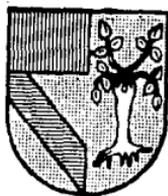


208923



**UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

28  
Ley.

**ESCUELA DE PEDAGOGIA  
INCORPORADA A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**

**EL JUEGO Y EL JUGUETE: ELEMENTOS AUXILIARES EN LA  
EDUCACION DEL NIÑO DE SEIS A DOCE AÑOS**

TESIS CON  
FALLA LE CRIGEN

**TESIS PROFESIONAL**

**QUE PRESENTA  
MARIA EUGENIA RIVERA SANCHEZ  
PARA OBTENER EL TITULO EN:  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA**

**DIRECTOR DE TESIS: DRA. ELVIA MARVEYA VILLALOBOS TORRES**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **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 está 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.

# I N D I C E

INTRODUCCION .....	1
I.- CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS DE SIETE A ONCE AÑOS.....	5
I.1 Características Psicológicas .....	6
I.2 Características Sociales .....	11
I.3 Características Motrices .....	19
II.- EL JUEGO Y EL JUGUETE	
II.1 ¿Qué es el Juego y qué es el Juguete?.....	23
II.2 Importancia del juego en el desenvolvimiento del niño .....	26
II.3 Teorías que hablan acerca del juego .....	29
II.3.1 Teoría de Huizinga .....	30
II.3.2 Teoría de Schiller .....	31
II.3.3 Teoría de Fröbel y Richter .....	33
II.3.4 Teoría de Groos .....	34
II.3.5 Teorías de Piaget y Chateau .....	35
II.4 Clasificación de juegos y juguetes .....	40
III.- JUEGOS Y JUGUETES: APLICACION EDUCATIVA	
III.1 Factores que influyen en la elección del Juego y del Juguete .....	45
III.2 Recomendaciones para la elección del Juego y Juguete.....	48
III.3 Clasificación de Juegos y Juguetes por edades.....	54
IV.- DIVERSAS OPINIONES SOBRE JUEGOS Y JUGUETES	
IV.1 Puntos de vista de Padres de Familia con relación a los juegos y juguetes de sus hijos .....	60

VI.2	Los niños opinan sobre los juegos y juguetes .....	83
VI.3	Programa: "Seremos Niños Creativos".....	85
CONCLUSIONES .....		107
BIBLIOGRAFIA .....		112

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

Desde hace mucho tiempo se ha venido estudiando al juego desde diversos puntos de vista: psicológico, filosófico, educativo, y se ha tratado de explicar el por qué del juego, el por qué de la necesidad del niño de jugar, de pasar la mayor parte del tiempo en actividades que para el adulto muchas veces no tienen mayor trascendencia. Nos ocupamos en este caso del juego como elemento que ayuda a la formación del pequeño, es decir, hablamos del juego desde el punto de vista educativo.

En la actualidad son muchas las personas conscientes de la importancia del juego, de su valor para el desarrollo físico y la salud corporal, para el desarrollo cognoscitivo, emocional y social, pues todos ellos juntos ayudan al desenvolvimiento armónico del individuo. Es triste sin embargo constatar que también una gran mayoría de la gente ve al juego como elemento que entretiene al niño sin causar molestias, que lo mantiene ocupado o tratan de suplir carencias afectivas con una cantidad exagerada de juguetes que en realidad al niño no le interesa o no necesita.

Es por esto que se realizó el presente estudio de trabajo de tesis, cuyo objetivo es el demostrar la importancia del juego como auxiliar educativo en los niños de seis a doce años y al mismo tiempo dar una guía que sea de utilidad para los padres de familia para la elección de juguetes y juegos que favorezcan el desarrollo de los niños en forma integral.

Para el desarrollo de la tesis se consultaron varias obras entre las que destacan las obras de Piaget: Seis Estudios de Psicología donde nos muestra su punto de vista sobre lo que el juego significa para los niños. Habla del juego como la expresión del egocentrismo infantil, donde el niño se considera el centro del mundo.

Labinowicz, en su libro Introducción a Piaget, explica de manera muy clara los conceptos de Piaget respecto a la evolución del juego, la cual la explica a través del desarrollo cognoscitivo del niño, que atraviesa por cuatro etapas -

fundamentales:

- Sensorio-motriz (desde el nacimiento a los 2 años)
- Preoperatoria - (desde los 2 a los 7 años)
- Operaciones concretas (de los 7 a los 11 años)
- y de las operaciones abstractas (de los 11 años a los 15)

Otros puntos de vista como el de Roberto Neri también se contemplan en el contexto del trabajo, quien afirma que en la antigüedad el niño jugaba con elementos naturales tales como el agua o el viento y que estaba en armonía con la vida social.

El niño de hoy, dice, vive dentro del mundo de los juguetes, apartado de la naturaleza. Crece en un ambiente que reproduce en miniatura, con el predominio de la técnica. La sociedad infantil, junto con sus tradicionales rondas y canciones corre el riesgo de desaparecer como consecuencia de la búsqueda del bienestar y del capital.

Autores como Huizinga, Schiller y Spencer, hablan del juego como algo esencial en la vida no sólo del niño, sino del ser humano en general. Hablan del juego como expresión de la belleza.

Como pudimos apreciar, las diferentes concepciones que se tienen sobre el juego en los niños, depende de la época en que se dió y del enfoque que sus autores tomaron como punto de partida. Por eso es interesante conocer diferentes puntos de vista para comprender la época en que vivieron los autores citados y de alguna manera justificar su pensamiento sin que por ello sea erróneo, sino que resulta muchas veces incompleto.

Tomar al juego y al juguete como elementos auxiliares en la educación del niño, equivale a decir que todo lo que el niño haga es parte de su formación, ya que en esta etapa de desarrollo, es su actividad fundamental.

Para demostrarlo se llevó a cabo un estudio que consistió en dos encuestas di-

rigidas a: los padres de familia (50 entrevistas) que tienen a sus hijos en la Escuela Primaria Lowel y la otra a niños (50) de la citada escuela y otras fuentes (parientes, vecinos, conocidos). Los niños entrevistados se encuentran entre los seis y los doce años. Se tomó este rango porque se considera que el ingreso a la educación propiamente formal (es decir la educación primaria) es fundamental en la vida social, física y mental de los niños y por lo tanto se debe tener muy en cuenta cómo se debe orientar a estos pequeños para que alcancen su máximo desarrollo en la mejor forma posible.

En las encuestas se pudieron detectar básicamente dos cosas: que los padres de familia y los niños se encuentran bajo la influencia de la televisión tanto para elegir un juego o juguete, como en muchas formas de comportamiento, y además, que muchos niños no conviven con sus padres por falta de tiempo o dedicación por parte de estos últimos, no comparten los juegos y muchas veces, los padres no saben lo que realmente desea su hijo ya que lo tienen entretenido por largas horas frente al televisor. Algunos niños encuestados opinaron que les gustaría que sus padres participaran más con ellos en sus juegos, a otros les gustaría realizar sus propios juguetes y juegos, lo que como se verá en el contenido de la investigación realizada, ayuda a desarrollar su creatividad y sus capacidades cognoscitivas, sociales y motrices.

También pudimos darnos cuenta que muchos padres de familia conviven con sus hijos, están conscientes de la importancia que tiene el juego para los niños lo que es muy bueno ya que con ello se incrementa la comunicación familiar.

En el contexto del trabajo se tratan temas como: las características cognoscitivas, sociales y motrices de los niños de seis a doce años, lo que es el juego y el juguete, la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, cuáles son los juegos y juguetes más adecuados para los niños atendiendo a sus intereses lúdicos, así como el desarrollo del Programa: Seamos Niños Creativos, que fué creado con el fin de procurar que los niños desarrollen sus capacidades psicológicas, sociales y motrices de la forma más adecuada, creando juegos y juguetes ellos mismos, es decir, que desarrollen su creatividad. Se busca también lograr una mayor participación de los padres de familia en la

educación de los niños procurando integrar a la familia en las actividades de los pequeños, y utilizar a la televisión como medio masivo que auxilia a la educación y no como sustituto de compañía o entretenimiento.

