo de los sig. juegos: 11) De la A a la Z 12) Las palabras escondidas.	Para el juego 11: pequeños papeles y cada uno con las letras del abecedario, cronómetro o reloj. Para el juego 12: hojas blancas y lápices para el número de integrantes del grupo. 12), local amplio, sillas, mesa o tablas - en donde los niños - puedan escribir.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
20-11-82	5 a 6 pm.	8) Lograr que el niño aprenda a respetar las reglas que se establecen dentro del grupo. Desarrollar la velocidad de reacción del niño.	Ejecución de los juegos: 13) El movimiento dice 14) Aire, tierra, mar.	En ambas actividades. (13 y 14): Se requiere de un local amplio y bien ventilado.	C: Alba V. M. y O: Margarita M.P.
20-11-82	5 a 6 pm.	9) Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo. Promover el esparcimiento de los integrantes del grupo, mediante juegos de "chascos de humor".	Desarrollo de los sig. juegos: 15) Carrera de Chaplin 16) Monitos.	Para el juego 15: una naranja, una clava y un libro. Para el juego 16: un local amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.

FECHA	HORA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
27-VI-80	5 a 6 pm.	10) Fomentar que el niño haya consciente su conducta ante determinada situación de grupo.	Realización de los juegos: 17) Alfabeto animado 18) Pañuelo de la risa	Para el juego 17:  Para el juego 18: un pañuelo. Para ambas actividades (17 y 18), un local amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
30-VI-80	5 a 6 pm.	11) Permitir que el niño se exprese libremente ante el grupo. Introducir a los niños que integran el grupo, a la actividad artística en sus diferentes manifestaciones.	Práctica de los juegos: 19) Dibujos colectivos 20) Arroz y porotos	Ejecución del juego 19: Cartulinas y lápices suficientes para los integrantes. Juego 20: un plato con granos de arroz para cada niño. Para ambos, un local.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
2-VI-80	5 a 6 pm.	12) Desarrollar la creatividad del niño así como ejercitar su imaginación, a fin de que aprenda a valorar el producto obtenido con su esfuerzo.	Práctica de los juegos: 21) La cigüeña 22) Pequeño teatro.	En ambos juegos: un local amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.

SEGUNDA PARTE

4-VI-80	5 a 6 pm.	13) Permitir al niño por medio de la aplicación de los juegos, el dominio de su velocidad y el conocimiento de sus fuerzas físicas.	Aplicación de los siguientes juegos: 23) Relevé 24) Pelota al centro	En el juego 23: tres banderines, una cuerda elástica y un pañuelo. Juego 24: brazaletes (rojos y azules) y una pelota.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
---------	-----------	---	--	---	---------------------------------------

FECHA	H O R A	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
7-VI-80	5 a 6 pm.	14) Desarrollar la capacidad sensorial de los integrantes del grupo, a fin de fomentar una adecuada comunicación, factor esencial para la integración del grupo. Ejercitar los sentidos a través de las actividades lúdicas de los integrantes del grupo.	Realización de los juegos: 25) Cuando llegue mi nombre 26) Que falta aquí?	Para ambos juegos (25 y 26) se requiere de un local amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
9-VII-80	5 a 6 pm.	15) Lograr que cada integrante conozca sus propias capacidades y límites de carácter físico a fin de que aprenda a aceptar las que poseen los demás miembros del grupo. Desarrollar la coordinación de movimiento y la destreza de los miembros del grupo.	Se practicarán los siguientes juegos: 27) Batalla 28) Derrumbe	Para el juego 27: una pelota y un gis. En el 28: 2 pelotas, 5 latitas pintadas de rojo, azul y amarillo. Para ambos, un lugar amplio.	C: Alba V.M. y O: Margarita M.P.
17-VII-80	5 a 6 pm.	16) Permitir al niño expresar sus capacidades para resolver problemas, a nivel individual y posteriormente a nivel grupal. Aplicar el ingenio utilizando en el juego los conocimientos intelectuales que posee.	Práctica de los siguientes juegos: 29) Al revés 30) Auténtico descubridor	Para el juego 30: una escoba y un alfiler de gancho para cada participante. En ambos (29 y 30), un lugar amplio.	C: Alba V. M. O: Margarita M. P.

FECHA	HORA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES
14-VII-80	5 a 7 pm.	17) Lograr que el niño aprenda a respetar las reglas que se establecen dentro del grupo. Desarrollar la velocidad de reacción del niño.	Práctica de los juegos denominados: 31) Gran mudanza 32) Oespertador	Para el juego 32: se usará una pelota pequeña y liviana. Para ambos (juegos 31 y 32) local amplio.	C: Alba V. M. O: Margarita M. P.
16-VII-80	5 a 6 pm	18) Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo. Promover el esparcimiento de los miembros del grupo, mediante juegos de chagco o de humor.	Realización de los sig. juegos: 33) Sálvese el que pueda 34) Randa de animales	Para ambos (juegos 33 y 34) un lugar amplio donde puedan correr los niños. Para el juego 34: una pelota pesada.	C: Alba V. M. y O: Margarita M.P.
18-VII-80	5 a 6 pm.	19) Fomentar que el niño haga consciente su conducta ante determinada situación de grupo.	Desarrollo de las actividades siguientes: 35) Si o no 36) Pobre gatito mío	Para el juego 35: unas cintas de colores y alfileres para cada integrante del grupo. Para ambos (juegos 35 y 36), un local amplio.	C: Alba V.M. y O: Margarita M. P.
21-VII-80	5 a 6 pm.	20) Permitir que el niño se exprese libremente ante el grupo. Introducir a los niños, que integran el grupo, a la actividad artística en sus diferentes manifestaciones.	Aplicación de los sig. juegos: 37) Dibujantes 38) Concurso de estatuas.	Para el juego 37: pizarra y gis. Para ambos (37 y 38), un lugar amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M.P.
23-VII-80	5 a 6 pm.	21) Desarrollar la creatividad del niño así como ejercitar su imaginación, a fin de que aprenda a valorar el producto obtenido de su esfuerzo.	Aplicación de los sig. juegos: 39) Lo contrario 40) El fotógrafo	Para el juego 39: una cuchara grande. En ambos, un local amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.

TERCERA PARTE

FECHA	H O R A	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
25-VII-80	5 a 6 pm	22) Permitir al niño por medio de la aplicación de los juegos, el dominio de su velocidad y el conocimiento de sus fuerzas físicas.	Realización de los juegos: 41) Juego de los cabritos 42) Casa ocupada	En el juego 41: un pañuelo y un banco, silla. En ambos (41 y 42), un lugar adecuada.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
28-VII-80	5 a 6 pm.	23) Desarrollar la capacidad sensorial de los integrantes del grupo, a fin de fomentar una adecuada comunicación, factor esencial para la integración del grupo. Ejercitar los sentidos a través de la actividad lúdica de los integrantes del grupo.	Aplicación de los juegos: 43) Vitrina 44) Congreso sonoro	Para el juego 43: 10 objetos diferentes, una mesa, una bandeja y una toalla. Para el juego 44: tarjetas con temas diferentes.	C: Alba V.M. y O: Margarita M. P.
30-VII-80	5 a 6 pm.	24) Lograr que cada integrante conozca sus propias capacidades límites de carácter físico, a fin de que aprenda a aceptar las que poseen los demás miembros del grupo.	Desarrollo de los siguientes juegos: 45) Palmas 46) Atacar el campamento	Para la actividad 45: una bolsita de maíz y una silla para cada equipo. Y en el juego 46: una pelota de vólibol menos inflada de lo común.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
1-VIII-80	5 a 6 pm	25) Permitir al niño conocer su capacidad para resolver problemas, a nivel individual y posteriormente a nivel grupal.	Ejecución de los juegos: 47) Mi navío 48) Carrera de palabras.	Para el juego 47: hojas blancas y lápices suficientes para los miembros del grupo. Para ambos (47 y 48) - un local amplio.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.

FECHA	H O R A	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
		Agudizar el ingenio utilizando en el juego los conocimientos intelectuales que poseer.			
4-VIII-80	5 a 6 pm.	26) Lograr que el niño aprenda a respetar las reglas que se establecen dentro del grupo. Desarrollar la velocidad de reacción del niño.	Aplicación de los sig. juegos: 49) Manduca manda 50) Maniobras	Para ambos (49 y 50), un local amplio y ventilado.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
6-VIII-80	5 a 6 pm.	27) Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo. Promover el esparcimiento de los miembros del grupo, mediante juegos de "humor".	Práctica de los sig. juegos: 51) El gavilán come pollos 52) Ven acá!	Para el 51: una bandera o un pañuelo de color. En la actividad 52: un lugar amplio donde se pueda correr.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.
8-VIII-80	5 a 6 pm.	28) Fomentar que el niño haga consciente su conducta ante determinada situación de grupo.	Desarrollo de los sig. juegos: 53) Cuenta exacta 54) Limón medio limón	Solo se requiere para ambos juegos (53 y 54) un local amplio.	C: Alba y V. M. y O: Margarita M. P.
11-VIII-80	5 a 6 pm.	29) Permitir que el niño se exprese libremente ante el grupo. Int. Introducir a los niños, que integran el grupo, a la actividad artística en sus diferentes manifestaciones.	Aplicación de los sig. juegos: 55) "Qué lleva" 56) Trasmisión del mensaje mímico.	Para la actividad 55: tarjetas con 10 elementos de distinta especie. Para ambos (55 y 56), requiere de un local cerrado.	C: Alba V. M. y O: Margarita M. P.

FECHA	HORA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
		<p data-bbox="477 290 739 334">Evaluar el programa con los grupos.</p>	<p data-bbox="771 290 992 398">57) Dialogar con los niños a fin de - saber la opinión de ellos acerca del programa.</p>	<p data-bbox="1024 290 1234 358">Los dos grupos con los que se desarrolló el programa.</p>	

#### 4.5.- CRITERIOS DE EVALUACION

A fin de evaluar los resultados obtenidos - en la investigación, se emplearon los siguientes - instrumentos: Diario de campo, Crónicas grupales - Cuestionarios (para los niños y los padres de éstos). De igual forma, se aplicaron las técnicas de la entrevista formal e informal, y la observación directa y participante. Las razones para la utilización de los instrumentos anteriores, fueron las siguientes:

El Diario de campo permitió recopilar las - vivencias del proceso de los grupos, además "...es un instrumento de recopilación de datos, con cierto sentido íntimo recuperado por la misma palabra, lo cual implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de - la realidad, por eso se denomina 'de campo'"(4)

Por otra parte, "Los cuestionarios tratan - de recoger información de temas específicos, y por lo tanto están dirigidos a poblaciones más pequeñas", como es el caso de esta investigación.(5)

A su vez, la entrevista (formal e informal) representa, junto con la observación, dos de los - instrumentos valiosos en la investigación social, - lo cual queda expresado claramente por Ezequiel --

- (4) BORIS, Gerson. Observación participante y diario de campo en el trabajo docente. Julio-Agosto de 1979, vol. 59. CIBE-UNAM.
- (5) REIAL y Gilda Gómez. Psicología Social introductoria. Aspectos Metodológicos. México 1969.

Ander-Egg; en el sentido de que a través de la Observación "Se puede obtener información independientemente del deseo de proporcionarla; los fenómenos se analizan con un carácter de totalidad y aunque no es posible aprehender todos los resultados de las interrelaciones y otros aspectos, se trata de un procedimiento que aborda globalmente a una problemática". En cuanto a la entrevista, expresa el mismo autor: "...la entrevista es una técnica eficaz para obtener datos relevantes y significativos desde el punto de vista de las ciencias sociales; porque los datos obtenidos son susceptibles de cuantificación y de tratamiento estadístico", además existe la "... posibilidad de obtener una información más precisa, puesto que en ciertas circunstancias el encuestador puede comprobar de inmediato "discordancias" en la información suministrada o controlar la validez de las respuestas. .."(6)

En cuanto a los cuestionarios aplicados al final del programa, se tiene lo siguiente: se encuestó a 13 miembros del grupo y a 8 padres; ambos totales suman 21 cuestionarios aplicados. Debe aclararse que las personas que no resolvieron los cuestionarios, tanto elementos del grupo como padres de familia, no fué posible debido a que, o no se les encontró en su domicilio (aunque se visitó en varias ocasiones), o estaban fuera del D.F. dado el período de vacaciones escolares que corres-

---

(6) ANDER-EGG, Ezequiel. Introducción a las técnicas de investigación social. Edit. HUMANITAS, - Buenos Aires, 1974. págs.105,118,119.

pondió a la fecha de aplicación del cuestionario.

Por otra parte, se mencionará que los cuestionarios que los padres resolvieron, fueron contestados por la madre del menor, excepto uno, en el que por hallarse la mamá fuera de México, se encontró al padre, quien accedió a responder; pues en los demás casos, a pesar de que el padre estaba presente, él trasladaba la responsabilidad a su esposa. A grandes rasgos, se han descrito los criterios de evaluación empleados a lo largo y al final del programa recreativo. En el punto siguiente, se expondrán los resultados obtenidos con dicho programa, estableciendo una relación con los elementos teóricos presentados en los primeros capítulos de esta tesis; para tal efecto, se expone a continuación, las características generales del área de trabajo, con el fin único de ubicar al lector, en el lugar en el que se trabajó.

#### 4.5.1.- Características generales del área de trabajo

El programa recreativo se aplicó en la zona de influencia del Centro de Desarrollo de la Comunidad "Felipe Carrillo Puerto", perteneciente a la delegación de Iztacalco, en México D.F.

Esta zona cuenta con los servicios de agua potable, drenaje, alumbrado público, pavimentación y línea telefónica; excepto las colonias Zapata Vela y San José Aculco, en las cuales se pueden observar calles aún no pavimentadas.

Referente al transporte, cuenta esta área -

con el servicio de seis líneas de autobuses y una ruta de automóviles, conocido como "peseros". Dentro de la comunidad, se prestan servicios médicos, principalmente en el Centro de desarrollo "Felipe Carrillo Puerto", en un dispensario de la Secretaría de Salubridad y Asistencia, y en un local de la Cruz Roja Mexicana.

Dicha comunidad, cuenta con dos escuelas Secundarias también oficiales, una Escuela Nacional-Preparatoria No. 2; además de los servicios que presta el Centro de Desarrollo de la Comunidad del DIF.

Debe hacerse mención que el único lugar en el cual los niños pueden jugar, es el patio del ya citado Centro (DIF), que cuenta con dos juegos de fierro: uno de forma piramidal integrado por círculos, y el otro asemeja una escalera colocada en forma semicircular.

A falta de zonas recreativas, se puede ver a los niños jugar en las calles, fútbol, brincar la cuerda y corretear, estando sujetos a sufrir algún accidente.

Por otra parte, en el aspecto económico y basados en una investigación realizada en el Centro de Desarrollo de la Comunidad "Felipe Carrillo Puerto"(7) se obtuvieron los siguientes resultados: el 39% de los jefes de familia son empleados del Departamento del Distrito Federal, el 22% lo cons-

---

(7) Aplicación de 110 encuestas por parte del área de Trabajo Social del Centro de Desarrollo mencionado, en junio de 1979.

tituyeron obreros, un 6% son operadores de camiones, otro 5% lo conforman comerciantes, un 4% trabajan como albañiles, 4% son mecánicos, 3% se dedican al oficio de carpintero, así como otro 3% son pintores. También las personas que se dedican a la herrería constituyen un 3%, 2% de electricistas, - 2% veladores y 2% son contadores; por último, el - 5% restante se dedican a las actividades del auxiliar de intendencia, tablajero, plomero, tejedor y barnizador.

Lo anterior deja ver, que la comunidad es - de bajos recursos económicos, y se puede comprobar al observar el tipo de viviendas que en la mayoría de los casos, están construidas con ladrillo de - concreto y techo también de concreto. Las casas habitación de gran parte de los niños del grupo a - los que se visitó, constaban de dos o tres cuartos distribuidas en la siguiente forma: uno utilizado como cocina, otro que hace las veces de sala y comedor (en algunas casas se usa como recámara también), y el último cuarto funciona generalmente como dormitorio; ahora bien, si se tiene en cuenta - que el número promedio de integrantes es de 6.58 - por familia, se puede decir que la vivienda es inadecuada. Finalmente, se destaca que las casas no - cuentan con lugares amplios para el juego y sólo - se observan algunos metros de patio en el cual se encuentra el lavadero, o como en otras viviendas, - solamente un pasillo, por lo que se hace necesario un programa recreativo en estas zonas en las que - se utilicen los recursos de la comunidad.

#### 4.5.2.- Proceso de formación e integración de los grupos

Para llevar a cabo el programa, las pasantes suscritas, efectuaron una labor de motivación, la que consistió en visitar a los niños en el local conocido como desayunador del Centro de Desarrollo de la Comunidad "Felipe Carrillo Puerto". - En dicha visita efectuada el día 11 de junio a las 16 hrs., se invitó a los niños de 8 y 12 años (notomándose en cuenta a los que tenían 6 y 7 años de edad, por considerar más apropiado trabajar con los infantes mayores, dados sus intereses y grado de maduración para formar grupos ya organizados, - sin descartar, desde luego, la posibilidad de que con niños más pequeños (menores de 8 años), pueda aplicarse un programa recreativo; para participar en el programa, se dió a conocer el contenido y los objetivos del mismo.

Después de esa breve charla con los interesados, se procedió a elaborar una lista con los nombres de los niños que manifestaron querer estar en el programa, y quienes decidieron iniciar inmediatamente el trabajo.

Es en este momento cuando se inicia el contacto con el grupo, integrado por 30 niños con quienes se aplicó la primera técnica conocida como "fiesta de presentación", a fin de propiciar el conocimiento de los integrantes del grupo, iniciar la comunicación entre éstos y la cohesión del mismo. Cabe hacer mención que el programa que aquí se presenta, se elaboró de acuerdo a la madurez del grupo y los juegos fueron clasificados por grado -

de dificultad; así tenemos que en la primera etapa, los ejercicios están programados para que cada integrante se conozca así mismo y las capacidades de sus compañeros, con objeto de que aprendan a aceptarse y respetarse mutuamente. En la segunda etapa del programa, los juegos están planeados para que los integrantes del grupo se conozcan como unidad y aprendan a organizarse. Y en la tercera fase, los ejercicios tienen como objetivo que el grupo se capacite para resolver problemas que se le presenten, y para ello se requiere de la cohesión del mismo. Pero como ya se ha explicado en otra parte de este mismo capítulo, la idea era la de trabajar en dos grupos de manera simultánea, aplicando en ambos, el mismo programa, así que se procedió en la siguiente reunión a dividir en dos partes iguales, el grupo inicial. Basándose en experiencias anteriores, de prácticas escolares, se admitió un número mayor del que se planeó tener, porque el fenómeno de deserción se presenta por lo general, desde la segunda sesión. Y en esta ocasión, no fué diferente, ya que para la segunda reunión se contó con la presencia de 16 integrantes (de los 30 iniciales) a los cuales se dividió en dos grupos de ocho niños cada uno, quienes eligieron su nombre: el primero "Estrella", y el segundo, "América", ambos dirigidos por una de las suscritas, fungiendo como coordinador. Más este método de trabajo no daba los resultados esperados y fué necesario que cada grupo tuviera un coordinador, que a su vez funcionaría también como observador, continuando así, hasta el término del programa.

#### 4.5.3.- Clasificación y características de los grupos.

Según la clasificación de los grupos que Kisnerman establece (8) se estima que ambos grupos fueron de tipo: secundario porque se formaron en base a un interés determinado, o sea, el juego; su duración fué breve. El tipo de los dos grupos fué informal; por la forma de integración, se les puede considerar como motivados, con una motivación cerrada, porque se interesó a muchos integrantes para constituir los grupos. Desde el principio, se manifestaron como grupos organizados. Son heterogéneos por sexo, edad, y homogéneos por intereses y nivel socioeconómico. Se puede decir que los grupos fueron de pertenencia y abiertos, y según la edad, puede clasificarseles dentro de los grupos escolares pues su edad fluctuaba entre los 8 y los 12 años.

En cuanto a las características de los grupos (9) debe mencionarse que éstos trabajaron la mayor parte del programa con su coordinador, dado que al inicio sólo uno de los pasantes (elegido al azar) coordinaba simultáneamente los dos grupos, mientras que el restante fungía como observador, y es entonces cuando ya se puede reconocer a ambos como verdaderos grupos, de acuerdo a las características que menciona Cirigliano Villaverde (10) y

(8) Kisnerman Natalio. Op. cit. Buenos Aires, 1976. p. 99

(9) Cfr: Capítulo III inciso 3.3 de esta tesis

(10) Cfr: Villaverde, Cirigliano. Op. cit. Buenos Aires 1960. p. 68.

de las que se ha hecho referencia en el aspecto teórico de este trabajo.

Con referencia a la conciencia del grupo, se puede afirmar que en ambos se presenta, porque en cada grupo se reconoce a aquellos integrantes que lo forman y éstos se sienten parte de él cuando dicen: "yo soy del grupo América", o "El no es de nuestro grupo", frases que en más de una vez se escucharon.

Ambos grupos perseguían el mismo objetivo, que en este caso era el de participar en el programa de tipo recreativo. En cada uno de los juegos unían sus fuerzas a fin de lograr el propósito de cada reunión.

En cuanto a la acción recíproca, se pudo observar que los miembros de los grupos, a partir de la 3a. reunión, ya se comunicaban unos con otros, aunque fuera en distinta proporción entre cada integrante, porque se observaba en las primeras reuniones, los pequeños subgrupos característicos del "grupo aparente", nombre que reciben los grupos en la primera etapa de formación, como ejemplo tenemos: Maribel y Ana Lilia en un grupo; Ileana e Isela en otro; José Luis y Eduardo en otro más, etc.

Pero de hecho, si se contó con dos grupos para el trabajo.

#### 4.5.4.- Principios de acción de grupo (11)

En este aspecto, se intentó cumplir de la -  
 (11) Cfr: Capítulo III inciso 3.4 de esta tesis

mejor manera con éstos, más en algunas ocasiones - no fué posible, por carecer de recursos, como se - anotaré en los siguientes renglones.

#### 4.5.5.- Ambiente

Se tuvo un número favorable de integrantes, ya que se recomienda tener de 5 a 12 personas; los grupos con los que se trabajó se formaron por ocho niños. La disposición de los asientos en todas las reuniones fué circular y el coordinador en el mismo plano, tal y como se sugiere en estos principios. El clima informal, o sea de franqueza y amistad fué fácil de crear, ya que la actividad lúdica así lo permitió. En cuanto al local, se contó con el desayunador, que es amplio y bien ventilado, - perteneciente al Centro de desarrollo en donde se trabajó, así como también se utilizó el patio de - dicho lugar; más sin embargo, hubo un período de - quince días en el cual por causa de las vacaciones del personal de ese lugar, se tuvo que trabajar en la calle, con las consiguientes dificultades.

#### 4.5.6.- Reducción de la intimidación

Solamente en las tres primeras reuniones, - se pudo apreciar un clima de tensión en los grupos, pero en las siguientes, los integrantes se mostraron tranquilos y en un clima de confianza y amistad. Se considera que la actividad tuvo importante influencia para ello.

#### 4.5.7.- Liderazgo y estructura

El liderazgo en ambos grupos fué de tipo participativo y de igual estructura, ya que en cada reunión, salía naturalmente el niño o niña que dirigía la actividad, aunque cada uno de ellos asumió en su momento, un tipo de líder distinto, como ejemplo en el grupo Estrellas, Ana Lilia y Maribel asumían un liderazgo de tipo autocrático, y en el grupo América, Eduardo se manifiesta como líder permisivo; pero en todos los casos, el grupo equilibra la actuación de cada miembro.

Dentro de las tareas que se fijan para un líder, en ambos grupos se pudo observar que sus miembros asumían con agrado alguna labor; así tenemos a manera de ejemplo, que los preparativos para la reunión los hacían ellos, entre los que se puede mencionar: el colocar las mesas a los extremos del salón que se ocupaba, situar las sillas en círculo para la reunión, entregar las tarjetas a sus compañeros el dar o recoger las hojas de evaluación y los lápices, según el caso; el llevar el material requerido al lugar de juego para la actividad correspondiente, el anotar los resultados de los juegos cuando así era necesario, recoger el material utilizado una vez que se terminaba la reunión, pasar lista a los presentes, opinar y dar soluciones cuando se requería, y otras tareas que los niños realizaban espontáneamente.

#### 4.5.8.- Formulación de objetivos

En este punto, por el carácter de la investigación, no se elaboró con los grupos los objeti-

vos, ya que éstos estaban planteados en el programa antes de iniciar con ellos, pero se pudo observar que al explicarlos, los aceptaban y trataban de cumplirlos.

#### 4.5.9.- Flexibilidad

Los grupos se mostraron flexibles desde el principio del programa y hasta el final, porque se adaptaban a las situaciones que se presentaban y trataban de dar solución a los problemas que se tenían para realizar las sesiones; algunas de esas dificultades fueron: el clima lluvioso, la falta de local donde trabajar durante el período de quince días (en que se trabajó en la calle), la unión de ambos grupos por la baja asistencia, aceptación de ambos coordinadores, ya que cuando se unió a los dos grupos para formar uno solo, el papel de coordinador fué asumido por los dos pasantes de manera rotativa.

#### 4.5.10.- Concenso

Se considera que se logró formar un ambiente agradable para trabajar, aunque en su totalidad no, por diversas causas, entre las que se pueden mencionar: la influencia de la familia para asistir al grupo constantemente en algunos de los integrantes del grupo, las riñas entre los hermanos que se encontraban en el mismo grupo, inhibición de los niños, debido posiblemente a su número con respecto a las niñas ya que cada grupo solamente contaba con 2 varones; pero aún así y con auxilio de juegos que tienen como objetivo el estimular la

comunicación entre los miembros del grupo se puede afirmar que si se logró.

#### 4.5.11.- Comprensión del proceso

En el grupo Estrellas, se pudo observar que los integrantes asumieron los siguientes papeles - dentro del grupo: Rubén-desertor, Patricia-alentador, Ileana-oyente, León-dominador, María Luisa-armonizador y reductor de tensiones, Isela-aclarador, Ma. del Carmen-activador, y opinante, Alejandro-iniciador, Maribel-negativista y agresor, Ana Lilia-agresor e interrogador. Aunque estos papeles los identifique, cada uno en algún momento se manifestó asumiendo otro papel.

Dentro del grupo América, se presentó el siguiente cuadro: Rosa-aclarador, Sandre-activador, César-activador, Ana Ma.-oyente, Eduardo-desertor, Silvia-desertor, José J.-agresor, Mauricio-activador, Alberto-iniciador, Humberto-oyente.

Igualmente que en el grupo anterior, dichos roles no son definitivos en cada niño, sino que en determinado momento, cada uno de los miembros del grupo, asumieron los distintos roles ya mencionados.

#### 4.5.12.- Evaluación

La evaluación del programa y en cierta forma del grupo, se realizó por escrito y en algunas ocasiones de manera oral después de cada una de las sesiones, y una última final que también fue hecho por escrito con los niños.

#### 4.5.13.- Técnicas utilizadas en el trabajo con los grupos (12)

Para los grupos y específicamente los de tipo recreativo se plantea en este trabajo, el "juego" como una técnica más de la que puede hechar mano el Trabajador Social para lograr la integración del grupo, así como también para estimular la comunicación entre los miembros del grupo; pues si se revisan los objetivos de las técnicas, se podrá comprobar que el juego reúne las características necesarias y seleccionando las adecuadas, se podrá obtener un trabajo satisfactorio.

#### 4.5.14.- Proceso de conflicto y muerte del grupo - (13)

El proceso de los grupos dió comienzo con la motivación que se hizo a los niños en la visita al desayunador, para invitarles a participar en el programa recreativo; pero se puede decir que la única y más grande motivación que tuvieron los grupos, fué el juego mismo. Situación un tanto desventajosa, ya que la población tanto adulta como infantil espera que se le regale algo material, política seguida por los Centros de Desarrollo de la comunidad que pertenecen al Sistema Nacional para el Desarrollo integral de la familia (DIF).

Puede afirmarse que la etapa de conflicto se presentó en un grupo primero y en otro después,

---

(12) Cfr: Capítulo III, inciso 3.8 de esta tesis

(13) Cfr: Capítulo III, inciso 3.5 de esta tesis

pero aproximadamente a partir de la novena reunión, en donde se pudo observar choques entre los miembros de los grupos y ausencia total de los miembros de ambos grupos, por lo que fué necesario fusionarlos, dada la inasistencia y petición de los niños de ambos grupos, quienes asistían continuamente. Después de unir los dos grupos, se observó que la fase de organización fué cortada por la ausencia de algunos integrantes, a causa de las vacaciones escolares, situación que fué corroborada con las entrevistas que se efectuaron a los padres y a los propios niños.

Otro factor que influyó de manera importante en el proceso del grupo, fué la familia, quien en varias ocasiones impedía el acudir a las reuniones a los niños. Así, la muerte del grupo fué dada por la terminación del programa, ya que éste tenía como fecha última, el día 11 de Agosto, día que se contó con la presencia de todos los miembros de los grupos.

#### 4.5.15.- Función del Trabajador Social en los grupos recreativos (14)

De acuerdo a la experiencia obtenida en la investigación, objeto de este trabajo, se concluye que el papel del Trabajador Social en los grupos recreativos, es en primer lugar, el de investigador de juegos organizados y material necesario para elaborar los programas de este tipo. Un motivador, afin de formar grupos de tipo recreativo en donde los niños puedan desarrollar sus capacidades

---

(14) Cfr: Capítulo III, inciso 3.9 de esta tesis.

para crear y estimular a los participantes para cooperar, ya que al niño se le está acostumbrando a no ejercitar su mente porque con la televisión y los juguetes creados para hacer "todo", el niño no desarrolla su capacidad inventiva, manifestándose esto en la dificultad para crear. Al Trabajador Social, le corresponde la tarea de organizar a la comunidad en grupos recreativos y elaborar conjuntamente con ésta, los programas que no solamente sirvan para entretenimiento de los niños, sino que a través de este tipo de programas a base de juegos, el niño aprenda a desarrollar sus capacidades físicas y mentales.

Funcionará también como coordinador, ayudando a los miembros del grupo a reflexionar y actuar activamente a través de la capacitación mutua, y auxiliándose de la actividad lúdica, podrá contribuir a la educación social que redunde en el bienestar de la comunidad.

#### 4.6.- RESULTADOS OBTENIDOS

En seguida, se presenta un análisis descriptivo de los efectos que produjo el programa recreativo, con respecto a los principales elementos psicosociales del desarrollo infantil y los tipos de juegos tratados en el Capítulo II de este trabajo; es necesario resaltar, sin embargo, que no se pretendió medir conductas en los niños, sino que el objetivo fué el de implementar un programa recreativo que signifique una herramienta para la profesión, a través de dos grupos de niños, verificando la eficacia del juego como una técnica susceptible de ser empleada por el Trabajador Social que labo-

ra con grupos; a fin de fomentar en el menor, el aprendizaje de trabajo en equipo, que quizá le permita en el futuro saber organizarse en grupos para la resolución de problemas que en su comunidad existan.

Para tal efecto, la evaluación se expondrá de la manera siguiente: el aspecto Motor y el aspecto Psicológico se analizarán por separado, en tanto que dentro del factor Social quedan comprendidos los aspectos Salud física y Desarrollo somático, la Familia y finalmente, la Escuela.

Es importante mencionar que de hecho, en cada uno de los juegos contenidos en el programa, se conjugan simultáneamente todos los aspectos (motor, psicológico, social), sin embargo, se examinará por separado los resultados que se obtuvieron en cada área. No obstante, se enfatizará en el factor Social, específicamente en el aspecto Familia, por considerarlo de mayor importancia para los fines de esta investigación, por lo cual, se observará que los aspectos restantes, serán tratados en forma breve.

#### 4.6.1.- Aspecto motor (15)

Cabe recordar, que la motricidad significa - movimiento, acción. Se considera que el aspecto motor, se maneja principalmente en los juegos denominados:

- Juegos Gimnásticos o fisiológicos
- Juegos de Habilidad (algunos)
- Juegos de Reacción y atención (algunos)

(15) Cfr: Capítulo I, inciso 1.1 de esta tesis.

El objetivo básico de estos juegos es la --ejercitación de la destreza corporal, poniendo en funcionamiento todos los músculos del cuerpo. De los juegos que requieren de mayor actividad motriz, se pueden mencionar los siguientes:

- Mariposa (5)
- Reino de los duendes (6)
- Escapar del tirador (9)
- Jugador al centro (10)
- El movimiento dice (13)
- Carrera de Chaplin (15)
- Relevó (23)
- Pelota al centro (24)
- Batalla (27)
- Gran mudanza (31)
- Juego de los cabritos (41)
- Casa ocupada (42)
- Palmas (45)
- Atacar el campamento (46)
- Manduca manda (49)
- Maniobras (50)

De la aplicación de dichos juegos, se deduce que este tipo de actividad, fué la que propició mayor participación en los grupos, observándose que los niños cooperaban con entusiasmo, al mismo tiempo que los mantenía interesados durante todo el desarrollo del juego, sobre todo cuando se trataba de juegos en los que se utilizaba pelotas. Esto se pudo comprobar mediante la evaluación escrita que realizaron los niños en relación a este tipo de juegos, pues manifestaban que se "habían --

Nota: El número que aparece entre paréntesis a la derecha del título del juego, corresponde al número con que está clasificado en el programa aplicado a los grupos (A).

divértido mucho" y que "los juegos fueron muy bonitos". Incluso al término de la reunión, los grupos pedían a los coordinadores, se les prestaran las pelotas para seguir jugando.

Estos juegos tuvieron como fin, el de lograr que cada integrante conociera y dominara sus fuerzas físicas, como velocidad de carrera, habilidad, coordinación, etc., sin embargo, no se prestó demasiada atención en la observación de estos aspectos, ya que el objetivo principal de este trabajo se refiere a la socialización del infante, mediante el trabajo en grupos recreativos.(16)

Así pues, se considera que en general, los miembros de ambos grupos no presentaron deficiencias físicas (a nivel motor) que les obstaculizara su participación en el juego, es decir su desenvolvimiento fué normal. Sin embargo, dadas sus características socio-económicas (de los niños), varios de ellos usaban zapatos que no les permitía correr con facilidad, ya que o estaban deteriorados o les quedaban grandes, no obstante, unos niños mostraban más habilidad para correr que otros.

Finalmente, se cree que los juegos Gimnásticos o Fisiológicos despertaron el interés y entusiasmo en los integrantes, por lo cual se obtuvo una respuesta muy favorable en los grupos, sucediendo lo contrario con los tipos de juegos restantes, lo cual se expone a continuación.

---

(16) Cfr: Capítulo II, inciso 1.3 de esta tesis.

#### 4.6.2.- Aspecto Psicológico (17)

Desde luego, este rubro se refiere al desenvolvimiento progresivo de la vida mental de la conducta del niño. Desde un punto de vista psicológico, la clasificación de los juegos contemplados en el programa, y que hacen funcionar predominantemente el área mental, del infante son:

- Juegos de ejercitación de la voluntad
- Juegos de representación o mímica
- Juegos intelectuales o de ingenio

Los juegos aplicados que se relacionan con dicha clasificación son:

- Oído alerta (7)
- El cieguito (8)
- De la A a la Z (11)
- Palabras escondidas (12)
- Monitos (16)
- Alfabeto animado (17)
- La cigüeña (21)
- Pequeño teatro (22)
- Cuando llegue mi navío (25)
- ¿Qué falta aquí? (26)
- Derrumbe (28)
- Al revés (29)
- Animales desconocidos (30)
- Sálvese el que pueda (33)
- Si o no (35)

---

(17) Cfr: Capítulo I, inciso 1.2 de esta tesis.

- Concurso de estatuas (37)
- Lo contrario (39)
- Vitrina (43)
- Congreso sonoro (44)
- Mi navío (47)
- Carrera de palabras (48)

Al respecto, puede decirse que este tipo de juegos, no tuvo aceptación en los grupos, como en la clasificación anterior. Los juegos que requerían de cierta actividad física (aparte de ejercitar su mente), mantenían relativamente interesados a los miembros del grupo, mientras que aquellos juegos que sólo exigían trabajo mental (pasividad-física), aburrieron en su mayoría a los niños, situaciones que eran expresadas en sus rostros, al tiempo de estarlos jugando, además en ocasiones, el grupo pedía "pasar a otro juego", cuando ya empezaban a fastidiarse; la misma situación se manifestó en las evaluaciones escritas elaboradas por los infantes. Una participación aún menor, se presentaba cuando los juegos no requerían actividad corporal, pues los niños no colaboraban, ni prestaban interés, sino que muchas veces se distraían, o bien, se mostraban renuentes a participar en ese juego. Esto ocurrió especialmente en los juegos en los que se trataba de realizar representaciones mínimas, lo cual, aparte de significar una gran dificultad para el niño, gran parte de ellos se

---

Nota: El número que aparece entre paréntesis a la derecha del título del juego, corresponde al número con que está clasificado en el programa aplicado a los grupos (A).

cohibía, y a veces, manifestaba abiertamente que no quería participar. Cuando esto ocurría, el coordinador del grupo trataba de estimular su participación, explicándole que sólo era un 'juego' y uno de los objetivos era divertirse y convivir; incluso, el propio coordinador realizaba la representación mímica, ejemplificando el juego, no consiguiendo que los niños cooperaran.

Lo mismo puede decirse de los juegos en que se tenía que pensar, inventando una historia, expresar palabras con velocidad o elaborar dibujos.

En relación con esto, consideramos pertinente hacer algunos comentarios, que apoyan las situaciones descritas anteriormente.

Por ejemplo, en el juego llamado "Pequeño teatro", en el que se tenía que representar roles elegidos por ellos mismos, el grupo escogió los siguientes: "mago", "payaso", "señorita", "bailarina", "momia", "cocinera", "jardinero"; éstos papeles los desempeñaron con dificultad y sólo dos miembros del grupo lo hicieron con desenvoltura, Ana Lilia, y su hermana Maribel, quienes resultaron ser los mejores 'actores' en esa sesión.

Otro juego en el que los niños manifestaron su dificultad para crear, fué en "Sálvese el que pueda", donde debían improvisar una historia corta que incluyera la frase "Sálvese el que pueda". Como ningún miembro del grupo pudo inventar la historia, unos optaron por narrar 'chistes' (y adivinanzas, otro integrante contó la historia de "capercita roja"; los participantes restantes, se negaron a cooperar.

Por último, podría mencionarse el juego "Carrera de palabras" donde había que escribir el mayor número de palabras en base al tema seleccionado por el grupo; los temas que eligieron fueron: - nombres de personas, nombres de frutas, nombres masculinos y nombres de cosas, en este tema, confundieron las 'cosas' con partes del cuerpo humano, además de que su ortografía (la cual contaba puntos para el equipo), hizo perder el juego a los equipos.

De esta forma, puede plantearse que los miembros de ambos grupos, manifiestan dificultad para desarrollar actividades que impliquen 'pensar' y crear, ya sea mediante el lenguaje (oral y escrito) o a través de la expresión corporal.

Una posible respuesta a esta situación, se refiere en parte a los avances tecnológicos que han ocurrido en la sociedad, inventándose por ejemplo, artefactos para ahorrar trabajo en el hogar (máquinas lavadoras, lámparas eléctricas, aspiradoras de polvo, por mencionar algunos) pero sobre todo, debemos mencionar a la influencia de la T.V. - en los niños, la cual, como ya se sabe, puede producir efectos nocivos, más aún cuando la mayor parte de su tiempo libre la pasan frente a él, pues el hecho de que todo se les da, no se les permite la necesidad de pensar, lo cual ocasiona que los niños sientan pereza para hacerlo cuando se les pide, como ya se pudo apreciar en el programa recreativo que se realizó.

Ahora pasemos al Aspecto Social, en el cual se ampliará la visión que hasta este momento se ha brindado sobre los efectos del programa recreativo

en los niños.

#### 4.6.3.- Aspecto Social (18)

En esta sección, se evaluarán los factores que constituyen el desarrollo social del infante, - tales como la Salud física y Desarrollo Somático, - el ambiente Familiar y el ambiente Escolar.

Puede considerarse que la recreación, y específicamente el juego en el niño promueven su socialización, sobre todo aquellas actividades que - hacen imperante el trabajo en grupo, en equipo.

Precisamente el objeto del programa recreativo, fué el de perseguir la socialización del niño a través del juego. En este sentido, se cree - que no es posible determinar que juegos en especial enfatizan el aspecto social, como se efectuó en los dos factores precedentes.

Como puede observarse, las primeras actividades que contiene el programa, son meramente de - trabajo individual; gradualmente, el trabajo en - equipo se incrementó en los juegos posteriores, a fin de que los integrantes fueran identificándose poco a poco, haciendo posible su cooperación cada vez más amplia, a nivel de equipo. Pensamos que es to se logró en parte, ya que factores internos (características propias de los integrantes de los - grupos) y externos (la familia, el clima lluvioso) no permitieron cumplir el objetivo como se hubiera deseado.

---

(18) Cfr: Capítulo I, inciso 1.3 de esta tesis.

Por ejemplo, la lluvia, ocasionó que los niños no acudieran a las reuniones, pues sus padres no les daban autorización (según expresaban ellos) y además, en varias ocasiones, la sesión ya iniciada tenía que suspenderse, dispersándose la atención e interés del grupo; peor aún se presentó la situación cuando el Centro de Desarrollo de la Comunidad en el cual se trabajaba, permaneció cerrado (vacaciones) durante 3 semanas, lapso en el que hubo de trabajarse en la calle, ya que no se otorgó permiso para laborar dentro del mismo.

No podemos dejar de mencionar que un factor que influyó para no evaluar adecuadamente el grado de integración del grupo (y por tanto la socialización de sus miembros), fué la irregular asistencia de los miembros de ambos grupos, lo cual produjo que la muestra con la que se inició el programa, no fuera la misma al término de éste. Hacia la 8a. sesión con los grupos, se observó una baja de la asistencia por lo cual se visitaron todos los domicilios de los integrantes de ambos grupos (2 y 4 de julio) a fin de que los padres conocieran a los coordinadores y a su vez, se informaran de lo que sus hijos estaban realizando, además de averiguar el motivo de esta situación. De las entrevistas -- realizadas se detectó que los padres estaban de acuerdo en que sus niños asistieran al programa, algunos mencionaron que ya estaban enterados de ello.

Al cuestionar sobre su inasistencia a las reuniones, se informó que obedecía a que el niño: no se le daba autorización de asistir (por parte de sus papás), estaba enfermo, salió de vacaciones,

acompañaba a su madre o hermanos a algún 'mandado', o bien no había terminado sus tareas domésticas, - por lo cual no se le daba permiso de asistir.

A pesar de estas entrevistas, en las que se trató de motivar a los padres y a los niños para - continuar con el programa, la asistencia siguió bajando, motivo por el que se fusionaron ambos grupos.

Por otra parte, en cuanto a la forma en que se dieron las relaciones interpersonales entre los miembros de ambos grupos, puede afirmarse que la - mayoría de los niños se integró al grupo al cual - pertenecía, y aunque al final se unieron los dos - grupos, hubo aceptación entre unos y otros miembros. Sin embargo, como es natural, había integrantes que se rechazaban entre sí, lo cual expresaban en sus evaluaciones escritas (elaboradas después - de cada sesión), inclusive, dos niños (León y Alejandro), manifestaron en forma directa que no deseaban permanecer en el grupo que al azar les fué asignado.

Otros, se mostraban agresivos y dominantes - (Ana Lilia, Maribel y José Juan), cosa que molestaba al grupo, pues los comunicaban en las evaluaciones escritas.

También pudo observarse, que cuando en el - juego se tenía que hacer subdivisiones (pequeños - equipos), cada quien elegía a sus amigos y a veces, cuando se imponía al azar la pareja, o los compañeros con los que se había de trabajar, algunos niños protestaban por ello y exigían se les colocara con las personas con quienes tenía más relación. -

En este sentido, creemos que se debió a los inicios de la adolescencia, dada su edad y su comportamiento y sus características físicas, en que se encontraban la mayoría de los niños, cada quien se agrupaba con los niños de su misma edad y sexo, y a su vez, si en la formación de parejas, tocaba estar un niño y una niña, estos se mostraban apenados (introvertidos) o en ocasiones indicaban que no deseaban trabajar de esa manera; también a veces, los niños hacían bromas "pícaras", comentaban de sus 'novios' (as) y por ejemplo en el juego llamado Si o No, en que se trabajó por parejas -algunas mixtas- cada una trataba de que su compañero -dijera dichas palabras (si o no) a través de preguntas; se escuchó que en tales preguntas eran como las que siguen: "Te gusta Mauricio?", "Te gustaría besar a Ma. Luisa?", "Has sido novio de Ana -Ma.?" y así por el estilo.