## C A P I T U L O I

### CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS

La segunda infancia abarca desde los seis hasta los doce años.

Durante este período el desarrollo del niño se presenta en forma uniforme y más o menos lenta, lo que permite determinar el tipo de características que podría tener al llegar a la adolescencia. Las teorías que hablan sobre el desarrollo infantil han logrado derivar una serie de características del niño, para auxiliar al educador en el trato con los pequeños.

Con el objeto de conocer un poco más sobre el desarrollo del niño de seis a doce años, motivo de nuestro estudio, se presentan a continuación algunos rasgos específicos del mismo, sin pretender que éstos sean los únicos, o que se den en todos los niños que atraviesan por la misma edad.

"El desarrollo del ser humano es un proceso continuo y no es posible determinar con precisión el paso de una etapa evolutiva a otra, y menos aún las diferencias entre un grado escolar y el siguiente. Con todas las limitaciones que esto supone, los avances logrados por la psicología en el aspecto evolutivo de las personas siempre representarán para el maestro un marco de referencia de suma utilidad". (1)

La descripción más detallada de las características del niño de seis a doce años se presenta en forma fraccionada solo para entender mejor cada uno de los aspectos. Tomando en cuenta que el niño es un todo, los aspectos cognoscitivo, social y motor, se relacionan íntimamente; de lo que se desprende, que si se descuida cualquiera de ellos, repercutirá en los otros de manera significativa y por ende, en el desarrollo integral del niño.

---

(1) SEP. Libro para el maestro. 3er. grado. p. 11

La familia sigue siendo un factor importante en el proceso de desarrollo del niño a esta edad, pero sin embargo la escuela llega a tomar tal importancia que de ella se desprende la influencia ya sea positiva o negativa en el desarrollo de las habilidades cognoscitivas, motrices y sobre todo en su proceso de sociabilización.

A los seis y siete años, como se mencionaba, se inicia un cambio importante en el desarrollo del niño con su ingreso a la escuela primaria. Comienza una etapa fundamental en su proceso de formación ya que se integra a nuevos círculos sociales.

La educación primaria es la base de estudios posteriores y en gran medida de ella depende que los niños adquieran fundamentos sólidos en su desarrollo integral. Por esto, el estudio realizado se centra en los niños cuyas edades oscilan entre los seis y los doce años de edad.

"Los progresos del niño no son una simple adición de funciones; el comportamiento de cada edad es un sistema en el que cada una de las actividades ya posibles concurre con todas las otras recibiendo su papel del conjunto". (2)

### I.1 Características psicológicas

El desarrollo psicológico se puede comparar con el crecimiento orgánico en el sentido en que los dos buscan el equilibrio de sus funciones. "Así como el cuerpo evoluciona hasta alcanzar un nivel relativamente estable, caracterizado por el final del crecimiento a la madurez de los órganos, así también la vida mental puede concebirse como la evolución hacia una forma de equilibrio final representada por el espíritu adulto". (3)

---

(2) WALLON, H., La evolución Psicológica del niño. p. 27

(3) PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. p. 11

Piaget explica que existen cuatro etapas en el desarrollo cognoscitivo de la persona:

- la etapa sensorio-motriz- de 0 a 18 meses
- la etapa pre-operativa- de 18 meses a 7 años
- la etapa de las operaciones concretas- de 7 años a 12 años
- la etapa de las operaciones formales- de 12 años en adelante

"El orden por el que pasan los niños a las etapas de desarrollo no cambia. Todos los niños deben pasar por las operaciones concretas para llegar al período de las operaciones formales. Pero la rapidez con la que pasan los niños por estas etapas cambia de persona a persona". (4)

Pasar de una etapa a otra no sucede en forma rígida o estática, sino que hay períodos de desarrollo continuo. Por ejemplo, al pasar a la etapa pre-operacional, no termina el desarrollo senso-motor, aunque lo que predomine sea una nueva capacidad del pensamiento.

Para nuestro estudio nos interesa conocer la etapa pre-operativa en su fase final, ya que va de los 18 meses a los 7 años, y la etapa de las operaciones concretas, que abarca de los 7 a 12 años.

"Desde los cuatro a los siete años, se asiste a una coordinación gradual de las relaciones representativas, esto es, a una conceptualización creciente que desde la fase simbólica o preconceptual, conducirá al niño hasta el umbral de las operaciones" (5).

A este nivel, la inteligencia se mantiene en estado prelógico, es decir, el razonamiento intuitivo, no controla aún juicios, solo realiza una construcción intelectual incompleta ya que imita los datos perceptivos centrándolos a su ma

---

(4) LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget. p. 87

(5) PIAGET, Jean. La Psicología de la Inteligencia. p. 144

nera.

Pero este pensamiento intuitivo ya significa un progreso sobre el pensamiento-simbólico.

"La intuición lleva a un rudimiento de lógica, pero bajo la forma de regulaciones representativas y no aún de operaciones" (6).

Al niño de 4 a 5 años le es difícil establecer correspondencias de cantidad (lo hace solamente en forma objetiva, palpable para él), no razona sobre la conservación del todo, su capacidad de ordenar objetos de acuerdo a una característica dada, la puede lograr pero solamente con pocos elementos y sin volverlos a reacomodar. Esto lo logrará totalmente en la etapa de las operaciones concretas.

Otro aspecto que comienza a tener significado para el niño pero no los comprende del todo son los conceptos de espacio y tiempo. El tiempo intuitivo es un tiempo ligado a los objetos.

Comprende los conceptos "antes" y "después" si van ligados a una sucesión espacial y no temporal.

"La intuición es siempre, en primer lugar, una especie de acción ejecutada en el pensamiento". "Pero la acomodación de esos esquemas a los objetos en lugar de seguir siendo práctica, ofrece los significados imitativos o imaginados que permiten, precisamente, a esta asimilación constituirse en pensamiento" (7)

Este tipo de pensamiento se corrige progresivamente, es decir, la intuición evoluciona. El pensamiento intuitivo tiende al equilibrio entre la asimilación de esos esquemas a la realidad. Pero poco a poco se va preparando el pen

---

(6) ibidem, p. 145

(7) ibidem, p. 152

sumiento para la siguiente etapa de desarrollo intelectual que es la etapa de las operaciones concretas.

En la etapa de las operaciones concretas el niño muestra un pensamiento lógico ante los objetos físicos.

Se fija cada vez más en la opinión de los demás. Es más hábil para conservar algunas propiedades de los objetos como: número, cantidad. Clasifica y ordena objetos. Surgen las operaciones matemáticas.

El pensamiento infantil se limita a cosas concretas, no a ideas.

El niño en esta etapa de las operaciones concretas, puede alcanzar a asimilar las siguientes capacidades lógicas:

- Conservación.- El pequeño se da cuenta del hecho de que el número de objetos que se encuentran en dos conjuntos diferentes es el mismo en cantidad sin importar la forma de los conjuntos.
- Término de relación.- El niño se percató de que muchos términos son relativos. Por ejemplo: más alto, más corto, más oscuro, etc., son cualidades que se dan en relación a otro objeto.
- Inclusión en clase.- El niño puede razonar acerca del todo y la parte.
- Serialización.- Es la capacidad de ordenar objetos de acuerdo con alguna característica específica.

Los niños de 8 a 9 años muestran más refinamiento en su forma de clasificar. "Frente a los objetos pueden formar jerarquías y entender la inclusión en clase en los diferentes niveles de una jerarquización". (8)

---

(8) LABINOWICZ, Ed. p. cit., p. 74

El niño de 7 a 8 años es capaz de coordinar mentalmente dos relaciones aunque una de ellas no la tenga presente. La habilidad para hacer relaciones en cuanto al peso se retarda un poco más.