Así pues, se estima que todos los juegos -aplicados, cualquiera que fuera su clasificación,- contribuyeron de algún modo a enriquecer el aspecto social de los integrantes, pues varios de ellos manifestaban que habían logrado "conocer a más amigos que antes solo conocía de vista", y que habían "conocido nuevos juegos", lo que para las suscritas, significa un logro.

Enseguida, se analizará brevemente el aspecto Salud física y desarrollo somático, el cual forma parte del Aspecto Social.

#### 4.6.3.1.- Salud física y Desarrollo somático (19)

Se admite generalmente el hecho de que la participación en diversas formas de recreación en este caso, el juego, contribuye al bienestar del individuo. Las autoridades médicas atestiguan que la actividad muscular estimula el crecimiento y es absolutamente esencial para el niño que está desarrollándose.

De este modo, la importancia que tuvo el programa recreativo con los niños, como medio para su desarrollo y conservación de la salud física, contribuyó al respecto, pues como ya se ha visto, el juego es la actividad vital del niño, lo cual contribuye a mejorar tanto su salud física como mental.

Desde luego, con esto no quiere decirse que el programa recreativo haya logrado "milagros" a nivel salud de los niños, pues no se debe pasar por alto que también influyen los factores socioeconómicos de la comunidad en que se están desarrollando los infantes; aspectos como una alimentación insuficiente, malos hábitos alimenticios, carencia de hábitos de limpieza en general, enfermedades, carencias económicas, etc. constituyen elementos de gran peso pues de algún modo determinaron -obstaculizando o estimulando- la participación del niño en el programa.

---

(19) Cfr: Capítulo I, inciso 1.4 de esta tesis.

#### 4.6.3.2.- La familia y la participación de los niños en el programa (20)

La familia es la base fundamental de la sociedad, representando el núcleo donde el niño se desarrolla y aprende las normas que han de permitirle desenvolverse como ser adulto; y como tal, desempeña un papel importante en el juego infantil, ya que el hogar, puede ser considerado como la primera fuente de la recreación, debido, especialmente a que es la más universal de todas las Instituciones sociales.

Creemos que la familia de los menores que participaron en el grupo, influyó en gran medida en la participación de los niños al programa, específicamente en su asistencia. En algunas ocasiones, los niños justificaban el no haber asistido a las reuniones, ya sea porque sus padres no les daban autorización para ello, no terminaban de realizar los quehaceres domésticos, o bien porque tenían que salir a algún sitio con sus padres, factores que ya fueron mencionados en la parte inicial del aspecto social.

Así mismo, estas justificaciones se corroboraron con el cuestionario que los padres de los niños resolvieron; dentro de las respuestas otorgadas por los mismos, encontramos lo siguiente:

Cuando se les cuestiona a los padres sobre la importancia que tiene para ellos el juego, la mayoría expresó que éste era necesario para su desarrollo y educación, sin embargo al responder so-

---

(20) Cfr: Capítulo I, inciso 1.5 de esta tesis.

bre cuantas horas debe jugar un niño, gran parte - de los padres afirma que de 2 a 3 hrs. diarias, - para poder "hacer su tarea después". En relación a lo que los padres prefieren para sus hijos, ya sea ver la T.V. o jugar, algunos aseguraron que "es me mejor jugar porque se les desarrolla su mente y - aprenden", no obstante, otra parte de los padres - encuestados respondió que la T.V. "enseña mucho" - por lo que también forma parte de su recreación.

Respecto a la opinión de los padres de que- asistieran sus hijos al programa, casi todos expresaron estar de acuerdo con ello, pues otros más, - no estaban enterados completamente, ya que solo sa bían que asistían al Centro de Desarrollo de la Co munidad; en esto cabe mencionar que se apreció que los padres captaron al programa como un medio de - tener a sus hijos seguros: "En lugar de que anden en la calle".

Al plantearle a los padres sobre algún cambio en la conducta del niño que pudiera haber nota do de antes del programa al término del mismo, los padres sólo respondieron que observaron a sus hi jos "más contentos y más acomedidos", pero nada - más.

En cuanto a la comunicación el niño (a) te nía con sus padres acerca de lo que realizaba en - el programa, ellos informaron que esta comunica- ción era muy pobre: "me decían que jugaban con pe lotas, que saltaban y hacían otras cosas, otras ve ces nomás me decía ya vine y yá". Y finalmente al cuestionarles si consideraban que fué útil el programa para los niños, la mayoría afirmó que sí, ar gumentando que "aprendieron, venían contentos", -

"les ayudó a distraerse de sus demás amigos", "se relacionaron de otra manera y además el niño se puso amable conmigo", "en lugar de hacer maldades, - jugaba", por mencionar algunas respuestas, aunque hubo un padre que no supo con certeza cuál fué la utilidad del programa, expresando "de algo les ha de servir" y otro padre más, quien por no haberse enterado de la asistencia de su hijo al programa, - solo contestó "No se".

De todo lo anterior, consideramos que los - padres entrevistados, no tienen una conciencia clara de la importancia que tiene el juego para el niño, aún cuando se trataba de un programa recreativo organizado, por lo cual, la 'productividad' del programa, por llamarlo de alguna manera, no fué - bien comprendida, como ya se mencionó, razón por - la cual, se pudo apreciar que la mayoría de los padres, no se interesaba en lo que su hijo(a) llevaba a cabo dentro del programa.

Otro aspecto que estimamos de relevancia, - fueron los comentarios que los padres expresaron - respecto a la selección entre la T.V. y el juego, - como medio de ocupar su tiempo libre, pues se vió - que en realidad, le otorgan mucha importancia al - aparato televisor, arguyendo - como lo expresaron - en los cuestionarios- que "les enseña y divierte", aparte de que "los mantiene tranquilos durante horas enteras", incluso, al llegar al domicilio de - cada uno de los niños, se encontró a los padres y - a veces a la familia entera, observando la televisión, lo cual ocasionó en algunos casos, que no - prestaran la atención necesaria al cuestionario.

En base a lo anterior, concluimos que la fa

milia tuvo gran influencia en la participación del niño al programa, específicamente en cuanto a su asistencia se refiere, dados los elementos ya expuestos.

#### 4.6.3.3.- La escuela y la participación del niño en el programa (21)

Después del hogar, la escuela viene a representar un papel importante en la vida del niño, ocupando el segundo lugar en la contribución a la recreación, basándose esto en la influencia tan directa que tiene sobre el desarrollo mental, además dentro de la escuela el infante en edad escolar para la mayor parte del día.

Ahora bien, en cuanto a la influencia que el aspecto escolar tuvo en el programa, puede considerarse principalmente un solo factor, que es la falta de rutina escolar por parte de los niños, ya que el programa que se desarrolló fué durante el período de vacaciones: los integrantes contaban con gran parte del día para jugar y el programa no representaba novedad, además de que el niño no tenía que distribuir su tiempo entre escuela (por la mañana) y recreación (por la tarde).

Así pues, se considera lo anterior como el aspecto más relevante en este rubro escolar, por lo cual no hay más que agregar.

De este modo, se concluye este análisis de los efectos que produjo el programa, el cual cons-

---

(21) Cfr: Capítulo I, inciso 1.6 de esta tesis.

tituye de hecho, la concreción de las vivencias te  
nidas con los grupos recreativos, pretendiendo - -  
transmitir con ello, experiencias provechosas capa  
ces de aportar elementos que permitan ampliar el -  
campo de acción en el que nos encontramos laboran-  
do.

## CONCLUSIONES

- 1.- La investigación bibliográfica, así como la parte práctica de este trabajo, nos permite reafirmar la hipótesis sustentada que: "El juego es un factor importante para la socialización del niño", ya que éste desempeña un papel relevante en la evolución física, mental y social del infante, pues a nivel motor, evoluciona sus habilidades y estimula su crecimiento; a nivel de personalidad, el juego proporciona al niño elementos de descarga de impulsos y tensiones y a nivel de socialización, el juego es un medio de relación, ya que le brinda la pauta de acción dentro de un grupo, permitiéndole también, ampliar el conocimiento del mundo que le rodea.
- 2.- En la actualidad, el niño encuentra limitadas sus posibilidades de recreación, debido a las aglomeraciones de las grandes ciudades, donde se observan vecindarios congestionados, en los cuales los infantes no disponen de sitios para practicar la actividad lúdica.
- 3.- Otra afirmación que se hace en base a este trabajo, es la de que "El juego es una técnica susceptible de ser empleada por el Trabajador Social, entendiéndolo no como un fin, sino como un medio útil en la educación social", ya que el empleo de éste, a través de los programas, permite el fácil acceso a las familias, lo cual puede aprovecharse para motivar a la comunidad y llevar a cabo programas que ayuden a la solución de sus problemas.

- 4.- Las probabilidades de participación de los infantes en grupos recreativos organizados, son mínimas, por lo que se hace necesario la promoción de este tipo de programas que permita al niño, alcanzar los beneficios que ellos proporcionan en la comunidad.
- 5.- Los juegos que contiene el programa recreativo aplicado (A), son los apropiados para los niños de 8 a 12 años de edad, sin embargo lo que hace modificar su éxito son variables fuera de control (clima, aspectos como la familia y la escuela), como se experimentó en esta investigación.
- 6.- La experiencia obtenida nos permite afirmar - que el mínimo de 10 y máximo de 20 integrantes, es el ideal para constituir un grupo, lo cual se comprueba con la teoría de grupos en Trabajo Social.
- 7.- En cuanto al rol que el Trabajador Social debe desempeñar dentro de los grupos recreativos, - podemos decir que éste debe ser coordinador - del programa y motivador hacia la participación de los miembros del grupo.
- 8.- Aunque los padres manifestaron comprender la importancia del juego para el desarrollo del niño, fué patente que en realidad les asignan parte de las labores domésticas, lo que les impide dedicarse a la actividad lúdica dirigida hacia su formación debido al gran número de hijos (promedio de cinco niños por familia), y al bajo nivel económico que impide a las familias de estas zonas enviar a sus hijos a orga-

nizaciones como clubs, deportivos y cursos de tipo recreativo.

- 9.- Así también, a través de las entrevistas ya mencionadas, pudo observarse el poco interés de los padres por conocer las actividades que realizan sus hijos, ya que el 3.7% de la totalidad de padres encuestados, no tenían conocimiento de lo que se realizaba dentro de las reuniones, lo que implica la poca comunicación en el medio familiar.
- 10.- En base al trabajo con los grupos y en experiencias de prácticas escolares podemos afirmar que el hombre es más hábil en el juego y el deporte que la mujer, porque la sociedad le concede más oportunidad para practicarlos, ya que ésta, desde muy temprana edad y sobre todo en las comunidades de bajos recursos económicos debe cumplir con tareas domésticas e incluso a algunas de ellas se les exige el cuidado de los hermanos menores, lo que sin duda coarcta el derecho de la mujer para recrearse a través de las diversas actividades lúdicas, deportivas y artísticas.

## SUGERENCIAS

- 1.- Dados los beneficios que proporciona la recreación al ser humano y la utilidad que representa para el Trabajador Social al emplear el juego como una técnica valiosa en la educación social, se considera vital, que el estudiante de esta profesión se encuentra capacitado en el área recreativa, por lo cual, se propone que éste reciba durante la carrera, la preparación suficiente que le permita actuar dentro de dicho campo, así podrían impartirse materias como psicología infantil, psicología dinámica, etc., de tal forma que permita conocer el desarrollo psicológico y social del infante, a fin de comprender la actuación que éste manifiesta dentro del grupo.
- 2.- Se recomienda que los grupos recreativos estén constituidos por mínimo de 10 integrantes y un máximo de 20, ya que la mayoría de los juegos, específicamente de tipo gimnástico, requieren la subdivisión del grupo para formar equipos de competencia.
- 3.- Se sugiere incluir, en la elaboración de programas recreativos dirigidos a las comunidades marginadas, actividades que requieran un mínimo de material y de bajo costo.
- 4.- Si el material que ha de emplearse en el juego, no está al alcance del grupo, éste puede ser sustituido por elementos naturales ejemplo: si se necesita de un bastón, éste puede-

ser reemplazado una vara (de árbol); si el juego marca bolsitas de maíz, éstas se pueden sustituir por bolsitas con piedras, etc.

- 5.- Respecto de incluir juegos clasificados como de iniciación expresiva artística, representación o mímica, e intelectuales o de ingenio, se sugiere que éstos sean aplicados tomando en cuenta la organización del grupo; y que en las primeras etapas, se recomienda incluir un mayor número de juegos gimnásticos o fisiológicos, sobre todo aquellos en los que se utilicen pelotas, ya que este tipo de juegos, se observó, fomentan la integración del grupo.
- 6.- En cuanto a los criterios de evaluación, se sugiere que tanto la evaluación simultánea (al término de cada sesión), como la final, se realicen por escrito, tomando la opinión libre y espontánea del grupo, es decir, sin aplicar un cuestionario cuyas preguntas limiten demasiado las respuestas; a reserva de evaluar también, mediante una charla verbal con los niños.
- 7.- Considerando que los campos específicos donde el Trabajador Social de manera más frecuente actúa con grupos que no cuentan con todos los aspectos de bienestar social, se sugiere a los colegas que sea en esos lugares donde considere al juego como medio de socialización que a mediano y largo plazo se proyecte en la vida comunitaria.

A N E X O S

**Anexo 1****DESCRIPCION DE LOS JUEGOS APLICADOS DURANTE EL PROGRAMA DE TRABAJO**

NOTA: El orden en que se presentarán, va de acuerdo a la numeración expuesta en el Calendario de actividades, de tal manera que el primer juego se denominará con el #4, ya que corresponde a la actividad que lleva ese número.

## Juego # 4

Fiesta presentación

Se coloca al grupo en círculo, situándose - el coordinador dentro de éste. El coordinador explica que cada integrante (empezando por él) deberá decir su nombre en voz alta. La persona que le sigue, ya sea a la derecha o a la izquierda, dice - primero el nombre del coordinador y luego el suyo; el tercer participante, repite el nombre del coordinador, de la segunda persona y el suyo. Así sucesivamente se van mencionando los nombres de cada miembros del grupo; cuando termina la última persona, el coordinador repite los nombres de todos los integrantes.

Cada vez que una persona -en el desarrollo- del juego- no recuerde el nombre de algún miembro, debe preguntárselo directamente en voz alta, a fin de que todos lo escuchen.

## Juego # 5

Mariposa

Para este juego se requiere una cuerda y -- una pelota liviana. Se forman dos equipos iguales, que se disponen a ambos lados de una cuerda, extendida en el medio del salón, a 1.80 m. del suelo.

Los jugadores quedan sentados en sus bancos pudiendo conservar los lugares habituales. Para comenzar, el coordinador se coloca en el medio del salón y lanza la pelota verticalmente hacia arriba. Cada equipo procura tomarla y mantenerla en el aire a su lado, así como hacerla caer en el campo -- enemigo.

Constituyen faltas, que dan un punto al -- equipo opuesto: dejar que la pelota pique dentro -- de la propia área; tocar a un compañero; salir del lugar (es permitido permanecer de pie delante del propio asiento; mover el banco; golpear la pelota con el puño cerrado, en lugar de hacerlo con la -- palma de la mano o la punta de los dedos; enviar -- la pelota fuera del campo; sostener la pelota.

La victoria es del bando que consigue acumular más puntos dentro del tiempo previsto.

## Juego # 6

### Reino de los duendes

En una esquina del terreno, se marca el "palacio", donde queda un jugador, el duende rey. Los demás "duendes" se dispersan a voluntad por el campo.

Al darse la señal de iniciación, los duen--des se dirigen saltando en un pie solo, al palacio real, para provocar al rey. De repeten, éste anun

cia" ¡El rey está enojado"!, saliendo a perseguirlos, también a los saltos. El mismo conduce al palacio al primero que captura y lo nombra su ayudante. El juego prosigue tal como antes, siendo ahora dos los perseguidores. El último tomado será el nuevo rey, en la repetición del juego; nadie -- puede apoyar los dos pies en el suelo; bajo pena -- de ser apresado, excepto en los siguientes casos:-- a) cuando el rey estuviera dentro del palacio; b) -- cuando el jugador estuviera cansado, debiendo sin -- embargo, permanecer parado en el mismo lugar, en -- el cual podrá ser tomado prisionero. El jugador -- aprisionado permanecerá dentro del palacio hasta -- que otro sea apresado, solo entonces podrá volver -- al lugar en donde estaba antes.

## Juego # 7

### Oído alerta

Se colocan los jugadores formando una circunferencia, menos uno que se sitúa fuera. Este tendrá en las manos un objeto que al caer produzca un ligero ruido.

A la señal del silbato, el jugador que está fuera caminará o correrá según el lo desee, alrededor de la circunferencia, los demás jugadores deben mirar al centro del círculo.

El que va por fuera, cuando quiera dejar caer el objeto que lleva, con el mayor disimulo, --

detrás del jugador que le parezca más distraído, y sigue andando en la forma en que iba. Pero si lo hacfa caminando, cuando nota que aquel jugador se ha dado cuenta del objeto que tiene detrás, emprenderá la carrera, pues dicho jugador, dejando el objeto en el suelo, saldrá corriendo en dirección -- contraria. De los dos, el primero que logre llegar al lugar desocupado y levantar el objeto en alto, será el vencedor, quedándose por lo tanto, en el lugar.

Es imprescindible levantar en alto el objeto, porque si el que llega primero lo recobe del suelo, pero se queda con las manos abajo, el que llega después puede quitárselo. Cuando un niño -- pierde en dos veces consecutivas, debe ser cambiado por el maestro, explicando que lo hace por evitarle cansancio. Si el coordinador no hace esta aclaración, el niño y sus compañeros podrían pensar que se procede así porque aquél no sabe jugar, lo que tal vez darfa lugar a que perdiese la confianza en sí mismo, y a que perdiese la estimación que los demás tienen de él como jugador.

Juego # 8

### El cieguito

Los niños forman una circunferencia. Uno -- de ellos se coloca en el centro con los ojos vendados y lleva una vara en la mano, a manera de bas

tón; los jugadores de la circunferencia giran cantando lo siguiente:

El cieguito solo, caminando va  
y con su bastón tres golpes dará.

A uno de nosotros, luego tocará  
y después el nombre adivinará.

Mientras el canto dura, el niño del centro irá caminando, y cantando, esto último si lo desea, y cuando se dice: "Tres golpes dará", ha de dar -- con su bastón tres golpes bien diferenciados, y -- continuar andando hasta que se cante la última estrofa, momento en que todos los de la circunferencia se detendrán y esperarán quietos y silenciosos a que el cieguito toque a alguno de ellos con el -- bastón, lo que hará acercándose a la circunferencia con aquel inclinando hacia el suelo, de manera que toque a los compañeros por las piernas, y que no haya peligro de que los lastime. El niño que -- él toque lo llevará cuidadosamente al centro, sin hablarle, y ya en este lugar el cieguito tratará -- de adivinar de quien se trata, lo que hará primero por el tacto y luego por la voz, diciéndole por -- ejemplo: ¿No me conoces amiguito? o cualquier otra expresión que al niño se le ocurra.

Si al fin adivina, se cambian los papeles.- Pero si después de tres oportunidades no logra saber de quien se trata, tiene que continuar en su -- papel.

## Juego # 9

Escapar del tirador

Se requiere de una pelota pequeña y liviana, Los niños se disponen en un círculo cerrado, poniendo cada uno las manos en los hombros de los ve ci nos; después de que han sido numerados, uno re ci be la pelota y va a colocarse en el centro de la ru eda.

A la señal inicial, el jugador central lanza la pelota hacia arriba, llamando, al mismo tiem po, a un compañero, por el número. Todos huyen de la pelota, menos el niño llamado, el cual se es fu er za en tomarla bien rápido. Tan luego la tiene en sus manos, ordena: "¡Alto!", deteniéndose todos donde se encuentren. Sin salir del lugar, el jug ad or destacado intenta, entonces, lanzarla contra las pi er nas, de alguno. El compañero así alcanzado, grita: "Herido" y corre para tomar la pelota, m ien tr as los demás huyen de él. En cuanto está en posesión de la pelota ordena: "Alto", continuando el ju eg o como antes. Solo es válido el tiro dir ec to, es decir, aquel que toca a un niño viniendo di re ct a m en te de las manos del tirador y no de rebote, después de haber batido contra el suelo o un ob stá cu lo. El que arroja la pelota y no hiere a nadie pi er de un punto, volviendo entonces todo el grupo a la formación inicial. Tal jugador va al centro de la rueda, a fin de recompensar el juego, llamán do a otro. El que pierde tres puntos queda ex cl u s o.

do, siendo también motivo para perder un punto, -- desde aquel momento, llamar al número correspon- - diente a ese jugador. La victoria corresponde a - los que permanecen en el juego hasta el final.

## Juego # 10

### Jugador al centro

Se necesitan para este juego, cuatro bolsi- - tas de maíz y tres cajas de cartón, de tamaños - - bien diferentes, colocadas una dentro de la otra. - Al frente de la caja y a cierta distancia de ellas se marca la línea de tiro. Los niños se disponen en semicírculo, junto a esta última, teniendo uno- - las bolsitas.

A la señal inicial, cada jugador intenta, - por turno, arrojar las bolsitas dentro de las ca- - jas, contándose los puntos así: cinco si acierta - en la caja menor; diez en la intermedia y quince - en la externa. Cuando la bolsita cae en medio de- - dos cajas (en el borde), al jugador gana el menor - número de punto. El primero que completa cuarenta puntos gana el juego. Cualquier lanzamiento hecho de un lugar que no sea la línea de tiro no es váli- - do.

## Juego # 11

De la 'a' a la 'z'

El coordinador de los juegos, dispone una bolsita en cuyo interior guarda papелitos con una letra cada uno, desde la A a la Z, sin contar la W ni la Ñ, por ser poco corrientes. Se informa -- luego que, por turno, cada uno ha de sacar una letra, la que el azar le destine, e inmediatamente -- empezar una relación de palabras que la tengan por inicial, sin que valgan los derivados. Es decir, -- que por ejemplo, de la A vale Antonio, pero no Antónito, ni Antón, ni Antoñete. El coordinador, -- lleva la cuenta de las palabras en un minuto, que es el tiempo límite que se da al jugador. Acabado éste, se empieza con otro de los reunidos. Y así -- hasta que todos hayan participado. Como es natural, gana el que más palabras pronuncie.

## Juego # 12

Las palabras escondidas

Se elige una palabra larga, como RUIDOSAMENTE, que tiene doce letras. Cada jugador escribirá en un papel los nombres completos que encuentra -- dentro de esa palabra, y será vencedor aquel que -- haya encontrado mayor número de nombres cuando pase el tiempo fijado de antemano.

En la palabra citada se puede encontrar, -- por ejemplo, las siguientes voces: ruido, osa, mente, risa, dote, rfo, ramo, roma, tema, rosa, temer, toma, etc. El coordinador hallará motivo para hacer una amena globalización con el lenguaje en lo que se refiere a la ortografía, al conocimiento de nuevos vocablos y sus diferentes aplicaciones, al uso del diccionario, etc.

### Juego # 13

#### El movimiento dice

El animador empieza a dar órdenes al grupo que éste debe cumplir. Toda orden antecedida de la expresión "el movimiento dice" debe ser cumplida; los que no son anteceditos por esta expresión no serán cumplidas. Los que pierden salen del juego.

### Juego # 14

#### Aire, tierra, mar

Los jugadores rodean al maestro para escuchar la explicación del desarrollo del juego y después se sientan al suelo formando un círculo, en cuyo centro se sienta el propio maestro, quien, de pie, señalando con el dedo a un jugador, dice: Tierra.

El jugador señalado tiene que responder con un nombre que viva en la tierra, como caballo, tigre, etc. Si se equivoca, pasa al centro y el maestro ocupa su lugar.

También puede jugarse sentados todos, incluso el coordinador, quien en esta variante inicia el juego desde su lugar señalando a un jugador y diciendo por ejemplo: Aire. El señalado, después de responder con un nombre de animal que viva en el aire, señala a su vez a otro y dice la misma, u otra de las tres palabras que pueden utilizarse. Al que comete falta se le pide, como sanción, que recite una poesía de las se aprendan, que baile, imite, etc.

## Juego # 15

### Carrera de chaplin

Los participantes se colocarán en hileras, integrándose al primero de cada uno de los siguientes elementos: una naranja, una clava y un libro. A la señal de comienzo, éstos deberán colocarse la naranja entre ambas rodillas, el libro en la cabeza, sujetándolo con una mano y deberán avanzar haciendo girar la clava con la otra mano, hasta llegar al límite demarcado (no debe exceder de 6 m.), regresando del mismo modo a su hilera, donde será relevado por el siguiente participante. Cuando se le caiga la naranja, de entre sus rodillas, deberá

detenerse y colocarla nuevamente.

## Juego # 16

### Monitos

Los jugadores permanecen sentados en el suelo en círculo, con las piernas cruzadas. El coordinador señala al niño de la rueda que va a comenzar el juego, ejecutando cinco veces seguidas un movimiento cualquiera, de su elección, en relación a su vecino de la derecha (tocarle la nariz, hacer le cosquillas en el cuello). Cada cual sucesivamente, irá repitiendo tal acción con su compañero de la derecha, de manera de completarse una vuelta en círculo. Quien se ríe o habla es excluido del juego, que prosigue con el jugador siguiente al -- primero señalado, el cual debe hacer otro gesto a su vecino. El triunfo es de los que quedan últimos en la rueda.

## Juego # 17

### Alfabeto animado

Se forman equipos pequeños, con ocho a diez jugadores cada equipo, los que se sientan en ronditas; cada equipo, debe elegir a un jefe. A la señal de partida, los capitanes comienzan a decir, -

lo más rápido que puedan el abecedario. Tan pronto terminan, sus vecinos de la izquierda hacen lo mismo, para después ceder el turno a los que siguen y así sucesivamente hasta que todo el grupo termine venciendo el equipo que primero lo consigue, sin saltar letras ni jugadores. Quien, se equivoca, debe comenzar de el punto en donde cometió la falta, sin perder tiempo.

### Juego # 18

#### Pañuelo de la risa

Todos sentados en rueda, el conductor explicará que lanzará al aire su pañuelo. Mientras éste se encuentra en el aire, o en el suelo, todos deberán reír a carcajadas. Pero cuando lo toma en su mano, quien ría será castigado con prenda.

### Juegos # 19

#### Dibujos colectivos

Divididos en equipos de 5 o 6 integrantes, cada orden del coordinador todos comienzan a dibujar -lo mejor que puedan- sobre el tema asignado - (ejemplo: zoológico); aproximadamente a los 30 o 40 segundos, se golpea las manos dando la voz de alto, y haciendo que pasen el trabajo hacia su de-

recha, continuando la obra del anterior.

Y así sucesivamente hasta que los dibujos - vuelvan a sus iniciadores. Luego se establece por medio de un jurado imparcial quien ganó.

## Juego # 20

### Arroz y porotos

Se necesita un platito con granos de arroz y porotos para cada niño. Todos reciben igual cantidad de granos, siendo mucho mayor el número de los de arroz.

Los niños se sientan frente a sus pupitres, una vez que cada uno recibió su platito. A la señal de inicio, los jugadores se ponen a delinear - el contorno de un animal, cosas, casas, barcos, -- etc. con los granos que recibieron. Vence el juego quien consigue ejecutar tres a cinco de siete - figuras, según sea el número combinado con anterioridad.

Nota: Se puede realizar por parejas que pintan juntas, venciendo la que primero utiliza todos los granos.

**Juego # 21****La cigueña**

Los jugadores se colocan en una circunferencia, de pie o sentados. El maestro se mantiene de pie, y al dar comienzo el juego toma parte directa en el mismo diciendo un nombre cualquiera de animal.

Cada jugador, al oír esto, tiene que transformarse en el animal nombrado. Si por ejemplo, - el maestro dice rana, tendrán que imitar el brinco de ésta, y el sonido que emite. De la misma manera están obligados a imitar cada animal que se nombre, y el jugador que no proceda de acuerdo con lo establecido, se convierte en cigueña, teniendo que sostenerse, fuera de la circunferencia, parado en un solo pie, el tiempo que pase mientras el que dirige el juego da los nombres de tres animales más.

Al cabo de un rato, el maestro cambia su papel con otro jugador que considere con más habilidad y condiciones para sustituirle, y luego cada dos animales que se nombren va seleccionando nuevo director, tratando de que todos pasen por este papel que coopera a desarrollar cualidades de sociabilidad en el niño, importantes en su vida.

## Juego # 22

Pequeño teatro

El coordinador dice al oído de cada niño lo que él debe dramatizar: un nadador, una pelota de basquetbol, un ciclista, una persona pelando una ce bolla, un jugador de futbol, etc. Hecho esto, el grupo se sienta en semicírculo, sin decir nadie el papel que debe cumplir. Al darse la señal de iniciación, el coordinador señala a un jugador, que se dirige al centro de la rueda a representar en silencio lo que él dramatizó, va hacia el centro a hacer su representación; pueden ir al centro de -- uno por vez. Quien acierta varias veces, cede su turno a quienes aun no fueron al centro. La victoria es de los tres "mejores actores" seleccionados por el grupo.

## Juego # 23

Relevo

Se requiere de tres banderines, una cuerda o cuerda elástica y dos pañuelos. Se forman dos equipos (blancos y negros) con los jugadores numerados. Un equipo se coloca a la altura del banderín B. Entre las dos líneas de partida son colocados el tercer banderín y el elástico (cuerda) o -- cuerda, sostenido este último por dos jugadores a

una altura conveniente. Dada la señal de inicio, - parten simultáneamente los No. 1 de cada equipo. - El 1N salta por sobre el elástico y entrega su pañuelo al jugador siguiente, el 2N; mientras que el LB, después de su carrera, pasa por debajo del - - elástico, rodea el banderín N, pasa por encima del elástico y entrega su pañuelo al jugador siguiente, el 2B.

## Juego # 24

### Pelota al centro

Para su desarrollo, se colocan los jugadores en una circunferencia, en cuyo centro se situará al propio coordinador. Los jugadores han de ser pares, y se dividirán en dos bandos por medio de cintas o brazaletes, rojos y azules. El coordinador explica que se va a jugar un juego en que perderá aquel bando que cometa primero diez faltas, y que éstas consistirán en lanzar mal la pelota, - por lo que ésta va a dar varias vueltas al círculo, lanzada por el y devuelta por ellos en la misma forma que él lo haya hecho, antes de empezarse a contar las faltas que se cometan, para que aprendan bien como se debe lanzar la pelota en este juego y en otros muchos que existen.

Les enseñará primero a lanzarla de pecho; - luego desde más arriba de la cabeza, y a aquellos que tengan mucha dificultad con estas formas, los-

invitará a que coloquen la pelota junto a la cara, a la altura de los ojos, y la lancen desde ahí.

Los niños, deseosos de comenzar a jugar con tando las faltas, aprenderán prontamente las formas de lanzamiento.

Cuando el coordinador lo considere oportuno, se comenzará a contar las faltas, las cuales se anotarán en un pizarrón colocado de manera tal, que sea visible para todos los jugadores. El juego está indicado para cualquier edad.

## Juego # 25

### Cuando llegue mi navío

Los niños se sientan en círculo, eligiéndose uno para comenzar. Conviene subdividir el grupo en pequeños grupos (8 a 10 jugadores cada uno, a fin de obtener mejores resultados). A la señal de inicio, el jugador indicado avisa: "Cuando llegue mi navío voy..." terminando la frase en silencio, solamente con un gesto (como ponerse un sombrero, calzar un guante, ponerse un sombrero, etc.). Su vecino de la izquierda debe repetir lo que él dice o hace, o sea, la frase inicial y la mímica, para después agregar otro gesto. El juego continúa así teniendo que ejecutar cada niño, todo lo que sus compañeros precedentes hicieran, añadiendo una nueva acción. Quien se equivoca, por olvidarse de algún gesto o alterar su orden de ejecución,

es excluído venciendo los que quedan en juego hasta el final.

También es eliminado quien enseña a otro lo que debe hacer.

## Juego # 26

### ¿Qué falta aquí?

Este es un juego muy útil para educar en el niño la observación. El coordinador sale del local con todos los niños, menos uno; de ser posible, llevar a los jugadores sin que puedan mirar al interior del local, no hace falta cerrar la puerta del mismo, pero de lo contrario el alumno que se queda en ella la cierra y procede después a esconder algún objeto de los que haya habitualmente sobre la mesa del maestro, o en las paredes. Hecho esto, avisa a los demás que ya pueden volver, y una vez todos en el local, hace la pregunta con que se denomina al juego. El que logre saber qué objeto falta, pasa a ocupar el lugar del que se quedó. Si pasado un tiempo determinado, nadie puede indicar lo que falta, vuelven a salir para que sea escondido otro objeto, colocándose el anterior en su lugar.

## Juego # 27

Batalla

Se requiere de una pelota. Se dibujan en el suelo tres campos rectangulares y contiguos; el del centro debe tener, por lo menos 3.50 m. de largo. Se forman dos equipos iguales que ocupan los dos campos extremos. Dentro de cada territorio, los jugadores de un bando se disponen en filas paralelas, cabiendo a cada uno la defensa de determinada fracción del propio campo. El rectángulo central constituye una "zona neutral". La pelota es entregada al equipo sorteado para empezar.

A la señal de comienzo, los jugadores sorteados lanzan la pelota al campo adversario, procurando que ésta pique en suelo enemigo, antes que sus defensores la tomen. Cada vez que eso sucede, quien la lanzó gana un punto para su equipo. El jugador que consigue tomar la pelota puede arrojarla al otro lado, directamente o por medio de pases hechos a compañeros mejor ubicados. Si alguien lanza la pelota fuera del campo o cae en la zona neutral, el adversario más próximo al punto en donde la pelota cayó la toma. Si, sin embargo, un oponente la toca antes de salir afuera, lo mismo que si no consigue tomarla, su grupo pierde el derecho a recibirla. Cada vez que se marca un punto la pelota es entregada al equipo vencedor cuyos jugadores hacen rotación, esto es, cambian ordenadamente de lugar entre sí, de modo de ocupar todas las distintas posiciones.

El partido se realiza en dos tiempos, de -- cinco minutos cada uno, separados por un intervalo de dos minutos, para descanso. En el segundo tiempo, los equipos cambian de campo, ganando aquel -- que acusa mayor número de puntos al terminar el encuentro.

Juego # 28

### Derrumbe

Se requiere de dos pelotas pequeñas y cinco latitas cilíndricas, pintadas de diferentes colores: roja, azul y dos amarillas.

Se alinean las latitas a un costado del terreno y se traza, en frente y a buena distancia de ella, la línea de tiro. Los jugadores se ubican -- junto a ésta en semicírculo, numerándose. Para comenzar, el niño número 1 hace rodar una de las pelotas en dirección a las latitas, tratando de derrivarlas. Cada lata amarilla que cae vale tres -- puntos, cada azul dos y la roja uno. Después que se reponen todas en su lugar, el mismo jugador rueda la misma pelota, sumando los puntos obtenidos -- en las dos jugadas, antes de ceder el turno al siguiente. Cada niño que termina va a ayudar a recoger las pelotas y a reponer las latinas. Cualquier lanzamiento hecho de un lugar que no sea la línea de tiro, no tiene valor. La victoria corresponde al que alcanza mayor suma de puntos, después de -- tres jugadas completas.

## Juego # 29

Al revés

Los niños se sientan en semicírculo. En el medio del grupo está el coordinador, en posesión de una lista de palabras, escritas de atrás para adelante y que están al alcance de las posibilidades del grupo. Para comenzar, el coordinador, lee en forma clara una de las palabras de su lista: - a s e m por ejemplo. El primero dice "mesa" que es la misma palabra pero con las letras en el orden debido, gana un punto. Después, el dice otro vocablo "al revés", para ser reconocido por el grupo y así siguiendo. La victoria es de los jugadores que acumulen más puntos (o que primero sean promovidos por sus ayudantes).

Nota: Para que algunos jugadores no monopolicen el juego, quien consigue cierto número de puntos es elevado a la categoría de ayudante del coordinador, recibiendo encargos como leer las palabras de la lista, localizar el primero en responder acertadamente, o hasta sugerir palabras al revés. Se pueden escribir las palabras en el pizarrón en lugar de leerlas, de modo que se amplíe la lista y aumentar la extensión de los vocablos.

## Juego # 30

Animales desconocidos

Se necesita una tarjetita y un alfiler de gancho para cada jugador. En cada tarjeta el coordinador escribe el nombre de un animal diferente. Las coloca, en seguida en la espalda de los niños. Estos se sientan en el local, de a tres, después de numerados. A la señal de inicio, todos los jugadores del número 1 se levantan, procurando describir por medio de tres preguntas a dos compañeros cualesquiera, que animal es el que el mismo está representando. Los interrogados solo pueden responder "si" o "no". Cada vez que alguien descubre su identidad, el jugador le pasa la tarjeta hacia delante y se la prende en el pecho. Ese niño permanece en el juego para ayudar a los otros a descubrir el propio animal. A una nueva señal, los niños que tienen el número dos se levantan para intentar lo mismo, mientras los otros se sientan y así continúan. La victoria es de aquellos que descubren los respectivos animales con el menor número de preguntas.

## Juego # 31

Gran mudanza

Los alumnos se ubican en un círculo bien abierto, marcando cada uno su lugar en el suelo.

Se señala un lugar más que el necesario. Para empezar, el coordinador ordena: "a la derecha" (o a la izquierda), avanzando todos en ese sentido. El juego continúa con comandos, ora para un lado, ora para el otro aunque no siempre alternados. Las órdenes son dadas con rapidez y ritmo variable, siendo unas veces espaciadas y otras bien agudas. Cuando el orientador ordena: "Gran mudanza!", todos -- cambian de lugar entre sí. \* Quien se equivoca (no hace la mudanza indicada o se mueve fuera de hora), debe cumplir con una prenda, sucediéndole lo mismo a aquel que, en la mudanza general, no va otro lugar mientras el coordinador cuenta hasta seis. La victoria es de aquellas que, transcurrido el tiempo previsto, no tuvieron que pagar prendas.

## Juego # 32

### Despertador

Se necesita una pelota pequeña y liviana. - Los niños se sientan en posesión de la pelota. A la señal de inicio, el grupo comienza a pasar la pelota de uno en uno, alrededor del círculo. Inesperadamente, el coordinador dice: "ya" para interrumpir su pasaje, diciendo en seguida una letra. - El jugador que entonces tenía una pelota en la mano, la levanta para mostrar que oyó la señal y continúa pasándola normalmente. Debe sin embargo nombrar cuatro palabras comenzadas con aquella letra, antes de que la pelota vuelva a él, quien no lo --

consiga es excluído del juego. El jugador que - -  
 acierta tiene el derecho de hacer la próxima inte-  
 rrupción del pasaje de la pelota y elegir la otra-  
 inicial. La victoria es de los tres últimos que -  
 queden en juego; no es permitido pedir palabras --  
 que empiecen con k, w, x, e, y.

### Juego # 33

#### Sálvese el que pueda

Se colocan los jugadores detrás de una lí-  
 nea recta trazada en el piso. A 25 o 30 pies, se  
 traza una línea recta, quedando así señalado un es-  
 pacio de esas dimensiones, por donde han de correr  
 los jugadores, y al final del mismo se traza una -  
 tercera línea recta, pasada la cual se considera -  
 zona de seguridad para los jugadores.

Uno de los jugadores se situará frente a --  
 los demás, a unos cinco pies de distancia. Este -  
 al comenzar el juego, narrará una historieta cual-  
 quiera en que entre la frase "sálvese el que pue-  
 da".

Al oír esta frase, todos los jugadores echa-  
 rán a correr hacia la zona de seguridad persegui-  
 dos por el narrador, quien tratará de coger a uno-  
 antes que penetre en ella y si lo consigue se cam-  
 biarán los papeles. De lo contrario, tendrá que -  
 seguir de narrador y contar una nueva historia.

El que cuenta la historia, ha de tener gracia y procurar interesar a su auditorio, para que éste se olvide casi, de la carrera que ha de dar... para salvarse. Por eso convendría que el primer narrador sea el coordinador. Debe procurarse no hacer cuentos de accidentes desagradables olvidando que se trata de pasar un buen rato. El narrador procurará tener habilidad para engañar a los que le escucha, bien intercalando la palabra "sálvese", o bien haciendo pensar por una frase adecuada que después vendrá la que están esperando.

Ejemplo:

"Abejitas en apuro y un hombre chasqueado"

Era la mañana del domingo. Había pasado la noche intranquilo y me levanté tarde. Lo primero que hice, como de costumbre, fué abrir la ventana que daba a un pequeño patio con flores, para aspirar el aire puro; pero un viento húmedo y nubes oscuras cargadas de lluvia me hicieron desagradable el paisaje, y me dispuse a cerrarla de nueva. En esto, llegó hasta mi un rumor de voces muy raras - que llamó poderosamente mi atención. De detuve ca si sin respirar para oír bien, y claramente pude distinguir estas palabras:

- Aquella está cargadita. ¡Date prisa!

Una voz más fuerte exclamó entonces: - ¡No pierdas tiempo, Sálvese, sálvese lo que hemos recogido.

De un salto caí al patio para escuchar me--

jor y ver a los que así conversaban. Percibí entonces esta orden:

- ¡Sal....Saaaal de ahí!

Y cual no sería mi sorpresa al notar a una abejita, posada en el borde de una campanilla, que así le gritaba a otra, al parecer más joven, que en el fonde de la flor luchaba afanosa por extraer la gotita de miel que en él había.

Me olvidé de todo, hasta de una finísima -- llovizna que empezaba a caer. Todo mi interés lo puse en las cosas tan bellas que se cuentan las -- abejitas mientras trabajan. Pero quedé chasqueado, porque sólo escuché ya un zumbido de alas, que fué interrumpido por este grito angustioso como un que jido.

- Saaaaaalllgan.....¡A la colmena!

Algunas abejitas recogían los últimos granitos de polen. Y, de pronto, unos goterones como -- granizos se dejaron sentir, y muchas voces a la -- vez exclamaban: -¡Saaalllvese el que pueda!

Juego # 34

### Banda de animales

Se requiere de una pelota pesada. Los niños se ubican formando un círculo bien abierto, recibiendo uno de ellos la pelota. A la señal de -- inicio, la pelota es pasada de uno en uno, dando -

la vuelta al círculo por la izquierda. Cuando el coordinador golpea las manos, todos se inmovilizan, ya que quien no lo hace, debe cumplir una prenda.

Quien, en ese momento es sorprendido con la pelota en la mano, se transforma en un animal (perro, por ejem.), debiendo entonces: ponerse sobre las manos y los pies, ladrar, toma de nuevo la pelota y pasarla hacia adelante, como antes. A cada nueva interrupción del juego, alguien representa un animal sugerido por los otros y cuya voz sea fácil de imitar. De ahí y siguiendo, cada vez, que uno de esos jugadores recibe la pelota, debe agacharse, maullar (conforme el caso), para solo después poder pasarla hacia delante. El último en transformarse en animal vence el partido. Quien se olvida de representar su papel cumple una prenda.

### Juego # 35

#### Si o no

Cada participante recibe cinco cintitas de colores, que con sendos alfileres colocará en su pecho, todos dialogarán entre sí, procurando lograr que su interlocutor pronuncie alguna de las dos palabras prohibidas y evitando -por supuesto- decir las él. Quien incurra en infracción (es decir, quien pronuncie alguna de las dos palabras) deberá de inmediato entregar una de sus cintas al otro. Vencerá quien al cabo del lapso estimulado,

que debe ser breve, tenga la mayor cantidad de cintas.