Entre los 9 y 10 años, los niños son capaces de resolver problemas de orden con objetos físicos. Sin embargo, presentan dificultades para hacerlo cuando el problema se les presenta en forma oral solamente.

Piaget menciona tres aspectos o factores que afectan el desarrollo intelectual del niño:

- **Maduración.**- El niño va creciendo y conforme a ello adquiere mayor número de estructuras mentales que actúan en forma organizada.

El sistema nervioso controla las capacidades del niño y alcanza su madurez hasta los 15 ó 16 años. La maduración de las habilidades motoras y perceptivas también se alcanza a esa edad.

- **Experiencia física.**- El niño que tiene más oportunidad de experimentar con objetos físicos en su medio ambiente, desarrollará un conocimiento más apropiado de ellos. "Los niños mexicanos que ayudan a sus padres a hacer cerámica desarrollan habilidades artesanales a más temprana edad que aquellos que carecen de esa experiencia. La práctica en un taller de cerámica ayuda a los niños a comprender que alterar la apariencia de un pedazo de barro no afecta la cantidad empleada". (9)
- **Interacción social.**- Cuantas más oportunidades de interacción social se les brinden a los niños con compañeritos de su misma edad, con sus padres, maestros, etc., tendrán mayor diversidad de puntos de vista. Esto les enseña a los niños a pensar utilizando diferentes opiniones y a ser más objetivos.

---

(9) ibidem, p. 43

Aprenden a conocer costumbres diferentes y otras similares a las suyas, otros nombres, otras situaciones, que constituyen el conocimiento social.

Pero estos tres factores no pueden explicar el desarrollo intelectual en forma aislada, sin que debe incluirse un cuarto factor que es la equilibración entre ellos. "La equilibración es el factor fundamental de los cuatro que influyen en el desarrollo intelectual, coordina los otros tres. Involucra la interacción continua entre la mente del niño y la realidad. El niño no sólo asimila experiencias en su marco de trabajo mental existente, sino que también acomoda las estructuras de su marco de referencia en respuesta a su experiencia" (10)

Esta constante interacción con el medio ambiente convierte al niño en la principal causa de su propio desarrollo. La actividad del pequeño, no solo le descubre nuevos problemas (provocando un desequilibrio en él), sino que también actúa dando soluciones, buscando nuevamente el equilibrio, pero a un nivel superior.

## I.2. Características Sociales

"La sociabilización es el proceso por el cual los niños adquieren conductas, creencias, normas morales y motivos que son objeto del aprecio de su familia y de los grupos culturales a los que pertenece". (11)

Los padres y hermanos son las personas que más influyen en el proceso social, especialmente durante los primeros años de vida. La estructura familiar juega un papel importante en el desarrollo de la personalidad de los niños. Se mencionan a continuación algunos casos significativos y la forma como afectan la vida del pequeño.

---

(10) ibidem, p. 46

(11) MUSSEN y otros. Desarrollo de la Personalidad en el niño. p. 370

Ausencia de los padres. "El impacto de la ausencia del padre es diferente para niños y para niñas; difiere según la edad en la que el padre deja el hogar, para las niñas difiere de acuerdo con la causa de la ausencia" (12)

En los niños.- Tienden a ser más hostiles, a delinquir y se les dificulta la integración social más que los niños cuyos padres están presentes. Estos niños se desarrollan mejor en el aspecto verbal que en tareas que requieren de ejecución perceptual motora.

Las niñas que viven en un ambiente donde faltan sus padres o cualquiera de ellos, tienen problemas de tipo emocional y escolares. "Ellas sostienen el desempeño de su papel femenino pero representan teatralmente sus sentimientos y como adultas son más dependientes que otras mujeres". (13)

Pero la familia no es el único agente de la sociabilización.

Dentro de su ámbito social cabe mencionar a los maestros, vecinos, clérigos, - medios de comunicación; quienes conjuntamente con la familia moldean las características de la personalidad del niño.

Existen básicamente tres procesos en los que se apoyan los padres de familia y demás personas para sociabilizar al niño. Estos son:

- Recompensar las respuestas que se desean fortalecer y rechazar las que se desean eliminar.
- La observación de otros comportamientos e imitación de conductas por ese medio.
- La identificación.- "El concepto de identificación designa al proceso por-

---

(12) FAW, Terry. Psicología del niño. p. 259

(13) ibidem. p. 259

el cual el niño cree que es semejante a otra persona". (14)

El niño se identifica con su padre o con su madre y esto le puede dar seguridad, confianza en sí mismo, cuando el modelo es apropiado, pero puede causar trastornos graves como ansiedad o inseguridad si los modelos son inadecuados.

En la identificación se mezclan vínculos afectivos, lo que no sucede en los comportamientos por observación. Estos tres procesos se influyen y complementan mutuamente.

A partir de los seis años, el niño se identifica con lo que sucede a su alrededor. En la escuela se le dan experiencias personales y culturales que hacen que el niño se organice cada vez mejor en cuanto a emociones y sociabilización.

En cuanto a las relaciones interindividuales, el niño "después de los 7 años, adquiere cierta capacidad de cooperación, dado que ya no confunde su punto de vista con el de otros, sino que los discocia para coordinarlos". (15)

Ya no utiliza tanto el lenguaje egocéntrico. El comportamiento colectivo de los niños es característico de esta edad, tal como lo demuestran los juegos con reglamento. (Son los juegos que predominan de los 7 a los 11 años). Cuando los niños de 7 años en adelante juegan, se fijan mucho en que sus compañeros cumplan las reglas establecidas al iniciar el juego, muchas de las cuales son propuestas por ellos mismos.

"El término "ganar" adquiere un sentido colectivo. Se trata de alcanzar el éxito en una competición reglamentada, y es evidente que el reconocimiento de la victoria de un jugador sobre los demás, suponen discusiones bien llevadas y concluyentes". (16)

---

(14) ibidem. p. 324

(15) idem.

(16) PIAGET, Jean., op. cit. p. 63

Esta etapa de la vida del niño se caracteriza por la formación de grupos sociales. "La pertenencia a la "pandilla" es parte importante de la vida del niño. La identificación con estos grupos pequeños es un elemento estabilizador para ellos, cuando la unidad familiar no continúa capacitada para proveer relaciones interpersonales estables". (17)

Estructura de grupo.- Entre los 7 u 8 años, los grupos de identificación se restringen a niños de la misma edad y sexo. A partir de los 10 años, los grupos son más formales. Surgen los "boy scouts", las guías y otros grupos o estructuras sociales.

A diferencia con las pandillas, estos grupos son más formales y cohesivos. Pero al igual que las pandillas, los jóvenes de 10 a 12 años mantienen la exclusividad del sexo.

Popularidad.- Se puede observar en esta etapa de desarrollo una jerarquía social entre los niños. Las características de la jerarquía son: liderazgo, entusiasmo, jovialidad, dinamismo, compañerismo, habilidad atlética, audacia y osadía.

Las niñas de 9 años se caracterizan por ser más amigables, tranquilas, casi no son agresivas. Las mayores de 9 años tienden a ser más fijadas en el atractivo y actividad física, más compañeras y casi no pelean.

"La mayoría de los niños de 8 años son fogosos, autónomos e individualistas. Con su egocentrismo evitan que sus juicios sean influenciados, por los juicios de quienes los rodean. Sin embargo, entre las edades de 8 a 12 años hay un incremento marcado en el nivel en el que sus juicios pueden ser influenciados por la expresión de los juicios de otros". (18)

---

(17) FAW, Terry., op. cit. p. 260

(18) ibidem. p. 261

## Desarrollo Moral.

En este aspecto se debe distinguir entre lo que son juicios y comportamiento o conducta. "El juicio moral se refiere al criterio que se forma un individuo acerca de la moralidad de un comportamiento o acerca de la recompensa y el castigo. La conducta moral se refiere a los actos en los que uno se compromete en el presente." (19)

Piaget ha dado su concepto de moral describiendo su desarrollo a través de tres etapas por las que todos los niños pasan.