### Juego # 36

#### Pobre gatito mfo

Sentados en rueda, uno de los participantes (puede ser quien pague un castigo de algún juego anterior), deberá asumir el papel de un gato muy mimoso, que sucesivamente se va 'refregando' contra las piernas de los demás, al tiempo que maulla enfáticamente. Cada uno, en su momento, deberá -- acariciar, la cabeza del gato, diciéndole al mismo tiempo: "Pobre gatito mfo...."pero evitando reír.- Quien ríe, reemplaza de inmediato al gato.

### Juego # 37

#### Dibujantes

Se necesita gis y pizarrón. Se forman grupos iguales, dispuestos en columnas paralelamente al pizarrón. Este es dividido en tantas partes -- cuantos son los equipos, recibiendo cada uno de ellos un pedazo de gis. El grupo decide que es lo que va a dibujar: una niña, un gato, etc. A la se ñal de inicio, el primero de cada equipo va hacia el pizarrón, dibuja una parte de la figura combina

da (la cabeza de la niña, el cuerpo de la casa, la base del barquito, etc.) y vuelve corriendo para - entregar el gis al siguiente. Este agrega alguna- cosa al dibujo, dando, en seguida, la tiza del ter- cero y así siguiendo, debiendo, cada jugador que - termina, colocarse al final de su hilera (tal como en las carreras de relevo).

El equipo que primero termina la carrera - hagan dos puntos, correspondiendo al segundo un -- punto. El grupo que hace el dibujo más completo - botiene dos puntos, dándose un punto al siguiente. El triunfo es del equipo que más puntos reúne.

## Juego # 38

### Concurso de estatuas

Tres integrantes del grupo se ubican frente a éste, tomando cierta distancia entre uno y otro. Deberán adoptar la posición de estatuas, represen- tando el tema que determina el director. Ejemplo: libertad. Cada uno por su cuenta adoptará la pose inmóvil que más se acerque al tema. El grupo en- -tonces, opinará sobre cual es el mejor, y el elegi- do quedará relevado. Luego el coordinador mencio- nará el segundo tema (ejemplo, simpatía). Y así - sucesivamente se irán retirando los relevados, has- ta que quede solo uno, a quien se le pedirá una -- prenda.

Temas sugeridos: sol, primavera, amor, indi

gestión, tortuga, flor, etc.

Juego # 39

### Lo contrario

Dos jugadores son actores y a los demás les toca el papel de espectadores. Estos se sientan - agrupados en el suelo de manera que puedan ver cómodamente a los actores y divertirse observándolos. Los mencionados actores se colocan de pie frente al grupo, y uno de los dos hace un gesto cualquiera, por ejemplo, quitarse un zapato. El otro hará lo contrario: calzárselo, y se sigue con otro gesto como reír, llorar, etc. hasta que el último se equivoque; cuando esto ocurre, toma el lugar del primero y éste cambia con uno de los espectadores. Este juego puede practicarse también en el aula de clases los días de mal tiempo.

Juego # 40

### El fotógrafo

Se necesita una cuchara grande. Se escogen dos jugadores, un fotógrafo y un adivino. El adivino sale del cuarto y el fotógrafo toma una foto de alguno de los jugadores que se quedaron adentro; toma la foto utilizando la cuchara en vez de una -

cámara. Se manda llamar al adivino, y éste tratará de adivinar a quien se le tomó la foto. El adivino deberá fijarse en las posturas del fotógrafo-puesto que son las mismas que las posturas que tiene la persona a la que le tomó la foto. El adivino debe encontrar parecido entre las posturas del-fotógrafo y las de alguno de los otros jugadores.- Todos los jugadores pueden asumir la misma postura para desviar al adivino. Después de haber adivinado correctamente un fotógrafo y un adivino nuevos, son escogidos.

#### Juego # 41

#### Juego de los cabritos

Se requiere de un pañuelo y un banquito o silla. Los niños se agrupan en equipos iguales -- dispuestos en columnas paralelas atrás de una línea de salida. Enfrente de cada equipo y a 8 m. de la línea de salida, se coloca un banquito. Cada grupo posee, como máximo, siete jugadores y un capitán va saltando en un pie solo, hasta el respectivo banquito, el cual rodea, volviendo corriendo para la línea de salida donde entrega el pañuelo al siguiente. Hecho esto, se coloca al final de la columna, mientras el segundo salta hacia el banquito, que también rodea, retornando de allí, para dar el pañuelo a en sus manos, el cual debe esperar atrás de la línea de salida. Siempre que un jugador parte, toda su hilera da un paso al frente -

de modo que el compañero siguiente esté atento y - pronto junto a la línea de salida, aguardando apenas.

## Juego # 42

### Casa ocupada

Se colocan los niños en círculo. Del conjunto de los participantes se toman 2 o 3 jugadores - para ubicarlos dentro del pequeño círculo interior. A los demás jugadores, se les distribuye en 3 hileras. Los jugadores de las hileras 1 y 2 forman parejas, se toman de las manos y se ubican a distancias variables sobre el círculo mayor.

Los jugadores de la hilera 3 deberán colocarse en el pequeño círculo interior, juntamente - con los 3 participantes previamente designados. Da da la señal de inicio, todos los jugadores ubicados en el centro deben ir lo más rápidamente posible a colocarse entre los brazos de una pareja libre (casa). Los jugadores que no consiguieron casa por estar todas ocupadas, deben retornar al centro, esperando una nueva señal del coordinador del juego para volver a salir. Cuando ello ocurra, -- los jugadores que estén ocupando una de las casas - también deben salir de ella para tomar otra. Cada casa no debe tener más que un ocupante.

## Juego # 42

Vitrina

Se requiere de 15 a 20 objetos diferentes, una mesa (o bandeja grande) y una toalla. Los niños se ubican en columnas de a uno, lejos del orientador; el coloca sobre la mesa, ubicada en el centro de la sala, los objetos que escogió, cubriéndolos luego con la toalla.

A la señal de inicio, los objetos son expuestos y la hilera da dos veces vuelta en torno a la mesa, hecho lo cual es recubierta nuevamente con la toalla. Cada jugador se sienta entonces en su lugar, para escribir el nombre de los objetos que vió, ganando quien recuerda más nombres. Como es común que parezcan en la lista cosas inexistentes en la mesa, los puntos se calculan así; uno por objeto acertado y menos uno por indicación equivocada.

## Juego # 44

Congreso sonoro

Divididas en grupos de cantidades, parecidas, los participantes recibirán por separado sendas tarjetas conteniendo temas diferentes. Trabajarán durante un lapso determinado (5 min.), preparando la representación de su tema, exclusivamente

en base a sonidos o ruidos, que podrán ejecutar - con sus bocas, con golpes o con elementos. Dentro de la representación (que será lógicamente a oscuras o a espaldas de los demás) no podrán incluir - palabras, pero si melodías. Los grupos se irán -- presentando sucesivamente, mientras los demás descubren lo mejor posible el contenido de sus temas. Se otorgarán punto a los oyentes, de acuerdo a lo cercano de sus respuestas con el tema representado, y la suma total de puntos que éstos se hubieran adjudicado se le agregará también al haber de los actores. Ejemplos de temas a incluir: estación de - subterráneo, incendio de pajarería, amanecer en el campo, asalto a un gallinero, estación de ferrocarril, tormenta en alta mar y parque de diversiones.

## Juego # 45

### Palmas

Se necesita una bolsita de maíz y una silla para cada equipo. Los niños se reúnen en equipos iguales, dispuestos en hileras paralelas detrás de una línea de salida. Cada jugador guarda la distancia de un brazo con respecto al siguiente, dándose a los cabeza de columna, una bolsita. En frente de cada equipo y a diez metros de la línea de salida, se pone una silla.

A la señal de partida, el primero de cada equipo bate palmas y arroja la bolsita de maíz pa-

ra arriba y para atrás. El siguiente bate nuevamente las palmas, toma la bolsita, va saltando en un solo pie hasta la silla, la rodea, tira tres veces seguidas la bolsita hacia arriba, batiendo palmas cada vez antes de tomarla de nuevo y retorna corriendo hacia la hilera. Se coloca entonces, al frente de ella pero detrás de la línea de salida.- El juego prosigue como antes retrocediendo el grupo entero un lugar cada vez que alguien sale, hasta que todos hayan corrido una vez. Constituye -- falta que ocasionan al equipo, la pérdida de un punto: dejar de batir palmas como es exigido: el -- cabeza de columna no se mantiene detrás de la línea de salida; saltar algún jugador en el pasaje de la bolsita. La victoria es del bando que primero vuelve a la posición inicial, siempre que no haya perdido tres puntos más que el que le sigue.

## Juego # 46

### Atacar el campamento

Se requiere de una pelota de voleibol menos inflada que lo común. Se traza en el suelo un rectángulo grande en cuyo interior se ubican todos -- los jugadores menos dos. Estos se colocan fuera, -- junto a cada uno de los lados menores de la figura, teniendo uno de ellos la pelota. A la señal de inicio, el que tiene la pelota trata de alcanzar con ella a uno de los compañeros ubicados dentro del -- rectángulo, teniendo cuidado de apuntar solo a sus

piernas. El que lo consigue cambia de lugar con el que tocó continuando así el juego. Los jugadores a quienes se dirigen los tiros pueden saltar, correr, desviarse, torcer el cuerpo, etc., para evitar la pelota, pero nunca atajarla con las manos o los pies. Nadie puede retener la pelota más de 5 segundos ni dar más de dos pasos con ella en la mano. La pelota que se detiene en el interior del campamento, debe ser rodada por uno de los ocupantes en dirección a los atacantes. Sólo es válido el lanzamiento efectuado desde afuera del rectángulo y junto a su lado menor, no contándose aquellos en los que el lanzador tiene un pie sobre la línea, sino dentro de la propia figura. Tampoco tiene valor la pelota que toca por encima de la cintura, sucediendo lo mismo si pisa los límites o sale del área, debiendo entonces cambiar de lugar con un atacante. Al caso de cierto tiempo, la victoria corresponde a aquellos que nunca salieron del rectángulo.

Juego # 47

### Mi navío

El coordinador anuncia la inicial que eligió (C por ejem.) pasa a hacer entonces una serie de preguntas al grupo sobre "su navío", acertando las respuestas que comienzan con esa letra. Así por ejemplo:

- Cómo se llama mi navío?.... "Coraje"
- Quién es su comandante?.... "Carlos"
- Qué carga lleva? .... "Carbón"
- De dónde salió? .... "Colombia"
- Para dónde vá? .... "Cuba"

Cada jugador que da una respuesta acertada, gana un punto. El triunfo es de los que consiguen acumular más puntos. Las preguntas pueden ser modificadas, para ajustarse a la capacidad y experiencia del grupo. Las más difíciles, que son las dos últimas, pueden ser sustituidas por ejemplo: - "Qué animal va a bordo?", "Cuál es la comida preferida por el comandante?".

## Juego # 48

### Carrera de palabras

Divididos en equipos de igual cantidad, el puntero de cada uno recibe una hoja en blanco y un lápiz, debiendo anotar -a la señal de comienzo- una palabra relativa al tema dado (ejemplo: ciudades). Una vez escrita, pasará la hoja a un compañero quien deberá escribir otra sobre el mismo tema que comience con la letra que concluyó la anterior. Y así sucesivamente hasta llegar al último, quien una vez complementado la acción levantará su hoja, anunciando el final. Ganará el equipo que concluya

primero siempre que todas sus palabras estén correctamente escritas y respondan efectivamente al tema. Ejemplo: Amsterdam, Madrid, Dusseldorf, Frankfurt, Tucuman, etc.

## Juego # 49

### Manduca manda

Los niños se disponen en pequeñas filas, bien alejadas unas de otras, dentro de cada fila, los jugadores dejan bastante espacio entre sí. Al frente del grupo y en un lugar un poco más elevado que el resto (sobre una grado o silla) permanece el coordinador.

El juego comienza con una orden del coordinador: "manduca manda...levantar los brazos", por ejemplo la cual debe ser obedecida por todos. El da nuevos mandos, que exigen mayor o menor movimiento (ponerse en cuclillas, saltar tres veces en el mismo lugar, etc.). Cuando las órdenes son precedidas de las palabras "manduca manda", deben ser obedecidas, de lo contrario, deben pagar una prenda. Siendo así, a la orden "manduca manda", todos a obedecer, pero si oyeran solamente, "batir palmas", quien tal cosa hace, comete un error. La victoria es de los que, transcurrido el tiempo previsto, no tuvieron que cumplir las prendas.

## Juego # 50

Maniobras

Los niños se disponen en columnas de a uno, teniendo a un costado al coordinador. Combinar, en tonces, que señales (y cuantas), van a usar en las 'maniobras' pudiendo adoptar las siguientes: dos - silbato cortos marchar normalmente en círculo; -- tres silbato cortos, correr en círculo; en un silbato corto, parar; un silbato largo, caminar hacia atrás, en círculo; dos silbato largos, saltar en el mismo lugar.

El número de señales y la dificultad de los momentos que les corresponden, dependerán de la habilidad y experiencia del grupo. Al comenzar, el coordinador empieza a dar las señales para las maniobras, en lo que es prontamente obedecido. Terminando el tiempo previsto el triunfo es de los que no deben cumplir ninguna prenda.

## Juego # 51

El gavián come pollos

Para el Gavián come pollos, los jugadores se colocan en línea de flanco, cogiéndose por la cintura. Al frente se sitúa uno más ágil, que puedan elegir ellos y que será la gallina, a cuya cintura se cogerá el primer jugador de la fila. Los-

jugadores que forman ésta serán los pollos. Otro jugador hará el papel de gavián.

Al comenzar el juego, el gavián no debe dejarse ver, por lo tanto estará escondido, y los pollitos, regados por el campo, estarán picoteando en la yerba, escarbando la tierra en busca de lombrices, piando, etc. En tanto la madre gallina, -- siempre cerca de ellos, vigila los contornos temerosa de que aparezca el gavián.

Cuando éste asoma, lo hará moviendo los brazos para imitar el vuelo de las aves. Al verlo la gallina, avisa a los pollos, pero a la vez sale -- ella al encuentro del gavián con los brazos abiertos, para imitar a la gallina cuando ahueca las alas para defender a sus crías. Esta salida al encuentro del gavián da tiempo a los pollitos pararse colocando rápidamente, unos tras otros y todos detrás de la gallina, fuertemente cogidos, siguiendo los movimientos de defensa que ella hace.

La gallina tiene que ser muy ligera para -- evitar que el gavián corriéndose por su izquierda o derecha, pueda cogerle algún pollo. Ni la gallina en su defensa, ni el gavián en su ataque, podrán forcejear nunca. Cuando el gavián logre coger un pollo, se elegirá entre ellos nuevo gavián y nueva gallina, a menos que todos quieran la misma gallina, por ser ésta muy buena defensora. Desde luego, esto podrá permitirse por una o dos veces más, pero nunca por el tiempo que dura el juego, porque todos los niños deben tomar parte en el juego, por la razón de que se beneficien por igual

en las diferentes oportunidades que brinde.

El coordinador invitará a los niños a que - cada uno en su papel imite al ave que representa, - tratando de hacer como la gallina cuando llama a - los pollitos, de pŕar como éstos, de lanzar el gri - to característico del gavilán cuando divisa la pre - sa, etc.

### Juego # 52

#### Ven acá

Se requiere de una bandera, armada con una - varilla y un pañuelo de color. Se forman dos gru - pos iguales, y se alinea uno frente al otro, de - trás de dos paralelas trazadas en el suelo y sepa - radas por 9 m. de distancia. Un grupo es sorteado - para comenzar, quien tiene la bandera grita: Ven - acá! y señala con ella a cualquier adversario. Es - te debe ir hasta quien lo llamó, sin reir ni son - reír, mientras los ponentes intentan inducirlo a - errar, diciéndole bromas, haciéndole muecas, etc. - Si el consigue llegar serio hasta allá, recibe la - bandera volviendo a su lugar desde donde señala - con ella a un adversario, y así siguiendo. Quien - rfe o sonrfe es excluído, venciendo el último en - conquistar la bandera.

## Juego # 53

Cuenta exacta

Los niños se disponen en círculo, teniendo en el centro un jugador destacado. Para comenzar, el niño separado dice una letra, debiendo los -- otros presentar alguna palabra de 4 letras con -- aquella inicial.

El primero en acertar gana un punto, teniendo derecho a nombrar otra letra y así continuando. En caso de empate, es necesario que ambos jugadores reciban un punto. El triunfo es de quien consiga más tantos dentro de cierto punto, combinado con anterioridad. Las letras K W, y X no pueden -- ser elegidas.

## Juego # 54

Limón medio limón

Todos se numeran correlativamente, comenzando el juego el coordinador, que puede adjudicarse el número "cero". Entonces dirá: "Cero limones, me dio limón cinco (por ejemplo) limones". En este caso, quien tiene el número cinco, dirá: "cinco limones, medio limón, ocho limones". Lógicamente, cada uno después de pronunciar su número de limones y "medio limón" dirá el número de los limones que de see, para hacer entrar en el juego a otro integran

te, quien en el momento que sea llamado, pronuncie incorrectamente alguna de las palabras del código del juego, recibirá su castigo o prenda.

Puede optarse por eliminar a cada errado, - quedando en definitiva dos participantes, que por velocidad procurarán vencerse.

## Juego # 55

### Qué lleva?

Cada equipo (2), envía al frente a cinco re presentantes. El conductor del juego, tiene en su poder una tarjeta con una nómina de 10 elementos - de distinta especie. Irá mostrando sucesivamente - un nombre de elemento a cada uno, para que represente, durante 30 segundos, cómo llevaría tal elemento. Su grupo debe registrar o anotar previo -- acuerdo, todos los elementos que haya visto llevar a sus compañeros de equipo. Vencerá el equipo que hubiera logrado mayor cantidad de aciertos.

Luego, pasarán otros cinco, variándose el tema (¿qué conduce? , qué estudia?, qué mira?, - - etc.). Ejemplos:

- Qué lleva?, melón, valija pesada, balde -- lleno, perro, estampilla, pollito, batería de automóvil, bebé, bandeja con vasos.
- Qué conduce?, automóvil, avión, motocicleta, bicicleta, monopatín, lancha, locomotora, barco, camión, etc.

## Juego # 56

Trasmisión del mensaje mímico

Cinco personas son enviadas fuera del salón. Una vez que han salido, quien dirige, anuncia al grupo que realizará una representación mímica, de una determinada acción (ejemplo: bañar a un elefante). Se llamará a la primera persona de afuera, a quien se hará sentar frente al actor, instándole a que observe determinante todos sus pasos, pues luego deberá repetirlos a uno de sus compañeros.

Desarrollada la acción por el director del juego (procurará incluirse algunos gestos grotescos, como pasar por debajo de la "barriga" del elefante y lustrarle los colmillos, cepillarle el lomo, etc.), será llamado el segundo concursante, -- quien sentado en el lugar de observación, recibirá las instrucciones similares al anterior, y observará detenidamente la acción de sus compañeros. Así se transmitirá la acción entre los cinco debiendo -- luego, en orden inverso, relatar oralmente lo que han interpretado.

Lógicamente se producirán graciosos errores de interpretación en los sucesivos pasos, que se -- agravarán progresivamente.

Otros temas sugeridos: dar una aspirina a una jirafa y acostarla a dormir, dar un laxante a la jirafa y esperar el resultado, bañar a un gato y colgarlo a secar, adiestrar en salto de vallas a un grupo de cucarachas.

## Anexo 2

Proposición del programa de trabajo (B), reformado en base a la experiencia obtenida.

Antes de presentar el programa, es indispensable hacer algunas aclaraciones al respecto. Las modificaciones que contiene, se basan desde luego, en la experiencia adquirida durante la realización de la parte práctica de esta investigación. El -- cambio principal que realizó, es la eliminación de los juegos que no requieren de actividad corporal (pasivos), predominando los del tipo gimnásticos o fisiológicos, dado el resultado que produjeron, ya que lograron una mayor animación en el grupo; sin embargo, se dejaron algunos juegos de los tipos -- restantes de la clasificación (de habilidad, ejercitación de la voluntad, ejercitación sensorial, - intelectuales o de ingenio, de chasco o de humor, - de reacción y atención, de iniciación expresiva ar tística), tomando en cuenta aquellos que dieron re sultados más positivos en los grupos.

En cuanto a los demás aspectos, como el número y duración de las sesiones, y en general las demás condiciones de organización del trabajo, se considera que no es necesario ningún cambio. Los - juegos que conforman el programa, están dirigidos - a niños de 8 a 12 años de edad.

En total, se eliminaron 26 juegos, mismos - que fueron reemplazados por juegos del tipo gimnás

ticos o fisiológicos, permaneciendo entonces 25 -- juegos que se aplicaron en el programa (A). A continuación se presenta la lista de juegos que se -- eliminaron del programa aplicado (A), y así mismo, la de aquellos que si se tomaron en cuenta para -- constituir el programa reformado (B). Los números -- entre paréntesis ( ) que aparecerán a la derecha -- del título del juego, corresponden al número con -- que están clasificados en el programa (A) o bien -- en el programa (B), según el caso.

#### 4.6.4.1. Lista de juegos eliminados del programa aplicado (A)

- De la A a la Z (11)
- La cigüeña (21)
- Pequeño teatro (22)
- Palabras escondidas (12)
- Alfabeto animado (17)
- Cuando llegue mi navío (25)
- SÍlvase el que pueda (33)
- Si o no (35)
- Concurso de estatuas (37)
- Lo contrario (39)
- Animales desconocidos (30)
- Vitrina (43)
- Congreso sonoro (44)
- Mi navío (47)
- Al revés (29)
- Ofdo alerta (7)
- Aire, tierra, mar (14)
- Dibujos colectivos (19)
- Arroz y porotos (20)
- Despertador (32)
- Dibujantes (37)
- Cuenta exacta (53)
- Limón medio limón (54)
- Que lleva (55)
- Transmisión del mensaje mímico (56)
- Ven acá (52)

#### 4.6.4.2. Lista de juegos que permanecen del programa aplicado (A)

- Pobre gatito mío (36)
- El gavián come pollos (51)
- Monitos (16)
- Que falta aquí (26)
- Derrumbe (28)
- Banda de animales (34)
- Carrera de palabras (48)
- Maniobras (50)
- Atacar el campamento (46)
- Manduca manda (49)
- Carrera de Chaplin (15)
- Reino de los duendes (6)
- El fotógrafo (40)
- Fiesta de presentación (1)
- Escapar del tirador (9)
- Jugador al centro (10)
- El movimiento dice (13)
- Mariposa (5)
- Relevé (23)
- Casa ocupada (42)
- Batalla (27)
- Gran mudanza (31)
- Juego de los cabritos (41)
- Batir palmas (45)
- Pañuelo de la casa (18)

4.6.4.3.- En seguida, se presenta la lista de los juegos que reemplazan (forman parte del programa (B) ) a los que se eliminaron del programa - aplicado (A):

- Línea de pase (7)
- Zig-zag (10)
- Buscapié (11)
- Despeje (13)
- Salto de onza (15)
- Saltito (16)
- Hermanos cazadores (18)
- Pelota errante (19)
- Cazar la mariposa (20)
- Perseguir a la langosta (21)
- Vuela pelota (23)
- Canastita (24)
- Defender la silla (27)
- Canguros (29)
- Cuatro bases (31)
- Sapitos en la laguna (32)
- Agricultores y langostas (35)
- Relevo con cuerda (37)
- Después de la línea (40)
- Llevar al cerdo a la feria (41)
- Tiroco (42)
- Papa caliente (43)
- Tres prisioneros (50)
- Nueve vueltas (52)
- Encrucijada (53)
- Huya de él (6)

Del siguiente programa de trabajo, se podrá apreciar, que se eliminaron los puntos: fecha, hora (las sesiones seguirían siendo de 90 -- min. de duración), y responsables, pues todo esto depende de las condiciones y las personas que lleven a cabo el programa.

La descripción de cada uno de los juegos que aparecen en el programa reformado (B), se presentan de acuerdo al orden en que se encuentran distribuidos dentro de dicho programa, cuya lista estará al final del mismo.

4.6.5.- PROGRAMA RECREATIVO (REFORMADO) DIRIGIDO A GRUPOS DE NIÑOS EN EDAD (B) ESCOLAR.

PRIMERA ETAPA		
OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
1) Motivar a los niños (en edad escolar) Para la - formación del grupo re- creativo.	1) Visita al lugar (comuni- dad) en que tendrá efec- to el programa.	1) Programa de trabajo, propaganda afusiva - al programa.
2) Conocer a los integran- tes del grupo con que - se trabajará.	2) Presentación del Trabajo Social al grupo y -- elaboración de la lista- de los integrantes del - grupo.	2) Programa de trabajo, papelería.
3) Propiciar el conocimien- to de los miembros del- grupo, mediante la apli- cación de técnicas rom- pehielo que permitan iniciar la cohesión del grupo.	3) Fiesta de presentación 4) Mariposa 5) Reino de los duendes	3) Tarjetas con el nom- bre de cada integran- te. 4) Una cuerda y una pe- lota liviana, sillas. 5) Lugar amplio.
4) Lograr que los miembros del grupo adquieran las primeras nociones del - trabajo en grupo.	6) Huya de él 7) Línea de pase	6) Una pelota liviana. 7) Una pelota pequeña - para cada equipo.
5) Permitir a cada uno de- los integrantes, que co- nozcan sus propias capa- cidades de carácter ff- sico, a fin de que - -- aprenda a aceptar las - que los demás poseen.	8) Escapar del tirador	8) Una pelota pequeña y liviana. 9) Cuatro bolsitas de - maíz y 3 cajas de -- cartón de diferentes tamaños.
6) Desarrollar la capaci- dad en los niños del -- grupo, de dar mayor im- portancia al trabajo en equipo con respecto a - su destreza personal.	10) Zig-zag 11) Buscapié	10) y 11) Una cuerda muy - larga para cada- equipo.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
7) Lograr que el niño aprenda a respetar las reglas que se establecen dentro del grupo.	12) El movimiento dice 13) Despeje	12) Un local amplio 13) Una pelota liviana menos inflada que lo común.
8) Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo, enfatizando en los principios de cortesía que deben existir entre todos, al ser tolerantes con los errores de los demás.	14) Carrera de Chaplin 15) Salto de Onza	14) Una naranja, una pelota y un libro (tamaño chico) 15) Local amplio.
9) Lograr que el niño haga consciente su conducta ante determinada situación de grupo, tal como el buen comportamiento, sentido de cooperación y capacidad de reacción rápida.	16) Saltito 17) Pañuelo de la risa	16) Una cuerda larga y 2 soportes para cada equipo. 17) Un pañuelo o máscara.
10) Permitir al niño, adquirir la noción de trabajo en equipo, tomando en cuenta la obtención de mejores resultados.	18) Hermanos cazadores 19) Pelota errante	18) Una pelota pequeña y liviana. 19) Una pelota (cualquier tamaño).
11) Lograr que los miembros del grupo comprendan la importancia de su buena actitud ante la inhabilidad de los compañeros.	20) Cazar la mariposa 21) Perseguir a la langosta.	20) y 21) Una pelota y local amplio.

## SEGUNDA PARTE

OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
12) Desarrollar en los niños la noción de juego de equipos y la buena-actitud en la competición entre grupos.	22) Relevé 23) Vuelta pelota	22) Tres banderines, una - - cuerda elástica y un pañuelo. 23) Dos pelotas iguales o -- dos bolsitas de mufz.
13) Permitir al niño por - medio de la aplicación de los juegos el <u>con</u> cimiento de su destreza física, y el desa-- rrollo de su capacidad sensorial, fomentando la buena actitud ante los errores de los <u>com</u> pañeros.	24) Canastita 25) Que falta aquí	24) Una canasta (de basketbol), una pelota para - cada equipo; a falta de canasta, usarse un cesto de papeles. 25) Local amplio.
14) Fomentar en los miem-- bros del grupo el sentido de cooperación y conocimiento de sus ca pacidades físicas, así como la aceptación de las de los compañeros.	26) Batalla 27) Defender la silla	26) Una pelota y gises 27) Una pelota y una silla.
15) Lograr que el niño - - aprenda a respetar las reglas que se establecen dentro de los juegos, desarrollando con ello, su noción de tra bajo en grupo.	28) Gran mudanza 29) Canguros	28) Local amplio 29) Una pelota liviana para cada equipo.
16) Desarrollar en los niños su habilidad para trabajar en grupo, <u>pre</u> ficiando mediante la - aplicación de los juegos, el acercamiento - de los miembros del -- grupo.	30) Banda de animales 31) Cuatro bases	30) Una pelota pesada 31) Una pelota liviana

OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
17) Fomentar en el niño su conducta positiva ante determinada situación de grupo, tal como la rapidez de reacción, autodominio, que requieren estos juegos.	32) Sapitos en la laguna 33) Pobre gatito mfo	32) y 33) Local amplio
18) Permitir a los integrantes del grupo el dominio y conocimiento de sus habilidades físicas, fomentando la aceptación de la inhabilidad de sus compañeros.	34) Monitos 35) Agricultores y langostas	34) Local amplio 35) Cinco bolsitas de -- maíz para cada equipo.
19) Desarrollar la creatividad del niño, ejercitando su imaginación, así como sus habilidades físicas, enfatizando en el trabajo de grupo.	36) El fotógrafo 37) Relevé con cuerda	36) Local amplio 37) Una cuerda corta y un banquito o silla para cada equipo.

### TERCERA PARTE

20) Permitir al niño por medio de la aplicación de los juegos, el dominio de su velocidad y fomentar la aceptación de los errores de sus compañeros.	38) Juego de los cabritos 39) Casa ocupada	38) Una máscara o pañuelo, silla. 39) Local amplio.
21) Desarrollar en los niños el sentido de responsabilidad en el juego de equipos y el buen comportamiento en la competencia de grupos.	40) Después de la lluvia. 41) Llevar al cerdo a la feria.	40) Una pelota liviana. 41) Una silla y una lata cilíndrica (vacía y tapada) para cada equipo.

OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
22) Lograr ejercitar en el niño, su habilidad de trabajo en grupo, a través del desarrollo de la actitud positiva en la competencia entre grupos.	42) Tiroteo 43) Papa caliente	42) Una pelota blanda 43) Una toalla vieja (o pañuelo grande) con un nudo en el medio.
23) Permitir que cada integrante del grupo conozca sus capacidades y límites de carácter físico, así como su capacidad para resolver problemas a nivel individual y posteriormente a nivel grupal.	44) Carrera de palabras 45) Derrumbe	44) Local amplio 45) Dos pelotas, 5 latitas pintadas de rojo, azul y amarillo.
24) Lograr que el niño aprenda a respetar las reglas que se establecen en los juegos, fomentando su sentido de cooperación en grupo.	46) Manduca manda 47) Maniobras	46) y 47) Un local amplio.
25) Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo, a fin de fomentar su cohesión.	48) El gavilán come pollos. 49) Batir palmas	48) Una bandera o un pañuelo de color. 49) Una bolsita de maíz y una silla para cada equipo.
26) Desarrollar en los miembros del grupo, el sentido de la responsabilidad en los juegos de equipo, así como la buena actitud ante los compañeros.	50) Tres prisioneros 51) Atacar el campamento	50) Una pelota liviana. 51) Una pelota de volibol menos inflada de lo común.

OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
27) Fomentar en el grupo, la - noción de juego de equipos, y el comportamiento positj vo ante la inhabilidad de- los compañeros.	52) Nueve vueltas 53) Encrucijada	52) y 53) Tres pelotas - iguales o bol- sitas de mafz.
28) Evaluar los resultados ob- tenidos de la aplicación - del programa con el grupo.	54) Dialogar con los- niños, a fin de - conocer su opi- - nión acerca del - programa. 55) Si se considera - conveniente, rea- lizar evaluación- escrita mediante- un cuestionario - o bien a través - de la opinión li- bre de los niños.	54) y 55) Grupo de niños con los que se efectuó el pro- grama. Papelería.

FIN

## Anexo 3

Descripción de los juegos introducidos en el programa (B) reformado.Huya de él (6)

Para este juego, se requiere de una pelota liviana. Se trazan en el suelo dos paralelas, separadas por 2.50 m. Se forman dos bandos iguales, alineándose cada uno detrás de una de las líneas, de manera que los equipos se enfrenten. Cada grupo marca su refugio en un extremo del terreno. Se entrega la pelota al bando sorteado para comenzar.

A la señal inicial, el que está con la pelota la arroja a cualquier adversario. Así que éste la toma (nunca sin embargo, antes de ello), todos los componentes del bando que la tiró (y, por lo tanto desafió al otro) dan la espalda a sus oponentes y huyen hacia el refugio. El niño que recibió la pelota corre con ella hasta la línea enemiga y desde allí la arroja al frente, procurando alcanzar a un adversario, de la cintura hacia abajo, antes de que aquél entre en el refugio. Si acierta, gana un punto para el grupo. De todos modos, recupera la pelota y todos vuelven a las líneas de partida, correspondiendo ahora al que ha sido alcanzado, lanzar la pelota a otro adversario, a su elección. Si nadie fuera tocado, se entrega la pelota

al bando opuesto para que haga el desafío.

Transcurrido el tiempo previsto, la victoria corresponde al bando que exhibe mayor total de puntos.

Nota: El número que aparece a la derecha del título del juego, corresponde al número con que está marcado en el programa reformado (B) antes expuesto, de acuerdo al orden que en él ocupa.

### Línea de pase (7)

Se necesita una pelota pequeña, para cada equipo. Se forman bandos iguales, disponiéndose cada cual en fila. Todos los jugadores marcan sus lugares en el suelo, dejando los de cada grupo bastante espacio entre sí. El primero de cada fila recibe la pelota.

A la señal de comienzo, el primero de cada equipo patea la pelota hacia el segundo, quien la para con el pie y la pasa al tercero en la misma forma. Este hace lo mismo en relación al cuarto y así continuando hasta llegar al último, quien, al recibirla, corre con ella por detrás de la propia fila, dominándola con los pies. Va así hasta el primer jugador a quien la pasa con el fin de que él la envíe de nuevo a su vecino, y así sucesivamente, tal como antes. Cada vez que un jugador parte con la pelota, todo su grupo avanza un lugar a la derecha, ganando el equipo que primero vuelve a la posición inicial.

Quien pierde el dominio de la pelota, debe recuperarlo, sin utilizar las manos y sin ayuda de los demás, bajo pena de que su banda pierda un punto. Tres puntos perdidos hacen que el equipo sea descalificado.

Zig-Zag (10)

Se requiere de una cuerda bien larga para cada bando. Se coloca una cuerda extendida en el suelo, perpendicularmente a la línea de salida, a 1.50 m., frente a cada equipo. Cada jugador va -- 'normalmente' (como en el juego de los cabritos) -- hasta la cuerda. De allí y siguiendo, avanza, saltando de un lado hacia otro, con los pies juntos a lo largo de la cuerda, hasta llegar a su otro extremo. Solo entonces vuelve corriendo como al -- principio, por la derecha de la cuerda, para tocar al que sigue.

Constituyen faltas que ocasionan la pérdida de un punto al equipo: cruzar la línea de salida -- sin ser tocado; olvidarse de tocar al jugador siguiente, para darle salida; dejar de saltar en zig zag a lo largo de toda la cuerda o pisarlo. Cuanto más larga fuera, tanto más cansador será el juego, pudiéndose, a falta de cuerda, hacer dos trazos paralelos en el suelo, por encima de los cuales los jugadores deben saltar en zig-zag.

Buscapie (11)

Se utiliza en este juego, una cuerda gruesa y larga para cada equipo, un banquito para cada -- equipo. Los banquitos se colocan a 2 m. de la lí-- nea de salida. Dentro de cada equipo, los jugado-- res son numerados, guardando entre sí la distancia de poco más de 1 m. Entre dos hileras se deja -- siempre un espacio de 3 m. El primero de cada gru-- po, recibe una cuerda, que sostiene por una punta, dejando la otra caída en el suelo.

A la señal de inicio, quien tiene la cuerda sale corriendo arrastrándola detrás de sí, en di-- rección a la respectiva meta. Rodea el banquito y vuelve por la derecha a la línea de partida, donde se detiene, esperando que el compañero número 2 to-- me el otro extremo de la cuerda. Salen entonces am-- bos corriendo hasta el final de la columna. Cada-- uno a un lado de ella, manteniendo la cuerda para-- lelamente del suelo y a una altura de 0.15 a 0.20-- m. del mismo. A medida que estos jugadores que en-- frentan a los demás, van pasando la cuerda, sus -- compañeros la saltan, uno después de otro sin pér-- dida de tiempo.

Cuando ambos llegan al final de la columna, el número 1, suelta la punta de la cuerda que sos-- tenía y se coloca detrás de todos, yendo el 2 ha-- cia delante. El vá con la cuerda en la mano, has-- ta el banquito, lo rodea y vuelve a la línea de sa-- lida, donde se detiene, esperando que el tercer -- compañero tome el otro extremo de la cuerda, para--

recomenzar el pasaje del "buscapié". Finalizando -  
exto, el segundo jugador se coloca en el final de-  
la columna, prosiguiendo sucesivamente, hasta que-  
todos tuvieran su turno. Constituyen faltas que -  
acarrear la pérdida de un punto al equipo: arras--  
trar el buscapié por el suelo y dejar de rodear la  
meta. Cuando la cuerda es soltada para evitar la -  
caída de alguien, los que pasaban, recomienzan des  
de el punto en que estaba al acontecer el hecho.

Despeje (13)

Se necesita una pelota liviana menos inflada de lo común.

Los niños se disponen en un círculo bien --abierto, marcando cada cual su lugar en el piso. -- En el centro queda un jugador en posesión de la pelota.

A la señal de iniciación, el jugador central lanza la pelota hacia arriba, mientras todos los componentes de la rueda cambian de lugar entre sí. En cuanto ataja la pelota nuevamente, trata de alcanzar con ella las piernas de algún niño, que --aún no llegó al nuevo lugar. Si acierta, cambia su lugar con el del tocado. De lo contrario, permanece en el centro a la espera de una nueva orden de cambio de lugar, y por lo tanto debe arrojar nuevamente la pelota hacia arriba. Quien a la señal no abandona el refugio, es considerado como alcanzado; o mismo sucede al jugador que ocupa de nuevo, el lugar que acabó de dejar. El triunfo es de aquellos, que finalizando el juego, nunca hubieran pasado por la posición central.

### Salto de onza (15)

Los niños forman una gran rueda, dejando -- bastante espacio entre sí. Cada cual marca su lugar en el suelo con un círculo, excepto un jugador, que va hacia el centro para representar la "onza". Cada niño de la rueda anuncia el nombre del animal que eligió, no pudiendo haber dos nombres iguales.

Para empezar, la onza llama a dos o tres de los niños de la rueda, los cuales inmediatamente cambian su lugar entre sí, ocasión en que ella trata de encontrar un lugar en la rueda. Quien sobra, va hacia el centro a representar a la onza y el -- juego se reanuda con una nueva llamada de animales. Todos se mueven en un pie solo, yendo hacia el centro ocupando el lugar de la onza quien no cumple -- esta regla. Cuando el jugador central demora mucho en conseguir lograr puede gritar, después de varias tentativas: "fuego!", teniendo que cambiar -- todos de lugar.

Saltito (16)

Se requiere de una cuerda larga y dos sopores para cada grupito. Dos niños en cada grupo de seis a ocho, sostienen los extremos de una cuerda, mientras los otros se ubican en hilera de a uno, de frente a ella. Es mejor utilizar soportes en los que aquélla pueda quedar bien apoyada, pero no sujeta, para que caiga fácilmente en caso de que los niños tropiecen. Quienes sostienen la cuerda pueden permanecer sentados con las piernas cruzadas, en cuclillas, de rodillas y sentados sobre los talones o si no, teniendo sólo una rodilla apoyada en el suelo y el otro pie en tierra, con la pierna flexionada hacia delante. La cuerda es extendida en línea recta y sostenida levemente, para soltarla tan pronto como alguien choque con ella.

A la señal de partida, los niños corren, -- uno a uno, en dirección a la cuerda, la cual trasponen de un salto, volviendo por la derecha para colocarse al final de la hilera. Inicialmente la cuerda es extendida a poca distancia del suelo, pero cada vez que el grupo termina de saltar, su altura es aumentada. A quien se equivoca, cambia de lugar con el compañero que hacía más tiempo que -- sostenía la cuerda. Este va a ocupar el lugar del primero de la fila, poniéndose a saltar como si -- allí estuviese desde el principio. Tan pronto como alguien arrastre la cuerda, ella es largada para evitar una caída. Los jugadores tienen derecho a tres tentativas, en cada altura, saliendo del jue-

go los que, aun así, no consiguen acertar. Habiendo varias cuerdas, los niños excluidos de un grupo pueden probar suerte en otro. El triunfo es de los últimos en permanecer en el juego.

## Hermanos cazadores (18)

Se necesita una pelota liviana y pequeña. - Los niños forman parejas y se reparten por el campo, sin tomarse de las manos. Una pareja es elegida para hacer de "hermanos cazadores", siéndoles entregada una pelota.

Al dar la señal de partida, los cazadores - procuran arrojar la pelota al encuentro de las - - piernas de los jugadores, quienes se ponen en fuga. Ningún cazador puede dar más de un paso con la pelota en la mano, de modo que, para perseguir bien a los jugadores, uno corre y el otro le tira la pelota. La pareja se separa, haciendo pases, hasta - que un jugador juzgue que tiene un objetivo fácil de alcanzar. El fugitivo tocado por la pelota debe tomarla y juntamente con su compañero, ir a constituir la nueva pareja de cazadores. La jugada del - cazador que corre sosteniendo la pelota, no tiene valor.

Sólo es válido el 'tiro directo', esto es, - el que toca a alguien viniendo de las manos del cazador y no por rebote en el piso solo puede ser recuperada por un atacante. Quien desobedece los límites trazados para el campo, es considerado alcanzado.

### Pelota errante (19)

Se necesita solamente una pelota. Los niños se disponen en un círculo bien abierto, quedando - en el centro uno de los jugadores. Cada uno marca su lugar en el suelo, siendo entregada la pelota a un jugador de la rueda.

Al darse la señal de inicio, los componentes del círculo pueden pasarse la pelota entre sí, en cualquier dirección, sin obedecer a ningún orden, teniendo por única regla que la pelota no cruce el círculo. Ella puede ser arrojada, por ejemplo, a un compañero situado después de otros tres, pero nunca a uno situado en el lado opuesto de la rueda. Mientras tanto, el jugador del centro procura tocar la pelota, pues si lo consigue, cambia de lugar con el último en arrojlarla o con aquel que la tiene en las manos en ese momento. Cuando el jugador central tarda mucho en tocar la pelota, el círculo es achicado siendo posible introducirse la siguiente regla sobre el pasaje de la pelota: ella sólo podrá saltar a un jugador cada vez.

### Cazar la mariposa (20)

Debe utilizarse una pelota. Se trazan en el piso dos paralelas, separadas por 2.50 m. Se organizan dos equipos iguales, que se ubicarán detrás de estas líneas, unos frente a otros. Atrás de cada equipo y a 3 m. de su línea delantera, se traza la respectiva línea de fondo. Cada equipo envía al centro al jugador situado en el extremo izquierdo de su fila. La pelota es entregada al grupo sorteado para comenzar.

A la señal de comienzo, los jugadores arrojan la pelota de una fila a la otra, mientras que los dos alumnos situados en el centro tratan de interceptarla. El primero de los dos que consigue tocarla hace que el equipo que la había enviado pierda un punto. En este caso, cada niño destacado en el centro, cambia de lugar con el segundo de su fila, pues ambos eran los primeros, continuando el juego como antes. Cada vez que la pelota es interceptada, dos nuevos jugadores van hacia el centro, siendo la pelota entregada al bando que marcó el tanto. La pelota solo puede ser lanzada a una altura poco mayor que la cabeza de los jugadores, sin ser tampoco arrojada con demasiada fuerza, para que no vaya muy lejos. Cuando ella sobrepasa la línea de fondo de un equipo, sin ser tocada por sus componentes, por haber sido arrojada demasiado alto, el equipo adversario es quien pierde un punto. Quien pisa las líneas que delimitan el área de juegos, hace que su equipo pierda un punto. Después -

de que todos ocuparon la posición central, se cu  
tan los puntos obtenidos por los dos equipos, si  
do el triunfo del que haya conquistado el mayor to  
tal.