- Juicio premoral.- Piaget afirma que los niños en la etapa pre-escolar no poseen capacidades cognoscitivas como para hacer juicios morales y por lo tanto son amoraes.
- Realismo moral.- Cuando el niño tiene entre 6 y 12 años, es decir, que se encuentra en la etapa de las operaciones concretas, llega a un realismo moral que consiste en que los niños creen que las reglas son omnipotentes y no pueden ser cambiadas; también en esta fase, el niño tiende a evaluar los actos como buenos o malos, pero fijándose solamente en los resultados y no en las intenciones de los actos. Otra característica de esta etapa de realismo moral es que el castigo es visto por el niño como resultado de una conducta indeseable. Para estos niños, el castigo tiene por objeto hacer sufrir al que lo padece, antes que servir para cambiar una conducta.
- Subjetivismo moral.- Esta es una etapa más madura que se caracteriza por las siguientes cualidades:
  - Las reglas son vistas como hechas por las personas para su propio provecho y por eso mismo se pueden modificar para encontrar lo que mejor se adapte a su criterio en favor del bien común.

---

(19) ibidem. p. 261

- Los juicios de valor acerca de la conducta se basan tanto en la intención como en las consecuencias de la acción.
- En esta etapa, los castigos van más de acuerdo a la falta cometida y pueden servir como una lección al ofensor.

Existen dos factores que tienen influencia sobre el desarrollo de los juicios morales:

- a) Desarrollo cognoscitivo.- Para las teorías cognoscitivas, el desarrollo moral tiene mucho que ver con el conocimiento. "Particularmente importante para el desarrollo de altos niveles de moral juiciosa es el cambio del niño alejado del egocentrismo y realismo del pensamiento preoperacional". (20)
- b) Interacción social.- Las teorías cognoscitivas afirman que los cambios en los juicios morales se estimulan por las interacciones sociales del niño. El niño de 7 años piensa que el mundo lo dominan los adultos, quienes deciden lo que deben hacer con el niño. Esta subordinación se pone de manifiesto en el realismo moral que caracteriza a estos niños.

Cuando el niño crece y sus interacciones con más niños aumentan, se encuentra con que vive en una sociedad cooperativa, donde ellos mismos establecen reglas y castigos. Esta madurez social aunada a que el niño ya se encuentra en la etapa de las operaciones concretas da como resultado la aparición de un alto nivel de juicios morales.

Sobre la conducta moral influyen tres factores:

Los factores externos.- Son aquellos que rodean al niño, su ambiente físico (personas). Por ejemplo: "Un niño puede estar menos entusiasmado en comprometerse en una actividad prohibida si hay un adulto que esté cerca o si hay una

gran posibilidad de que lo sorprendan". (21)

Los factores internos.- "Si a un niño lo han privado de caramelos y desea dulce, con mucha ansiedad, él estará más dispuesto a robar dulces que un niño que tiene libre acceso a ellos". (22)

Factores experienciales.- "Un niño que es castigado considerablemente cuando se compromete en conductas inaceptables está menos dispuesto a preocuparse por enmendarlas que el niño que es castigado algunas veces y otras no". (23). Es decir, se actúa según las experiencias.

La etapa que comprende de los 6 a 12 años, se caracteriza por cambios en el conocimiento y en el aspecto social. El desarrollo del niño desde la etapa preoperacional hasta el período de las operaciones concretas, suceden dentro de lo que se denomina educación formal, es decir, con el ingreso a la escuela primaria. Este período concluye con otro cambio que es la iniciación de la pubertad. Por estos cambios que hay en la vida del niño, es lógico pensar que existan algunos problemas de ajuste social.

Algunos factores que contribuyen a problemas de ajuste son:

- La escuela.- Los niños de 6 a 12 años, una vez que están en la escuela, deben hacer mayores esfuerzos de los que se les exigía en la etapa anterior.- Muchos niños no presentan dificultades para convivir con estas demandas; sin embargo, hay niños que tienen experiencias negativas con la escuela, experimentan fallas constantes, por lo que crean una serie de defensas contra estas emociones negativas. Estas defensas se traducen generalmente en problemas del comportamiento.
- Los padres.- Las relaciones padres e hijos cambian en este período de de -

---

(21) ibidem. p. 265

(22) idem.

(23) idem.

sarrollo. Los padres deben comenzar a darse cuenta de que sus hijos son más independientes cada vez y propiciar el desarrollo de su autonomía. Pero a veces existen conflictos en estos cambios, que pueden ser superados adecuadamente. Pero se dan casos en que el conflicto produce en el niño choques emocionales, que lo hacen reaccionar de una manera indeseable muchas veces.

- Las relaciones sociales.- El ser aceptado por otros es una de las principales metas de los niños de 6 a 12 años. Cuando un niño hace esfuerzos vanos por ser aceptados o se angustia por el rechazo de sus compañeros, desarrolla en algunas ocasiones conductas inesperadas, reaccionan de formas tan diversas que no van muchas veces de acuerdo con su forma natural de ser.

Las formas más comunes en que los niños pueden reaccionar a problemas de ajuste social son las siguientes:

- La agresión.- Tanto si es física como verbal, es bastante común ver este tipo de conducta en niños que atraviesan por este período, pero no sucede normalmente con mucha frecuencia.

Sin embargo, hay niños que reaccionan agresivamente como un desahogo a su frustración de no satisfacer las necesidades que consideran muy importantes. A veces su agresión recae sobre las personas o cosas de su propiedad, aunque no tengan relación directa con la fuente de su enojo.

- La retirada.- Esta forma de desahogo es natural para evitar emociones negativas. Esto lleva a algunos niños a separarse de sus grupos sociales, lo que se manifiesta comúnmente como timidez; pero en algunas ocasiones más serias los niños crean situaciones falsas, viven en su mundo apartados de los demás lo que provoca desordenes psicóticos como la esquizofrenia.

- Los temores.- En los niños de 6 a 12 años sus temores se refieren al rechazo social y al desconocimiento. "A los 8 años, la muerte es la mayor fuente de temor, en muchos niños.

Algunos temores llegan a ser poderosos para los niños y éstos no hacen casi nada por evitar las cosas temidas. Estos fuertes temores son llamados "fobias". (24)

- **Síntomas físicos.**- Esta es una de las formas más comunes de reaccionar a emociones negativas ya sea por medio de una erupción, un dolor de estómago o de cabeza, aunque se dan casos de reacción más serios.

### 1.3 Características motrices

El crecimiento de niños y niñas entre los 6 y 12 años es muy parejo hasta los 9 años y medio. Entre los 8 años y medio y los once años y medio, las niñas crecen más rápidamente. En promedio, las niñas son más altas y más pesadas que los niños de su misma edad hasta los 13 años aproximadamente; es cuando los niños entre 10 y 14 años, alcanzan y pasan a las niñas en altura y peso.

"El desarrollo motor consiste en el control de los movimientos corporales; este se debe a la coordinación entre los centros nerviosos, los nervios y los músculos". (25)

Durante el período preescolar ocurren muchos cambios importantes en este aspecto; los avances en el aspecto psicomotor del niño "se reflejan en una mayor organización de sus relaciones espacio-temporales. El dominio de los movimientos corporales básicos, su control postural, su marcado progreso en actividades que implican mayor equilibrio y coordinación visomotora, se reflejan en la realización de actividades compuestas, la facilidad con que controla la dirección, velocidad y distancia y el control de la presión y la presión que imprime a los movimientos requeridos en la motricidad fina". (26)

---

(24) ibidem. p. 268

(25) OVADIA, Jane. "El dominio de sí mismo", EL SUPERBEBE CRECE. Edición especial. 4p.

(26) SEP. op. cit. p. 13

Su capacidad de pensamiento, de imaginar, de crear y de jugar mentalmente es la que domina su aprendizaje. "No solamente madura su capacidad de pensar, también crece su cuerpo y sobre todo su destreza manual. Cada vez será más capaz de hacer las cosas en las que ahora puede pensar. Es capaz de pensar en cómo funciona algo y hacerlo funcionar". (27)

Se marcan más las diferencias entre niños y niñas; por ejemplo ellos desarrollan más pronto los músculos y son más hábiles para actividades tales como lanzar objetos, saltar o subir escaleras, mientras que las niñas son más hábiles en actividades que requieran de coordinación motriz fina.

Estas diferencias pueden deberse al desarrollo esquelético de ambos sexos, o a las actividades sociales de niños y niñas.

"El desarrollo motor contribuye de manera fundamental en la buena salud y felicidad del niño; el ejercicio actúa en él como una catarsis emocional, pues le permite liberar la energía acumulada y aliviar las tensiones". (28)

Cuando el niño adquiere más habilidades, es capaz de ir realizando diversas tareas por él mismo, lo que va aumentando su independencia y por lo tanto tendrá mayor confianza en sí mismo.

Entre los seis y siete años los niños se caracterizan por su actividad. Sus juegos son de tipo encimoso, tumultuoso y pelcador.

Reconocen en sus manos las herramientas con las que pueden realizar algunas actividades, sin embargo, se le dificulta la ejecución de actividades motrices finas.

Hacia los 8 años, los movimientos corporales son más sueltos, adquieren mayor flexibilidad.

---

(27) LEACH, Penélope. "El bebé y el niño. Juego y raciocinio". ENCICLOPEDIA MEDICA FAMILIAR. Tomo 2.

(28) OVADIA, Jean. op. cit. p.560

Se caracterizan los juegos organizados. Sus actividades motrices finas son más maduras.

Cuando el niño llega a los 9 años le agrada hacer gala de sus habilidades. Los deportes de competencia tienen más significado para él, que antes. El deporte es importantísimo para el adecuado desarrollo motor del niño. Se puede afirmar que no debe faltar en su educación para que ésta sea integral. Para iniciarlos en el deporte se requiere que el niño conozca diferentes opciones y elija la que más le agrade.

"El deporte tiene un carácter educativo y formativo muy importante para el niño. El se irá dando cuenta de que en el interior de cada deporte existen reglas y que por tanto cada aspirante que desee practicarlo deberá respetarlas y cumplirlas". (29)

El deporte también ayuda a los niños a controlar sus impulsos a concentrarse en una actividad cuando se habla de niños demasiado extrovertidos, demasiado inquietos, con actividades tales como natación, karate, tenis, o en el caso de niños introvertidos se debe procurar motivarlos para que participen en juegos-en equipo.

El deporte es una ayuda para el niño en su proceso de sociabilización, ya que por medio de él, aprende a entenderse con otros niños, a cooperar, a respetar y a respetarse a sí mismo.

En cuanto a su desarrollo motriz fino, como ya se mencionó, es más afinado en esta etapa de su desarrollo. Por lo tanto, hacer y crear cosas con las manos es muy importante para el niño.

Cuando el niño es más pequeño, le interesa descubrir cómo funcionan las cosas. Por ejemplo, al usar las tijeras lo hace por el simple placer de recortar, sin

---

(29) BOWDOIN, Ruth y otros. "El niño deportista". LOS PADRES SON MAESTROS. GUIA PRACTICA PARA LA CORRECTA FORMACION DE SUS HIJOS. No. 24 p.

tener una idea fija de lo que recorta. Con la práctica, desarrollando su habilidad, puede decidir con antelación qué es lo que va a recortar.

El juego con agua, arcilla, barro o arena, amplían la creatividad del niño y le ayudan a desarrollar su capacidad de manipular diferentes materiales, diferentes texturas y hacer un sin fin de combinaciones. "En sus dibujos expresa mejor las proporciones corporales y a menudo los representa llenas de acción por su preferencia por los juegos activos". (30)

---

(30) SEP. Libro para el maestro 4o. grado. p. 15

## C A P I T U L O   I I

### EL JUEGO Y EL JUGUETE

#### II.1    ¿Qué es el juego y qué es el juguete?

Para el niño, jugar es descubrir el mundo, descubrirse a sí mismo, descubrir a los demás.

La integración de la personalidad humana es un proceso gradual y complejo que tiene su base en los primeros años de existencia.

Depende, en gran medida, del tipo de ambiente en que se desenvuelva el niño, de las oportunidades de experiencia y creación que se le ofrezcan, del amor y del respeto que le rodean.

Durante esos primeros años de vida, el juego es la actividad más importante. Los niños juegan por una necesidad íntima. Empleando sus más intensas energías en los momentos de juego, se concentran con todo su ser y adquieren satisfacciones que no pueden ser obtenidas por ninguna otra forma de actividad.

Jugando, el niño aprende casi todo; pone a prueba sus capacidades; se relaciona y descubre los mecanismos de la comunicación. Jugando enfrenta y resuelve los problemas de su vida.

Existen muchos materiales e instrumentos que le ayudan al pequeño a estimular y enriquecer su juego, para ayudarle a satisfacer su curiosidad. Esto lo veremos un poco más ampliamente en el siguiente capítulo, baste por ahora señalar que el niño posee una capacidad ilimitada para aprovechar los recursos a su alcance para realizar sus juegos, para satisfacer esta necesidad.

El juego del niño comienza y se centra en sí mismo, en el descubrimiento de su propio cuerpo. Esto es lo que se denomina juego autocósmico. Este juego consiste en un principio en la exploración de percepciones sensoriales, sensaciones de movimiento o kinestésicas, vocalizaciones, etc.

Más adelante el niño juega con otras personas y objetos, es decir, que va evolucionando su juego y conjuntamente con él, en sus intereses y necesidades.

Como ya mencionamos, el juego es la principal ocupación del niño pequeño, es su medio natural de expresión. Por medio de él, el niño expresa sus sentimientos y se pueden llegar a detectar algunos problemas, principalmente de tipo familiar.

Por medio del juego el niño desarrolla diferentes aspectos de su personalidad, entre éstos podemos mencionar: el desarrollo motriz (de todo su cuerpo), el desarrollo de su expresión verbal y no verbal, su creatividad y en general el desenvolvimiento de todos sus sentidos, ya que aprenderán de acuerdo a su edad a percibir, identificar, capturar y aprender todo lo que les rodea.

"Cuando los niños juegan se olvidan de todo lo que los rodea y se esfuerzan por alcanzar cierta meta. Pero cuando han terminado, el resultado del juego no es cosa que haya de ser usada para algo" (31)

El niño pequeño no hace otra cosa que investigar su mundo, experimentar, y esto lo hace cuando juega. Pero no solamente cuando juega lo hace para agotar un exceso de energía, pues aún enfermos, los niños juegan. El juego es un entrenamiento para el trabajo, pero el niño no lo ve así, por lo que para él tiene otro significado.

En un principio, el niño emplea su tiempo en realizar tareas pequeñas y en resolver problemas que él mismo se va proponiendo. Estas tareas van graduándose en dificultad conforme el niño va evolucionando, hasta que se vuelve tan diestro en ellas que comienza a realizar tareas cuyo resultado se utiliza con un fin. Por ejemplo, en un principio, el niño puede jugar a la limpieza de sus manos, y poco a poco, al ir dominando la tarea, se va convirtiendo en un hábito de limpieza, sin que para él, en un principio, tuviera un fin determinado. Es en este momento cuando su tarea se convierte en trabajo.