### Perseguir a la langosta (21)

Utilizar una pelota pesada. Los niños se -- disponen en un círculo bien abierto, quedando un -- jugador en el centro. Uno de la rueda queda con la pelota. A la señal de inicio, comienza a pasarse -- la pelota de uno en uno, alrededor del círculo, -- mientras el jugador destacado trata de tocar a -- aquél que la tiene en la mano. Cuando lo consigue, cambia de lugar con ese niño, no estando permitido saltar a ningún jugador durante el pasaje de la -- pelota ni cambiar la dirección de su lanzamiento. -- Si la pelota cae al suelo, el jugador central no -- debe tocarla, pues su objetivo es poner las manos -- sobre un compañero y no sobre la pelota.

La victoria corresponde a los que nunca se dejaron atrapar con ella, durante el juego.

### Vuela pelota (23)

Se requiere de dos pelotas iguales. En cada extremo del campo, se traza un círculo de 1.50 m. de diámetro. Entre los dos círculos, se disponen dos filas iguales y paralelas de círculos, de 0.60 m. de diámetro, trazados en el suelo. El número de éstos es igual al de jugadores menos cuatro. Se forman dos bandos iguales que se ubican así: en cada círculo grande se colocan dos adversarios; cada uno de los círculos menores es ocupado por un jugador, de manera que cada bando quede alineado a un mismo lado y enfrentando al otro. Se entregan las pelotas a los dos niños situados en el círculo grande trazado a la izquierda, correspondiendo una a cada equipo.

A la señal inicial, cada jugador en posesión de la pelota la lanza al compañero de bando situado inmediatamente a su derecha en el primer círculo pequeño. Este la arroja al siguiente, quien hace lo mismo con relación al vecino, y así sucesivamente a su derecha, hasta que la pelota llega al compañero colocado en el otro círculo grande. Este, en cuanto la recibe, corre con ella en la mano por entre las dos filas, hasta el primer círculo grande, en el cual entra. Así que él sale, todos avanzan en círculo hacia la derecha, quedando un lugar vacío en el primero de ellos. Llegado al círculo grande, el jugador arroja la pelota al vecino de la derecha que a continuación la envía adelante tal como antes. El juego continúa así, pasando todos los jugadores por los diversos

círculos. Gana el bando que primero retorna a la - posición inicial, siempre que no haya perdido más- de dos puntos. El que deja caer la pelota debe re- cuperarla, volver a su lugar y sólo entonces reanu- dar su pasaje, no pudiendo recibir auxilio de na- die. Constituyen faltas que ocasionan la pérdida - de un punto al bando: tomar o arrojar la pelota es tando fuera del círculo que le compete; abandonar- su lugar, antes de estar libre el siguiente; dejar caer la pelota; no jugarla al vecino inmediato.

### Canastita (24)

Se necesita una canasta y una pelota de básquetbol para cada equipo. Se coloca un cesto frente a cada equipo, a una distancia de 1.50 m. de la respectiva línea de salida. El primero de cada - - equipo recibe la pelota.

A la señal de inicio, la pelota es pasada - hacia atrás de uno en uno, hasta el fin del grupo, siendo entregada de un niño a otro, con las manos y por encima de la cabeza; al recibirla el último de la hilera corre hacia la canasta y trata de encestar la pelota dentro de ella, teniendo derecho a tres tentativas para lograrlo. Recupero luego la pelota, haya o no acertado, y se coloca a la cabeza de la columna, la cual ya debe haber retrocedido, de modo de dejar libre el primer lugar. Recomienda entonces, el pasaje de la pelota hacia - - atrás, como antes, continuando el juego así hasta que todos tiren una vez. Se anota el número de pelotas encestadas por los diferentes equipos, correspondiéndole un punto a cada una. El jugador -- que deja caer la pelota, debe recogerla sin ayuda de nadie y volver al lugar en que estaba al perderla, para poder recomenzar. El bando que no hace el pasaje de la pelota de uno en uno, pierde dos puntos cada vez que tal cosa sucede. Gana el equipo - que, entre los dos primeros en terminar, presenta más puntos.

### Defender la silla (27)

En este juego se utiliza una pelota y una silla. Los niños se disponen en rueda bien abierta, teniendo en el centro de la silla, un jugador al lado. Cada cual permanece bien alejado de sus vecinos a 1.50 m. de ellos, más o menos, trazándose en el suelo la circunferencia correspondiente a la rueda para que ésta sea conservada. La pelota se entrega a un componente de la rueda.

A la señal de inicio, los jugadores del círculo ponen la pelota en movimiento, procurando patearla hacia el encuentro de la silla; quien está en el centro trata de impedirlo devolviendo la pelota también con los pies, sin volcar la silla. El jugador que consigue tocarla cambia de lugar con el del centro, recomenzando el juego. El defensor de la silla que es tocada pierde su puesto, cambiando de lugar con un compañero de rueda a su elección. Los jugadores pueden tirar la pelota directamente sobre el blanco o hacer pases entre sí con el propósito de hacer más difícil la defensa. No son válidos los tiros hechos por quien tiene los pies sobre la circunferencia o en el interior del círculo.

Canguros (29)

Se necesita una pelota liviana para cada -- equipo. Como para el juego de los Cabritos, conservando los jugadores buena distancia entre sí y colocándose los banquitos a 3 m. de la línea de salida.

El capitán de cada equipo, recibe una pelota. Cada jugador lanza la pelota por arriba de la cabeza del compañero de atrás, quien la debe pasar en la misma forma al siguiente y así sucesivamente, hasta que llegue al último del grupo. Este, al recibirla la coloca entre las piernas y, con las manos en la cintura, va saltando hasta la meta, la cual rodea para volver, en seguida, a la línea de partida. Se coloca luego al frente de su hilera, - la cual desde su partida ya retrocedió un lugar, - dejándole vacío el primero, y reinicia el pasaje - de la pelota para atrás tal como antes. El último de la columna hace siempre el recorrido de ida y - vuelta, saltando sobre los dos pies, con la pelota apenas sostenida entre las piernas.

Quien deja caer la pelota debe recogerla, - volver al lugar en que estaba al perderla y sólo - de allí recomenzar el juego sin que en esa tarea - pueda recibir ayuda de nadie. Quien en el momento de saltar, sostiene la pelota con las manos, debe volver al final de la columna, para recomenzar el camino hacia la meta.

### Cuatro bases (31)

Se utiliza una pelota liviana. Organízanse cuatro grupos con igual número de jugadores, los que se colocan en las cuatro esquinas del terreno. Cada grupo formará fila detrás de una línea, que señala la base. En el medio del campo se ubica un jugador con la pelota.

A la señal de partida, cada grupo corre para la base siguiente, yendo todos en una misma dirección, previamente combinada. Mientras tanto, el que está en el centro intenta alcanzar a los compañeros con la pelota, que solo debe ser lanzada de la cintura para abajo.

El jugador tocado por ella, o el que no obedece la señal de partida, se sienta en el medio del campo, prosiguiendo el juego, luego de una nueva señal para movilización colectiva, en dirección a la base siguiente. El tiro que alcanza a un jugador ya colocado dentro de la base, no tiene valor. A veces, el niño destacado elige uno de los compañeros no tocados para que lo reemplace, reiniciándose el juego. En este momento, todos los que hubieran sido excluidos vuelven a sus grupos, siendo proclamados vencedores, al cabo de algún tiempo, - los nunca tocados por la pelota.

### Sapitos en la laguna (32)

Se trazan en el suelo dos círculos concéntricos, teniendo el menor (la laguna) de 5 a 6 m. de diámetro y el mayor (zona de caza) cerca de 9 m. En esta última zona permanecen 2 o 3 niños -"las garzas"- igualmente distanciadas unas de otras, colocándose los demás -"los sapos"- dentro de la laguna. Las garzas se mantienen en un pie solo, mientras los sapos permanecen agachados, con las manos en la cintura.

A la señal de inicio, los sapos intentan -- atravesar a los altos la zona de caza, siendo perseguidos por las garzas.

Tanto unos como otros solo pueden moverse en la posición inicial, esto es, los sapos en cuclillas y las garzas en un solo pie, debiendo las últimas restringirse a la zona de caza.

El sapo alcanzado cambia de lugar con su -- perseguidor transformándose en garza, mientras que éste va para la laguna a ser sapito. Cualquier jugador puede descansar, asumiendo la posición normal, siempre que se mantenga parado en algún lugar. Pero quien se mueve en posición diferente de la -- exigida por su papel es provisoriamente excluido, -- esto es, sale del juego hasta que otro incurra en la misma falta. El juego prosigue con el movimiento continuo de los sapos, que salen y entran a la laguna, atravesando la zona de caza, para desafiar la habilidad de las garzas. Si ellas muestran sin-

embargo, poca iniciativa en ese papel, el coordinador podrá gritar: "la laguna se secó!", estando todos obligados a abandonarla inmediatamente. A la voz de "para casa!" los que se hallan a salvo más allá de la zona de caza deben retornar a la laguna.

## Agricultores y langostas (35)

Se emplean en este juego, cinco bolsitas de maíz para cada equipo. Los niños se disponen en -- equipos iguales, todos en hileras paralelas, de -- trás de una línea de salida. Frente a cada columna y en su prolongación, se trazan cinco cruces una -- después de otra. La primera, a 3 m. de la línea de salida y cada una de las otras a 1.50 m. de la anterior. Los cabeza de columna reciben las cinco -- bolsitas.

A la señal de inicio, el primero de cada -- bando, "el agricultor", sale saltando en un pié, y va poniendo en cada cruz una bolsita de maíz. Terminada la "la siembra", da vuelta por la derecha y viene, siempre en un solo pie, a tocar al compañero siguiente, yendo a colocarse después al final -- de la columna. El segundo jugador, "la langosta", -- hace lo mismo, saltando en un pie por encima de -- los saquitos, para a la vuelta, recogerlos uno por uno y entregarlos al tercero. Este repite todo lo que hizo el primero y así siguiendo, hasta que todos hayan corrido. Los números impares representan siempre agricultores y los pares langostas.

Constituyen faltas que ocasionan la pérdida de un punto al equipo: apoyar los pies en el piso durante la carrera; poner en el suelo (o recoger) -- más de una bolsita de cada vez; colocar una bolsita fuera del lugar marcado; cruzar la línea de salida antes de ser tocado por el jugador anterior; -- dejar de tomar (o colocar en el suelo) alguna bol-

sita; olvidarse de tocar al compañero siguiente. - Quien deja caer una bolsita durante la carrera, o deja de tomar o de depositar en el lugar alguna de ellas, debe corregir su error para poder proseguir en el juego. El triunfo es del equipo que primero vuelve a la posición inicial, siempre que no haya perdido tres puntos más que el siguiente.

**Relevo con cuerda (37)**

Se utiliza una cuerda pequeña (individual) y una silla para cada equipo. Se proporciona una de dichas cuerdas para cada equipo; cada jugador debe ir hasta la silla saltando con la cuerda y de allí volver corriendo con la cuerda doblada para entregarla al siguiente. Constituyen faltas, que acarrearán la pérdida de un punto al equipo: cruzar la línea de salida antes de recibir la cuerda; partir corriendo con la cuerda en la mano para solo después comenzar a saltar; no dar vuelta la cuerda ininterrumpidamente durante todo el recorrido de ida; dejar de pasar por detrás de la silla.

### Después de la línea (40)

Se requiere una pelota liviana. Se organizan dos equipos iguales, dispuestos en dos filas paralelas, una frente a otra y separada de ella -- por una buena distancia. En el medio del campo y en lugar marcado se pone la pelota. Cada fila marca en el piso, enfrente suyo, la respectiva línea de salida.

A la señal de partida, dos jugadores, situados en los extremos opuestos de los dos equipos, -- corren para tomar la pelota. A quien lo consigue, -- la tira hacia el otro campo, tratando de que pique en el piso, después de la línea enemiga. Si acierta, su equipo gana un punto. En algún caso, la pelota es tomada por los jugadores del equipo atacado, que la conservan en juego, haciendo pases entre sí, hasta que alguno de ellos la arroje hacia el lado opuesto, intentando trasponer con ella la línea enemiga. Cada vez que este proceso termina, -- la pelota es repuesta en el centro, mientras los dos adversarios, que habían corrido a disputarla, -- van para el extremo opuesto de las respectivas filas. El juego continúa así, yendo dos componentes por vez a luchar por la pelota, hasta que todos -- tengan su oportunidad. Siempre que la pelota es enviada directamente de un campo a otro, debe ser colocada en el centro, para la disputa, entre dos adversarios. La victoria pertenece al equipo que gana la mayor suma de puntos.

**Llevar el cerdo a la feria (41)**

Se necesita una silla y una latita cilíndrica vacía y tapada, para cada equipo. Cada jugador debe avanzar pateando la lata, de modo de hacerla ir hasta la silla, rodearla y llegar de vuelta a la línea de salida, donde el compañero siguiente la toma, con el fin de iniciar una carrera igual. Quien acaba el recorrido, se ubica al final de su hilera. Constituyen faltas, que ocasionan la pérdida de un punto: transportar la línea de salida, antes de que esté sobre ella la latita; tocar la latita con las manos; volcar la silla. Tres puntos en contra descalifican a un equipo.

## Tiroteo (42)

Se necesita solamente una pelota blanda. Se forman dos grupos iguales (A y B), que se disponen en dos filas paralelas y enfrentadas, guardando entre sí una distancia de 3.50 m. En cada grupo, -- los niños son numerados consecutivamente. El primer jugador del equipo sorteado para comenzar (el A, por ejemplo) recibe la pelota. Al darse la señal de comienzo, el primero del equipo B da un paso al frente, debiendo, el que tiene la pelota, in tentar tocarlo con ella. El jugador que avanzó pue de agacharse, volcarse hacia los costados, incli narse, etc., a fin de esquivar la pelota, sin tener derecho a mover los pies del lugar, bajo pena de ser considerado alcanzado.

Quien es tocado por la pelota pasa a formar parte del equipo adversario, lo mismo ocurre al tirador que no alcanza el blanco. El juego continúa ahora con los números dos, siguiendo así hasta que todos los del equipo A hayan abatido a sus ene migos. Hecho esto, se cuentan los prisioneros de cada bando, volviendo los alumnos a la posición ini cial, para que el grupo B comience a dar los ti ros.

La victoria es del equipo que hace más prisioneros en los dos partidos.

### Papa caliente (43)

Se necesita una toalla vieja con un nudo en el medio "la papa".

Los niños se disponen en un círculo bien --abierto, teniendo en el centro del mismo un jugador. Cada uno marca su lugar en el piso, entregándose la talla a un componente de la rueda.

Para comenzar, los jugadores del círculo se arrojan la papa entre sí, sin obedecer a ningún orden o dirección, mientras que el del centro trata de apoderarse de ella. Pueden tomarla y llamar al jugador central, fingiendo ofrecérsela, para luego tirarla en seguida por encima de su cabeza a alguien situado del otro lado de rueda.

Solamente no está permitido tenerla por mucho tiempo, pues en tal caso, quien está en el centro pasa a tener derecho a la papa.

Cuando el jugador central toca la toalla, - quien la habfa arrojado por última vez cambia su lugar con él. Si la papa cae al suelo, el jugador-destacado tiene derecho a disputarla con quien la-perdió.

### Tres prisioneros (50)

Se necesita una pelota liviana. Se traza en el suelo un rectángulo grande dividido en dos campos iguales. Se organizan dos equipos semejantes, - escogiendo cada cual a su capitán y ocupando un -- campo. Cada jugador se encarga de defender una zona del propio territorio. Los dos capitanes se colocan junto a la línea central, desde donde el - - orientador de juegos arroja la pelota hacia arriba. Quien de los dos consigue golpearla con la mano, - haciéndola caer a su campo, tiene derecho a la pelota.

A la señal de inicio, quien está con la pelota trata, directamente o por medio de pases, de alcanzar con ella a un adversario. Todo enemigo al alcanzado, de la cintura para abajo, se convierte en prisionero, si la pelota lo alcanzó en vuelo directo, esto es, sin haber picado antes en el suelo. - Después que toca el suelo, la pelota puede ser tomada sin peligro, con el fin de ser lanzada contra otro jugador, mientras los prisioneros son colocados detrás del campo enemigo y junto a su línea de fondo, del lado de afuera del rectángulo. Para libertar un compañero apresado, puede intentarse enviarle la pelota. En caso de que él consiga asirla y tocar con ella a un adversario, queda libre. -- Vuelve, entonces, a su campo llevando como prisionero al jugador que él tocó.. Los niños pueden - - arrojar la pelota directamente sobre sus enemigos o pasarla primero entre sí, para calcular mejor, - pero solo son permitidos tres pases cada vez. Siem

pre que un jugador es alcanzado, se da la pelota a su equipo. El primer equipo que consigue hacer - - tres prisioneros vence la partida. Todos los jugadores vuelven en ese momento a sus grupos y el juego recomienza, con el cambio de campos, y también de posiciones, dentro de cada territorio.

Nueve vueltas (52)

Se requiere de tres pelotas iguales, o bolsitas de maíz.

Se forman tres bandos iguales, que eligen a sus capitanes a quienes se entregan las pelotas. - Cada grupo forma una rueda grande dejando los jugadores bastante espacio entre sí y marcando sus lugares en el suelo. A la señal de inicio, cada capitán arroja la pelota al vecino de la derecha que hace lo mismo en relación a su compañero siguiente y así sucesivamente, en torno a la rueda, ganando el grupo que primero hace dar nueve vueltas a la pelota en su rueda, sin saltar ningún jugador. Cada vez que la pelota llega de nuevo al capitán, -- después de pasar ordenadamente por todos, aquél -- anuncia, en voz alta, el número de vueltas que dio hasta entonces. En el momento en que el bando completa las nueve vueltas el capitán arroja la pelota a lo alto, a fin de indicar que su grupo terminó. El que deja caer la pelota debe recuperarla, volver a su lugar y solo entonces ponerla de nuevo en juego. Este niño puede recibir ayuda de un jugador de su bando, quien corre a recogerla y se la arroja desde lejos, para que no se pierda mucho -- tiempo. Pero la pelota solo puede volver a circular desde el mismo punto en que salió. El que arroja la pelota estando fuera de su lugar descalifica a su bando. La victoria corresponde al grupo que completa primero las nueve vueltas con la pelota.

Encrucijada (53)

Se requiere de dos pelotas iguales. Se forman dos bandos iguales y se da una pelota al capitán de cada equipo. Los jugadores se disponen en dos filas, paralelas y enfrentadas, separadas por un espacio de 3 a 5 m. Los elementos de los dos bandos se ubican en ellas intercalados, de modo que cada uno de ellos tenga por vecinos inmediatos y compañeros del frente a jugadores adversarios. Los capitanes se ubican en extremos enfrentados, uno en cada fila. Los niños que están del mismo lado mantienen entre sí una distancia de 1.50 m.

A la señal de iniciación, cada capitán juega la pelota al compañero más próximo, situado en la fila opuesta a la suya (el segundo, por lo tanto, de aquella fila). Este la envía al partidario siguiente, colocado casi enfrente suyo (el cuarto de la otra fila), y así sucesivamente, prosiguiendo la pelota en zig-zag, de un lado a otro, pudiendo cada uno lanzarla solo al compañero más próximo. El que la deja caer debe recuperarla, volver a su lugar y desde allí ponerla de nuevo en juego. Cuando llega al último de la fila, la pelota se devuelve de la misma manera, hasta que llega al capitán, que anuncia "una" y recomienza a pasarla, tal como antes. Cuando vuelve a sus manos y por segunda vez, debe jugarla hacia arriba a fin de demostrar que su bando terminó ganando el juego el que primero lo consigue.

## Anexo 4

Crónicas grupalesCRONICA GRUPAL

Lugar: Centro de desarrollo de la comunidad "Felipe Carrillo Puerto".

Fecha: 13 de junio de 1980

Hora: 5 a 6 pm.

No. de reunión: 2a.

No. de integrantes: 30

No. de presentes: 16

Nombre de los presentes: Maribel, Ana Lilia, Patricia Islas, José A., Eduardo, José Luis, Eduardo, León, Belén, Alejandro, Elena, Isela, Ibet, Ileana, Rosa Isela, Jaqueline y Silvia.

Coordinador: Alba

Observador: Margarita

Relato Cronológico

El día 13 de junio a las 4.50 de la tarde, -  
dá principio la reunión, a pesar de que se marcó -  
las 5.00 pm. como horario para iniciar el trabajo;  
pero la insistencia y la impaciencia de los inte-  
grantes del grupo hacen que los pasantes decidan -

iniciar la reunión en la que al principio, se pasa lista para rectificar los nombres, localizar a los integrantes y ver qué número de asistentes se encuentren presentes en la reunión de este día.

El coordinador después, procede a informar al grupo que se les proporcionará una tarjeta con su nombre a manera de credencial; y una vez que se les entrega a cada quien la suya, los niños se la colocan en el pecho del lado izquierdo. Mientras esto sucede, Eduardo y León se ponen a componer un cordel que será utilizado para uno de los juegos y el cual se desamarró del árbol del que estaba sujeto.

Otros cuatro integrantes del grupo permanecen de pie, no obstante que el coordinador pidió que se sentaran todos en círculo sobre el piso. El coordinador les habla acerca del respeto que debe existir entre el grupo, y aparentemente todos escuchan, pero al cabo de algunos minutos vuelven a distraerse algunos de los integrantes. Más tarde, el coordinador manifiesta la necesidad de dividir al grupo en dos partes, a fin de poder trabajar mejor; para tal efecto, se les numera en uno y dos y así los ones forman un grupo y los pares el otro. Una vez que se han dividido se procede a comenzar con los juegos programados para esta reunión, pero antes se les pide que ambos grupos elijan su nombre.

El grupo de los pares empieza a gritar (algunos de sus miembros), el nombre "américa"; mientras que el de los ones discute sobre los posi-

bles nombres, y así resuelven denominarse "Estrellas".

Ambos grupos escuchan las indicaciones del juego y algunos de los niños empiezan a saltar en un pie; pero a poco tiempo, vuelven a escuchar aparentemente con atención. En tanto León, quita el cordel del árbol y se desplaza hacia otra parte. Otros se percatan de la presencia del observador; pero regresan la atención al coordinador.