---

(31) HEGELER, Stern., "Cómo elegir juguetes". p. 42

Al niño se le deben proporcionar los medios para que se dedique a sus juegos, - hay que permitirle que juegue, darle la oportunidad de hacerlo, de manera razo- nable.

"Se puede decir, que la necesidad de jugar de los niños es tan fuerte como la- de comer, beber o dormir". (32)

Pero el juego no es aquello que requiere de poco o ningún esfuerzo si se le - compara con el trabajo diario, ya que muchas veces, el juego puede requerir - de liberar mayor cantidad de energías que las que se necesiten en una tarea - específica.

Como ya se mencionó al inicio del capítulo, el juego se entiende como una activi- dad sin fin, una realización que busca realizarse en sí misma. Cuando una ac- tividad se vuelve utilitaria, pierde su atractivo y las características del - juego.

Por otra parte, Kellog afirma que el niño tiene una curiosidad o afán de inves- tigar las cosas por ellas mismas, que es capaz de dedicarle más o menos mucho- tiempo a un mismo objeto, palpándolo, ofreciéndolo a otra persona, reirse con- él, etc.

Con los juegos, el niño descubre la naturaleza de los objetos a muy temprana - edad. Van descubriendo por medio de él, que la nieve no es azúcar, que no se- puede escribir con un palo, la distancia que existe entre las cosas, etc., es- decir, volvemos a coincidir al afirmar que va desarrollando su mundo por me- dio de percepciones, de sensaciones, de experiencias, etc.

Los niños con sus juegos tienden a representar los papeles de los adultos: ca- mioneros, enfermeros, comerciantes, policías, padres de familia, maestros, etc.

El juego los lleva más allá de lo que podría pedírseles de inventiva en la edu-

cación formal. Los lleva a inventar idiomas secretos, códigos, experimentos científicos, etc.

En el juego, el niño repite lo que acaba de vivir en la realidad. Reproduce, imita. En los más pequeños, la imitación es la regla de sus juegos, es el único medio de juego, pues aún no pueden superar el modelo concreto y vivo para llegar a la abstracción. Pero esa imitación es discriminada, selectiva, pues se refiere solamente a las personas que tienen mayor importancia para él, que llegan más a sus sentimientos, que de alguna manera tienen algo que ver en su vida, como en los casos que mencionábamos en párrafos anteriores.

## 11.2 Importancia del juego en el desenvolvimiento del niño.

En el punto anterior vimos algunas características del juego en los niños, como una necesidad de su persona para su desarrollo físico y mental sano. Se mencionaron algunos aspectos de importancia respecto a su relación con el niño. En el presente apartado, se dedicará un poco más de espacio a recalcar la importancia que tiene el que un niño juegue, el que se le brinden las mejores oportunidades para que pueda crecer en forma armónica.

Así pues, podemos decir, que el juego debe servirle al niño como una descarga de sus fantasías. Por medio de él, el niño no solo se vuelve creativo, pues muchas veces el tipo de juguete que utiliza no está destinado a desarrollar esta habilidad; pero, en cambio, puede estimular muchas otras cualidades como: práctica de la honradez, solidaridad, espíritu de equipo, dominio de sí mismo, atención, reflexión, sentido común, entre otros.

En contraste con estas cualidades, el juego también permite ciertas degeneraciones que más que nada hacen perder el sentido real del mismo. Esto se da, principalmente dentro de los juegos que requieren de ciertas reglas para su realización. Podemos mencionar entre esas degeneraciones: las riñas, descontento recíproco por faltas a las reglas impuestas, trampas (que giran en torno al triunfo), etc.

Es importante hacer notar lo significativas que resultan las analogías que el niño realiza en sus juegos; analogías entre los medios de representación usados en el mismo juego y sus sueños, sus deseos. El niño desarrolla sus juegos de acuerdo a un equilibrio entre la fantasía y la realidad.

Algunas personas piensan que el juego en la vida del niño es una etapa de ejercitación, de preparación para la vida, en la cual, va adquiriendo habilidad, experiencia y además se vuelve más expresivo y más creativo. El juego es el trabajo del niño; esto significa que el juego del niño se debe tomar en serio y debe ser respetado tanto como el trabajo de un adulto.

Tanto el juego como el juguete tienen un significado y utilidad especial para cada niño, y al constituir una base en el desarrollo físico y mental del niño, debe de reconocerse la importancia que tiene, sobre todo ante los ojos de los adultos y no tomarlo solamente como una forma de hacerlo pasar las horas sin que cause molestias.

"El juego tiene como misión suya la de ofrecer al individuo ocasión para actuar sus sentimientos del yo, para expresar su personalidad, para poder seguir inmediatamente la dirección de su máximo interés en todos aquellos casos en que no lo puede llevar a cabo con hechos serios". (33)

Tanto los padres como los niños tienen que vivir, y los intereses de ambos han de ser respetados; por eso es importante que se le deje al niño desenvolverse en su ámbito, que se sienta libre de hacer en su mundo lo que él desea, pero vigilarlo siempre, para que se convierta en una actividad formativa y no destructiva para él, es decir, que tenga un sentido educativo.

Ya hemos expuesto por qué es importante y útil que un niño pueda jugar: útil porque lo desarrolla, importante porque es una necesidad hacerlo; sin embargo, existen casos, en que un niño no quiere jugar. Cuando esto sucede hay que buscar las causas. Principalmente pueden ser dos: si es algo grave, nec-

sitarán de ayuda médica; pero a veces sucede que el niño no juega porque no tiene los juguetes adecuados. Cuando, teniendo los juguetes apropiados, su ambiente adecuado y todos los medios para hacerlo, y no lo hace, entonces significa que no se siente seguro de sí mismo y habrá que tratarlo médicamente. Pero en nuestro caso, solo nos detendremos en analizar el problema de que un juguete o juego sea o no adecuado al niño, atendiendo los aspectos ya recalcados anteriormente como lo son su edad y sus intereses entre los más significativos.

A los niños les gusta que las personas adultas jueguen con ellos, no para ellos. Se dan casos en que los padres son los que utilizan los juguetes de los niños, con la intención de ayudarles, de jugar con ellos.

La mejor forma de jugar con los niños, es dejarlos que hagan las cosas por ellos mismos, no hacérselas, pues el niño se vuelve inútil, dependiente de sus padres, inseguro. Es estimulante y muy positivo para los infantes, el que en algunas ocasiones, sientan que saben más que sus padres, que les demuestren cómo funciona determinado juguete, que sientan que ellos les enseñan a sus padres y que no son éstos, los que siempre enseñan algo al niño. Esta es una forma de que el niño tenga confianza en sí mismo y en los demás.

Hay que alabar y estimular al niño durante sus juegos, y tener en claro lo que debemos esperar de él a una edad determinada y tomando en cuenta sus habilidades, intereses, etc.

Debemos tener cuidado de no exigir o esperar demasiado, de no darle al niño demasiados juguetes, ni tampoco quitarle el derecho que tiene de disfrutar de ellos. El exceso como la ausencia de juguetes, pueden afectar seriamente el desarrollo intelectual, emocional, social, motriz, del niño como consecuencia de lo anteriormente dicho.

También, el darle demasiado pronto un determinado juguete, por considerar que el niño puede jugar ya con él, por hacerle creer al mismo niño y a las personas que lo rodean que es un "niño muy inteligente", puede retardar su desarrollo posterior.

Al niño se le deben dar los juguetes que vayan de acuerdo con su capacidad, con los intereses propios de su edad, lo cual, el mismo pequeño nos lo irá diciendo.

Muchos padres de familia buscan juguetes educativos porque piensan que con ellos aprenderán algo, y en cierta forma tienen razón, pero se puede caer en el error de pensar que con el hecho de darle a un niño de tres años, por ejemplo, una serie de tarjetas con letras, el niño aprenderá a leer. Debemos recalcar, sin embargo, que lo principal es que el niño juegue con el juego adecuado, siempre auxiliado por padres o personas mayores para que aproveche lo que el juego le enseña.