El grupo "Estrellas" en el primer juego, discute y elige a un niño, León, quien en el juego denominado "reino de los duendes, funge como el rey. A la orden de inicio, todos los demás niños saltan, pero sin acercarse al 'palacio' como se les indicó. Se presenta después de algunos minutos un problema; Ana, no acepta que la hayan capturado. Más durante el desarrollo del juego todos tratan de capturar a los que faltan.

Una vez que todos han sido capturados, se elige a un nuevo rey, entonces el grupo elige a una niña: Ana, quien anteriormente, aceptó forzosamente que se le hubiera capturado, y en esta ocasión ninguno de los que son atrapados por ella se muestra enojado, al contrario, todos se acercan con más confianza al palacio. Por su parte el grupo América, no discute quien tomará el puesto de rey, sino que aquí uno se propone y los demás lo aceptan. Durante la práctica del juego, los integrantes gritan al sentirse perseguidos por el rey. Y todos los niños saltan acercándose al palacio.

Al terminar antes que el otro grupo, se de-

dican a observar el trabajo de aquél. Después aceptan a Eduardo para ser rey; en este grupo no respetan las reglas en las que se les pide no cambiar - de pie y continúan durante todo el juego gritando.

Posteriormente, el coordinador les da la indicación de el segundo juego que lleva por nombre - "mariposa"; el cual es jugado con pelota, y se les ve a los niños más entusiasmados por jugar con la - pelota, y escuchan las indicaciones con atención, - no obstante que en la calle hay un grupo de niños - alborotando.

Los integrantes de ambos grupos permanecen - tranquilos escuchando, a excepción de dos niñas: - Ileana e Isela, quienes son hermanas y las que pla - tican fuera del círculo formado por el resto de -- los niños.

Una vez que han recibido las instrucciones, el grupo "estrellas", se dirige al lugar en el que jugarán, pero al encontrarse con el cordel tirado - sobre el piso, algunos de los miembros, sin que na - die se los proponga, lo amarran y empiezan el jue - go. Ambos grupos se presentan inquietos antes de - la orden de comienzo.

En el grupo Estrella, Ana disputa la pelota con Isela. En el desarrollo del juego se observa - que Ana de un lado, e Isela del otro, discuten y - dominan a sus equipos correspondientes. Los miem - bros de este grupo no se escuchan gritar por haber ganado o hacer comentarios por haber perdido.

En relación al grupo "América", se les pue -

de ver que se dividen en hombres de un lado y solamente una niña, y por el otro lado solo las niñas; más al ganar puntos el coordinador, coloca a uno -- de los niños en el equipo de las niñas, por tal -- cambio, no se hace esperar la protesta de sus compañeros varones. Eduardo, a quien se cambió no parece muy contento con tal acción y menos aún cuando el equipo va perdiendo. A menudo gritan y discuten por el marcador, y los que están perdiendo ponen caras tristes, más después aparentan indiferencia.

Cuando éste ha terminado, observa al otro grupo como juega.

Ambos grupos manifiestan querer jugar nuevamente, a lo que accede el coordinador. En esta segunda vez, el grupo "estrella", continúa sin manifestar gritos o enojos al ganar o perder, más Ise-la y Ana marcan las faltas cometidas en el juego. -- Después de algún tiempo, ya empiezan algunos de -- los miembros a gritar y saltar cuando ganan.

En este segundo encuentro, el grupo "américa", persiste en dividirse por sexo, siendo el -- coordinador quien forma los equipos, pero todos reclaman a sus anteriores compañeros. Y continúan -- con sus manifestaciones ruidosas, ganen o pierdan -- ambos equipos.

El final de la sesión se realiza, acomodándose todos en círculo por sugerencia del coordinador, y éste pregunta si se cansaron, a lo que unos responden afirmativamente y otros en forma contraria. Entonces, el coordinador pide a los niños, es

criban en una hoja blanca, que les proporciona, la respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿qué les pareció el juego?
- ¿conocieron nuevos amigos?
- ¿con quién les gusta trabajar?
- ¿con quién no les gustó trabajar?

El coordinador explica que ambos Trabajadores Sociales están trabajando, y les menciona que el observador está viendo como trabajan los grupos; el grupo no hace ningún comentario.

Cuando los niños están escribiendo, cuchichean, y todos inclinados sobre el papel escriben, once de ellos tapan sus escritos.

Otros más se les puede ver levantar la cabeza y dirigir la mirada hacia otra parte fuera del círculo, en actitud pensante.

Algunos, conversan entre sí; otros más miran en alguna ocasión al observador, y continúan después su trabajo. A medida que terminan su escrito se muestran interesados en leer lo de sus compañeros que se encuentran al lado, conversan mientras otros continúan escribiendo o pensando. Más tarde se levantan de sus lugares y caminan o juegan con las pelotas. Otros se dan a la tarea, sin que se les indique de recoger los cordeles que fueron utilizados para el juego.

La sesión se alarga a las 6.16, a esta hora los niños están todos de pie a excepción de cuatro pequeños que permanecen sentados. El coordinador -

entonces, cuenta tres y pide se sienten nuevamente, pero cuatro niñas permanecen de pie. Así, el coordinador les hace la invitación para que acudan la siguiente sesión y se despide de ellos. Siete niñas se quedan a platicar con el coordinador, y después se despiden de ésta y del observador; se ve a otros corretear por el patio y otros más juegan en los aros de fierro que están en el patio del Centro.

Mientras tanto, tres de los integrantes ayudan al coordinador a recoger el material que se empleó en este día, y al final se despiden.

### Análisis

Como primer punto, se hace notar el interés por el programa que algunos de los miembros manifiestan. Esto se comprueba por el hecho de haber tenido que adelantar la reunión, debido a la insistencia de los mismos. Por otra parte, las tarjetas (credencial) tienen una gran importancia para los niños, ya que a través de éstas se sienten parte del grupo, hecho que les proporciona seguridad.

Aunque la mayoría de los miembros del grupo se muestran participativos, hay algunos que permanecen fuera de éste sólo observando sin querer formar parte de él, como lo comprueba el no desear sentarse en el círculo con todos.

En la elección del nombre, podemos observar, en uno de los grupos, la influencia determinante del "Football", ya que sin esperar nada, los vemos

gritar nombres de los equipos de este deporte, sobre todo el de "América"; cabe hacer mención que - en este grupo hay un número mayor de hombres, quienes dominan sobre las mujeres al aceptar éstas la imposición del nombre. Mientras esto ocurre en un grupo, en el otro, donde predomina el género femenino, se les observa discutir entre los posibles nombres del grupo, y aquí hay una discusión muy reñida entre dos niñas: Ana Lilia e Isela, quienes - al subdividirse el grupo, fungen como líderes autócráticos.

Aunque aparentemente los niños se muestran tranquilos, hay tensión en ellos al sentirse observados y esto se demuestra con el constante mirar - al observar.

Durante el desarrollo del juego, se puede ver que en el grupo "Estrella", hay aceptación de Ana como líder; primero, porque es elegida como -- 'rey', y segundo, al ser capturados por ella nadie objeta lo contrario y colaboran para atrapar a los demás.

En ambos grupos se observó el dominio del hombre sobre la mujer, ya que en ambos, el primero para ser elegido rey, es un varón, y sobre todo en el grupo "América" este fenómeno es más patente -- porque en todas las ocasiones fué un niño el que - tomó este rol.

En el segundo juego se puede observar que - Ana e Ileana se disputan la pelota, lo que podemos traducir como la disputa del liderazgo dentro del-

grupo. En tanto que en el grupo "América", se manifestó otro fenómeno; el de unión y fuerza, porque mientras estuvieron juntos los niños, unos a otros se animaban, mientras que las niñas se regañaban - por los errores cometidos y aun cuando se hicieron los cambios por parte de los hombres, hubo una - - gran protesta, en tanto que en el grupo de las niñas, incluso, hubo manifestaciones de alegría.

Por otra parte, se captó en el transcurso - de los dos juegos que es difícil para el coordinador la dirección de ambos grupos, ya que cada uno exige la atención de éste, manifestándose molestos por no tener todo el tiempo con ellos al coordinador para explicar los problemas que surgían.

### Plan de acción

Se plantea para la próxima sesión, la cual se verificará el día 16 de junio del año en curso, las siguientes actividades:

- 1.- Lista de asistencia.
- 2.- Entrega de tarjetas
- 3.- Aplicación de los juegos "Oído alerta", y "El cieguito".
- 4.- Explicación de objetivos de dichos juegos.
- 5.- Evaluación de las actividades.

## CRONICA GRUPAL

Lugar: Centro de Desarrollo de la Comunidad "Felipe Carrillo Puerto"

Fecha: 4 de julio de 1980

Hora: 5 pm.

No. de reunión: 11

No. de integrantes: 10

No. de presentes: 5

Nombres de los presentes: Patricia, Rosa, Ma. Luisa, Carmen y Eduardo.

Coordinadora: Margarita

Observador: Alba

### Relato Cronológico

En este día se presenta Paty en el desayuno y pregunta al coordinador ¿ya vamos a empezar?, a lo que el coordinador responde afirmativamente, - junto con Patricia se encuentra Ma. Luisa y Rosa - María.

El coordinador pide a los asistentes, ayuden a llevar cada quien una silla al local donde van a trabajar, cosa que inmediatamente se cumple; una vez estando en el salón donde se jugará, llega Carmen y también acarrea su silla, con la que se -

acompleta el círculo; así procede el coordinador a explicar en qué consisten los juegos de este día y el objetivo de los mismos.

Mientras el coordinador habla, se puede observar a los asistentes escuchar con atención; así después de la explicación, se procede a orillar -- las sillas, colocándolas en un lugar fuera del -- área que se va a utilizar para efectuar los juegos.

A pesar de ser solamente cuatro integrantes del grupo los que se encuentran presentes, se les ve muy animados en realizar juegos e inmediatamente se colocan por parejas para iniciar el primer juego que lleva por nombre "relevos", no se nota -- en el grupo ningún problema para aceptar a Rosa -- quien es una de las integrantes del grupo "améri-- ca".

En el transcurso del juego, cada vez que se hace una competencia se hace combinación de pare-- jas y esto no parece causar ningún problema entre-- los integrantes del grupo.

Después de algunos minutos de haber inicia-- do la sesión llega Eduardo y el coordinador sugie-- re al grupo que salga alguna de las personas que -- ya ha estado participante con el objeto de dar a -- Eduardo la oportunidad de hacerlo también, lo cual es aceptado por las niñas añadiendo que en el gru-- po perdedor se cambie a alguno de los miembros pa-- ra introducir al que ha quedado fuera, así lo acep-- tan todos y se procede a realizar el juego con el-- nuevo acuerdo.

Patricia es quien sale permitiéndole a Eduardo entrar en el juego, así, cada vez que pier de alguno sale para dejar participar a quien se encuentra fuera de observador. El juego se desarrolla en armonía observándose más agilidad en los más pequeños y sobre todo en Eduardo quien gana varias series.

Más tarde se inicia el segundo juego, denominado "pelota al centro", en el cual se pudo ver al grupo en general poseer gran habilidad para lanzar la pelota; aunque en alguna de las tres posiciones del lanzamiento se les dificultaba pero siempre tuvieron una en la que no fallaban.

Así los miembros del grupo juegan con aparente gusto y se ha podido comprobar una vez más que hay preferencia por los juegos de pelota. Al final se les pide que expresen su opinión acerca de los juegos y de como se han sentido en ellos, pero en esta ocasión se hace la evaluación de manera verbal. Los cinco niños expresan haber disfrutado los juegos, más aún muestran querer continuar con los juegos y se organizan para jugar a saltar la cuerda con la que se realizó la primera actividad, pero Eduardo prefiere patear la pelota, y al ver al coordinador integrarse al grupo de niñas, éste acude y participa en los juegos de saltar la cuerda.

Después Eduardo propone jugar un partido de voliball y ellos sin ayuda del coordinador hacen los equipos y marcan las reglas, posterior a éste, empiezan a jugar football y aparentemente no hay

rechazo del hombre hacia las mujeres de éstas a él.

El día ha sido lluvioso y la sesión da término a las 6.25 pm. aproximadamente, pero las niñas no se van a su casa al término de ésta sino se introducen en la Oficina de Trabajo Social del Centro y el Trabajador Social inicia con ellas una plática acerca de las tareas que tienen que realizar en su casa antes de acudir a las reuniones, dicho tema tiene como objeto confrontar lo expresado por las madres de los niños en las entrevistas hechas en días pasados y lo que dicen los propios niños.

Rosa hace uso de la palabra y dice que le toca lavar los trastes por la mañana así como también los utilizados por la tarde a la hora de la comida. Patricia por su parte, dice encargarse de "hacer los cuartos". María Luisa afirma lavar los trastes también y Carmen comenta que le toca lavar el patio y el baño.

Posteriormente, Carmen avisa "ya se quitó el agua" y salen junto con los Trabajadores Sociales y después de despedirse, se les mira retirarse jugando bajo la sombrilla que pertenece a Patricia y se les escucha reír.

### Análisis

En esta reunión como en todas las anteriores Patricia, María Luisa y Rosa Ma., son las primeras que muestran mayor interés y participación -

dentro del grupo, manifestándolo con su puntualidad, asistencia y colaboración en las tareas de preparar la reunión. El grupo es abierto, ya que acepta la introducción de otros miembros, así como su salida e incluso este día, permite el intercambio de personas en el desarrollo de la actividad, de una manera flexible. Además, se puede afirmar que el grupo ya es capaz de resolver problemas que se le presentan, como se puede ver en la alternativa que dieron respecto a uno de los del equipo perdedor de paso a quien no tiene pareja.

Otra observación que se puede hacer es el hecho de que Eduardo sea más hábil para la realización de los juegos. Basándonos en experiencias anteriores (prácticas escolares), podemos afirmar que el hombre es más hábil en el juego y en el deporte que la mujer, porque la sociedad le concede más oportunidad a él para practicarlos, ya que ésta, desde muy temprana edad y sobre todo en la comunidad de bajos recursos económicos debe cumplir con tareas domésticas e incluso a algunas de ellas se les exige el cuidado de los hermanos menores, lo que sin duda coarta el derecho de la mujer para recrearse a través de las diversas actividades lúdicas, deportivas y artísticas. Lo anterior se puede comprobar por las pláticas sostenidas con los niños después de las reuniones y sobre todo en las entrevistas hechas a las madres en días anteriores, en donde éstas expresaron dar tareas a sus hijas que deberían ser cumplidas antes de asistir a los juegos; que en el caso contrario, eran castigados-

con la no autorización para asistir a las reuniones.

### Plan de acción

Para la siguiente sesión, la cual se verificará el día 7 de julio del presente año, se llevará a cabo el programa que a continuación se expone:

- 1.- Lista de asistencia
- 2.- Explicación de los juegos y sus objetivos
- 3.- Realización del primer juego denominado "Qué falta aquí".
- 4.- Ejecución del segundo juego conocido con el nombre de "Cuando llegue mi navío".
- 5.- Evaluación de las actividades.

## Anexo 5

Formato del cuestionario aplicado para la evaluación del programa.

## C U E S T I O N A R I O

PROGRAMA RECREATIVO CON DOS GRUPOS DE NIÑOS EN - -  
EDAD ESCOLAR DE LA COLONIA AMPLIACION RAMOS MILLAN,  
DELEG. IZTACALCO.

Cuestionario dirigido a los participantes del programa.

1.- QUE PENSASTE QUE IBAMOS A HACER CUANDO SE TE -  
 INVITO A PARTICIPAR EN EL PROGRAMA ?

---

2.- QUE OPINAS DEL PROGRAMA DE JUEGOS ?

---



---

3.- CUALES JUEGOS TE GUSTARON MAS ?

---

PORQUE \_\_\_\_\_

4.- CUALES JUEGOS NO TE GUSTARON ?

\_\_\_\_\_

PORQUE \_\_\_\_\_

5.- QUE JUEGOS TE HUBIERAN GUSTADO QUE TUVIERA EL-  
PROGRAMA ?

6.- DE LAS VECES QUE ASISTE AL PROGRAMA, QUE TE PA  
RECIERON LOS JUEGOS?

7.- FALTASTE ALGUNA VEZ A LOS JUEGOS ?

SI \_\_\_\_\_ CUAL FUE LA RAZON \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

8.- PORQUE YA NO REGRESASTE A CONTINUAR CON LOS --  
JUEGOS ?

APLICO: \_\_\_\_\_  
(nombre)

FECHA: \_\_\_\_\_

## C U E S T I O N A R I O

PROGRAMA RECREATIVO CON DOS GRUPOS DE NIÑOS EN - -  
EDAD ESCOLAR DE LA COLONIA AMPLIACIÓN RAMOS MILLÁN;  
DELEG. IZTACALCO.

Cuestionario dirigido a los padres de familia.

1.- QUE IMPORTANCIA TIENE PARA UD. EL JUEGO ?

---



---

2.- CUANTO TIEMPO CREE UD. QUE DEBE JUGAR UN NIÑO?

---



---

3.- CUAL DE LAS SIGUIENTES COSAS PREFIERE PARA SU-  
 HIJO ? (marque con una x)

- T.V. \_\_\_\_\_ - JUGAR \_\_\_\_\_

PORQUE \_\_\_\_\_

4.- COMO VIO UD, QUE SU HIJO ASISTIERA AL PROGRAMA?

---



---

5.- NOTO ALGUN CAMBIO EN LA CONDUCTA DEL NIÑO DE -  
ANTES DEL PROGRAMA A DESPUES DEL PROGRAMA ? --  
(marque con una x )

- SI \_\_\_\_\_ - NO \_\_\_\_\_

CUAL FUE EL CAMBIO \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6.- SU HIJO LE PLATICABA DE LO QUE HACIAMOS EN EL-  
PROGRAMA ?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7.- CREE USTED QUE EL PROGRAMA FUE UTIL PARA SU HI-  
JO ?

- SI \_\_\_\_\_ - NO \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

APLICO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

Nombre

## BIBLIOGRAFIA

- ANDERSON, John. "Manual de psicología". Edit. Seix, España. 1965
- ANDUENZA, María. "Dinámica de grupos en educación". Edit. EDICOL S.A., México. 1975.
- ANDER-EGG, Ezequiel. "Introducción a las técnicas de investigación social". Edit. Humanitas, Argentina. 1974.
- AJURIAGUERRA, et al. "Manual de psiquiatría infantil". Edit. Toray Masson, España. 1976
- BAUZER, Medeiros -- Ethel. "Juegos de recreación". Edit. Ruy Díaz, Argentina, 1969.
- BORIS, Lima. "Epistemología del Trabajo Social". Edit. Humanitas, Argentina. 1970.
- CUTRERA, Juan Carlos. "Técnicas de recreación". Edit. Stadium, Argentina.- 1974.

- CHINOY, Ely. "La sociedad".  
Edit. Paidós, Argentina. -  
1964.
- ELKIN, Frederik. "El niño y la sociedad".  
Edit. Paidós, Argentina. -  
1964.
- GESSELL, Arnold. "Vida escolar e imagen del mundo del niño de 5 a 16 años".  
Edit. Paidós, Argentina. -  
1967 (1)
- GESSELL, Arnold. "Las relaciones interpersonales del niño de 5 a 16 años".  
Edit. Paidós, Argentina. -  
1967.
- GUTIERREZ, González. "El juego en las escuelas primarias". Tesis. Escuela Nacional de Educación Física, México. 1973.
- GIBB, Jack. "Manual de dinámica de grupos".  
Edit. Humanitas, Argentina.  
1973.

- HUITZINGA, J. "Homo Ludens: El juego y la cultura". Edit. Fondo de Cultura Económica, México. 1968.
- KATZ, I. "Manual de psicología". Edit. Morata, España. 1970.
- KISNERMAN, Natalio. "Servicio social de grupos". Edit. Humanitas, Argentina. 1976.
- MATEOS, Salvador. "El juego de los mexicanos". Edit. Stadium, Argentina.- 1962.
- MAZON, Alonso. "La recreación dirigida en la escuela primaria". Tesis. Escuela Nacional de Educación Física, México.- 1969
- MEDICI, Angela. "La escuela y el niño". Edit. Luis Miracle, España. 1972.
- MORALES, Mosqueda. "Aplicación del juego para la iniciación deportiva a nivel primario". Tesis. Escuela Superior de Educación Física, México. 1974.

- MULLER, Philippe. "Desarrollo psicológico -- del niño"  
Edit. Guadarrama, España.-  
1969
- NELSON, Waldo. "Tratado de pediatría".  
Edit. Salvat, España. 1962.
- PARTRIDGE, et al. "La recreación infantil".  
Edit. Paidós, Argentina. -  
1965.
- PRIETO, Flor et al. "La reconceptualización de la carrera de Trabajo Social".  
Edit. ECRO, Buenos Aires.-  
1973.
- VILLAVERDE, Cirigliano.  
no. "Dinámica de grupos y educación".  
Edit. Humanitas, Argentina.  
1960.
- VIOLANTE, López Laura "La familia"  
Conferencia. Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia.  
Junio, México. 1979.
- ANDER-EGG, Ezequiel. "Diccionario de Trabajo Social".  
Edit. ECRO, Argentina. - -  
1974.

- DABOUT, E. "Diccionario de medicina".  
Edit. Nacional S.A., México.  
co. 1971.
- EDITORIAL, Larousse. "Diccionario Larousse ilus-  
trado".  
Edit. Larousse, Argentina.  
1965.
- EDITORIAL, Salvat. "Enciclopedia Salvat para-  
todos".  
Tomo III, España. 1970.
- INSTITUTO NACIONAL DE  
PROTECCION A LA INFAN-  
CIA. "El niño y la familia".  
Edit. INPI, México. 1973.
- KORAG, Asisclo. "Diccionario de los depor-  
tes".  
Edit. Dolmar S.A., Tomo IV,  
España. 1962.
- WARREN, Howard. "Diccionario de Psicología".  
Edit. Fondo de Cultura Eco-  
nómica, México. 1973.

**Impresiones**

**Carlos el Instante s.a. de c.v.**

**REP. DE COLOMBIA No. 8, 1er. PISO**

**(CASI ESQ CON BRASIL)**

**MEXICO 1, D. F.**

**526-04-72**

**529-11-19**