Es muy lógico pensar, que a un niño que le falta preparación tanto psicológica como motriz para poder aprender a leer como en el caso anterior, no lo logrará a menos que sienta el interés, que se interese en saber algo. Por eso es importante conocer al niño, para identificar el momento en que necesite, quiera, desee algún juego para que realmente pueda servirle a sus propósitos.

Si se obliga a un niño a utilizar determinado juguete o a realizar alguna actividad que todavía no es de su interés, puede dar por resultado que adquiera tal aversión por ese tipo de objetos o actividades, que llegue a bloquearse en las actividades que de ello se deriven.

"Naturalmente, si un niño muestra verdaderos deseos de aprender algo, no se le deberá poner trabas, pero recuérdese que los juguetes adecuados son siempre educativos en el mejor sentido de la palabra, porque ayudan a su desarrollo" (34)

### 11.3 Teorías sobre el juego

El concepto del juego y su importancia en la vida del niño ha sido motivo de muchos estudios a lo largo de la historia.

---

(34) HEGELER, Stern., op cit., p. 63

Se ha estudiado desde un punto de vista filosófico, sociológico, psicológico, del arte, la ciencia, etc. En fin, han habido muchos estudiosos preocupados por la actividad principal del niño, por lo que se ha realizado una recopilación del pensamiento de varios autores que han expuesto sus teorías sobre el juego. Aunque son diferentes los enfoques que le dan a la explicación del por qué del juego, todos coinciden en que es una actividad de suma importancia para el niño en su desarrollo armónico.

### II.3.1 Teoría de Huizinga

El juego en nuestros días se ha visto como influenciado por las máquinas, el utilitarismo, por la seriedad en todo y se ha relegado su importancia a ser un pasatiempo trivial, se considera como degeneración en el infantilismo y tonto-recreo.

"En un sentido opuesto a la tendencia de hoy, Platón (Leyes VII, 8 a 3) no dudaba en incluir dentro de la categoría del juego las cosas de orden sagrado, y escribía que cada hombre y cada mujer deben dedicar su vida a los juegos más bellos. Se debe vivir jugando, realizando determinados juegos y determinados sacrificios, bailando y cantando para hacer propicios a los dioses rechazar a los enemigos y a vencerlos en la lucha". (35)

"En la antigua Grecia, los juegos y las competencias eran los fundamentales de toda la vida cultural, política y sacramental. Se celebraban entonces los grandes juegos de Olimpia y de Delfos, competencias de fuerza, sabiduría y riqueza." (36)

Durante el siglo XVIII el juego más bello era la música, sin tener ningún fin-utilitario, solo tenía como fin entretener y proporcionar alegría.

---

(35) NERI, Roberto, Juegos y Juguetes. p. 34

(36) ibidem, pag. 36

### II.3.2 Teoría de Schiller

Como se dijo antes, Platón identificaba al juego como un acto sagrado, es decir, con la más seria de las acciones que pueden cumplirse en esta vida; Aristóteles decía que era el tiempo en que se interrumpía una actividad, es decir, era tiempo de reposo.

En Grecia consideraban al niño como un adulto incompleto por lo que el juego infantil era reprobado en su naturaleza misma ya que era considerado como movimientos inestables y violentos; los romanos consideraron al juego como saludable relajación del intelecto causado por acciones o contemplaciones.

Durante el renacimiento, que fué un retorno al sentimiento de la naturaleza, de lo corpóreo y lo vital, se daba importancia a los juegos físicos como pelota, lucha, carreras, etc.

Kant, en la crítica del juicio se plantea un dualismo entre el juego y el trabajo. "Al considerar el trabajo como una actividad cuyo fin es conseguir una finalidad empuesta desde el exterior, el juego es entendido como una actividad por la actividad misma. Mientras que en el trabajo el tiempo se divide en 3 momentos: presente, pasado y futuro; en el juego la actividad es rescatada del remolino del tiempo y vive todo momento en un eterno presente". (37)

"El juego y el trabajo no son antitéticos en su significado intrínseco como se cree" "Uno y otro buscan un fin; los dos necesitan seleccionar y adaptar los materiales necesarios para alcanzarlo. En el juego el interés es más directo..." (38)

La actividad misma es el fin del juego independientemente de los resultados. El Juego tiene un objetivo que dirige toda la acción pero su resultado no es más que la sucesión de acciones.

---

(37) ibidem, p. 42

(38) ibidem, p. 43

Después de Kant se da un continuo progreso en el concepto del juego. El primer tratado hecho con gran detalle sobre el particular se encuentra en las cartas sobre la educación estética de Federico Schiller.

El juego y el trabajo tienen similitud en que son actividades que se dirigen a un resultado, pero a diferencia del juego, el trabajo genera un proceso más duradero. Al tener frente a nosotros un objeto, si no lo analizamos y solo pensamos su forma, tendremos una simple abstracción sin vida; pero cuando esa forma tome parte de nosotros mismos, en nuestros sentimientos, cuando esté en nuestro intelecto, será una forma viviente y solo entonces consideraremos al objeto bello.

"Con lo agradable, lo bueno y lo perfecto, el hombre es solamente serio; mientras que con la belleza juega... El hombre juega con la belleza... el hombre juega solo cuando es hombre en el sentido más amplio de la palabra; y es eternamente hombre solo cuando juega..." (39)

Para ampliar un poco el concepto de Schiller sobre el juego en el sentido de que habla sobre la libertad, podemos hacer un paréntesis con lo que nos dice Huizinga cuando afirma que el juego es una actividad libre, y distingue el juego simple (como el que realiza el animal o el niño pequeño pues éstos juegan por instinto y porque les sirve para su desarrollo corporal y selectivo, y por eso, no existe una libertad propiamente dicha); lo contrario sucede si hablamos de juegos de índole social a los que se puede llamar formas superiores de juego, y se caracterizan por ser unas actividades que el hombre puede abandonar en cualquier momento. Por esto surge el placer que con él experimentamos. Es una actividad que se puede suspender, no se realiza por una necesidad física o como un deber moral. Por eso se dice que el juego es libre, es libertad.

Respecto al otro punto que habla Schiller del juego como expresión de lo bello, Huizinga dice que el juego crea un orden propio, si no hay un orden, pierde su carácter de juego; también en cierta forma tiende a ser bello. Este factor

---

(39) ibidem. p. 49

estético es idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. El juego está lleno de las dos cualidades que el hombre puede encontrar en las cosas bellas y expresarlas: ritmo y armonía.

Al instinto del juego le podemos llamar "forma viviente", ya que por este concepto se entiende aquello que en su significado más amplio es llamado belleza, nos dice Schiller.

Este mismo autor, fué el primero que reconoció en las primeras actividades superfluas, es decir, en el juego, los principios del yo y de la cultura.

"El juego es la transfiguración mágica de la realidad, equilibrio admirable de lo subjetivo y lo objetivo". (40)

A partir de las cartas sobre la educación estética de Schiller, estudiosos del juego tomarán 2 direcciones opuestas: por un lado Spencer y Gross querrán conocer las causas naturales del juego y compararán el juego del niño con el juego de los animales. Por otro lado Fröbel y después Piaget y Chateau al igual que Huizinga investigarán el por qué y para qué juega el hombre.

### 11.3.3 Teoría de Fröbel y Richter

Fröbel considera al juego del niño comparándolo con las actividades fundamentales del espíritu: arte, ciencia, trabajo, religión, con sus instintos infantiles: el instinto de hacer, el de indagar, el de amor por lo bello y la aspiración a Dios.

Dice que el juego es un acto del alma que debe satisfacerse en forma integral en los cuatro instintos naturales.

Fröbel realizó una de las teorías que actualmente es de las más aceptadas: la teoría del ejercicio preparatorio. Señala que el juego es una forma educativa

por medio de la cual el hombre adquiere habilidad, destreza y experiencia que luego le servirán en sus actividades habituales.

Fröbel fué de los primeros educadores que empleó el juego como base en su sistema educativo y en la actualidad es el sistema que se sigue en los Jardines de Niños.

Richter, por su parte, afirma que el juego es la primera poesía de la humanidad. Los primeros juegos del niño surgen de una actividad sensible (mirar, oír, tocar), que más adelante se vuelve creadora.

Hace referencia a los juguetes que deben usar los niños diciendo que deben ser simples y no muy elaborados que éstos últimos destruyen su fantasía. Los juguetes deben representar para el niño herramientas de trabajo y no solo objetos que se miran. Los niños tienen la tendencia natural de explorar, experimentar y hacer. Richter afirma que los juegos deben ser muchos, pero los juguetes pocos.

Podemos notar en estos últimos autores, que los conceptos sobre el juego se van acercando más a lo que se considera actualmente, sobre todo en las características que debemos considerar al proporcionarle al niño un juguete, es decir, que le dé la oportunidad de utilizarlo y no ser solo un instrumento que se mire. Estos conceptos los ampliaremos un poco más adelante.

#### II.3.4 Teoría de Groos

También Groos sitúa al juego junto al arte al igual que Schiller. Dice que el juego es un momento de transición entre la actividad práctica y la estética.

Afirma que el niño no es el único que juega sino también los animales pequeños como preparación para su subsistencia en el futuro; pero estas acciones de golpear, perseguir, morder, empujar, saltar, patear, balbucear, etc., no se encuentran en los insectos por ejemplo, por lo que concluye que el juego es un pre-ejercicio, aprendizaje (como lo mencionó también Fröbel), adiestramiento -

en los órganos para las funciones futuras de movimientos, caza, lucha y el amor.

Se ha dicho que la teoría de Groos es un tanto limitante en cuanto que se queda en la etapa del pre-ejercicio y ésta abarca solamente hasta los tres años. Más adelante (de los 3 a los 5 años), va tomando otro giro, se transforma en juego simbólico, en juego con reglas, juego constructivo o de imitación, que son las etapas que señala Piaget y que veremos a continuación.

### II.3.5 Teorías de Piaget y Chateau

Tanto Piaget como Chateau analizan el juego desde el punto de vista psicológico; descubren que el juego es muy importante en función de la adquisición del lenguaje, en la adquisición del símbolo y la representación objetiva del mundo.

Jean Chateau analiza al juego diciendo que en el niño pequeño se dan las funciones mentales al igual que en los animales superiores (antropoides), es decir, que poseen un pensamiento concreto, pensamiento de estructuras globales, de formas.

Pero además de esta intuición de formas, existe una inteligencia en el niño que lo hace capaz de utilizar relaciones, reglas de orden para conectar los elementos entre sí (sumar, sucesión, causalidad, etc.). Este es el pensamiento abstracto y se desarrolla a partir de los siete años.

Piaget hace un estudio muy completo del juego y su relación con los procesos mentales, por lo que se consideró importante analizar los aspectos que explican su teoría más detalladamente.

¿Desde cuándo se considera que comienza el juego?

Piaget ve en el juego la expresión del egocentrismo infantil, es decir, que a una edad en que el niño se considera el centro del mundo, toma a las cosas

no como son en sí, sino como algo que le sirve para desarrollar sus funciones-motoras.

El egocentrismo trae consigo dos características importantes: el artificialismo y el animismo.

"Artificialismo significa construir el mundo a partir del gesto; concebir el objeto en función de su incorporación a un esquema de acción real o posible".-  
"Animismo es la potencia mágica del juego simbólico. Basta imaginar fuertemente el objeto deseado y abandonarse enteramente al gesto evocador para sentirse transportado hasta el dominio de la ilusión". (41)

El desarrollo mental del ser humano desde que nace, tiende a alcanzar el equilibrio, es decir, que va a ir progresando, madurando, hasta alcanzar su máximo desarrollo.

Esto no sucede solamente en el desarrollo mental, sino que el individuo en todos los aspectos que conforman su personalidad (vida afectiva, relaciones sociales, etc.), irá alcanzando su estabilidad.

Pero hay que diferenciar el desarrollo del cuerpo y el desarrollo de la mente. El desarrollo del cuerpo es más limitado, ya que en un momento, tiende a una evolución regresiva, hasta llegar a la vejez; en cambio, con las funciones superiores de la inteligencia sucede lo contrario, se da una construcción continua, es decir, que cada elemento que se le añade, la hacen más fuerte, más sólida.

Para Piaget, "El desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del indi ---

---

(41) ibidem. p. 90

viduo con el medio ambiente". (42)

A lo largo de sus investigaciones descubrió que existen patrones de conducta - similares en niños de la misma edad cuando daban respuesta a las tareas que él les proponía y también encontró que niños de diferentes edades tienen cada uno su forma propia de responder.

Con estas bases, Piaget clasificó los niveles del pensamiento infantil de la siguiente manera:

- Período sensomotriz.- Abarca desde el nacimiento hasta los 2 años. El - bebe combina los reflejos primitivos en su campo de acción. Al término - del primer año, ya reconoce la permanencia de los objetos aún cuando no - los tenga presentes. El niño todavía no es capaz de hacer representacio - nes en el pensamiento, pero para finalizar esta etapa se refleja una "lógica de acciones", a la que se le denomina preverbal, porque todavía no aparece el lenguaje.
- Período preoperatorio. De los 2 a los 7 años. Es el período del pensa - miento representativo y prelógico. El niño descubre que las cosas pueden tomar el lugar de otras. "Las representaciones internas proporcionan el - vehículo de más movilidad para su creciente inteligencia. Las formas de - representación internas que emergen simultáneamente al principio de este - período son: la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y un rá - pido desarrollo del lenguaje hablado". (43)
- Período de las operaciones concretas.- De los 7 a los 11 años. Es el - período del pensamiento lógico concreto. Se comprenden los conceptos de - número, clase, orden, etc. Las características principales de esta etapa - ya se expusieron en el Capítulo I.
- Período de las operaciones formales.- De los 11 a los 15 años. Es el pe - ríodo del pensamiento lógico ilimitado. Se caracteriza por "la habilidad-

---

(42) LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget. p. 19

(43) ibidem. n. 86

para pensar más allá de la realidad concreta. La realidad es ahora un sub conjunto de las posibilidades para pensar" (44)

En este nivel, el niño es capaz de manejar, a nivel lógico, enunciados ver bales y proposiciones en lugar de objetos concretos solamente. Entiende y aprecia abstracciones simbólicas de álgebra y el uso de metáforas en lite ratura.

Los dos primeros períodos forman parte de la etapa preparatoria, prelógica del pensamiento y se caracteriza por el egocentrismo infantil, es decir, que el ni ño se siente como el centro del universo; toma las cosas como elementos que le sirven a él para sus actividades, para sus juegos y no por lo que son en sí.

En el período sensorio-motriz, el niño utiliza algunas formas de imitación. - En principio, hace la representación teniendo presente al modelo, para más ade lante, cerca del año y medio, el niño podrá imitar alguna acción aún sin tener el modelo frente a él. A este proceso se le denomina imitación diferida.

Este adelanto en el pensamiento es el que marca la transición al período preo peracional.

Casi al mismo tiempo que la imitación diferida aparece otra forma de juego - llamada juego simbólico. Cuando el niño imita alguna conducta, utiliza obje - tos para representar algo más. Por ejemplo, si imita la conducta de manejar - puede utilizar un cajón como coche. "A medida que el niño imita la conducta - de otros, debe acomodar o reorganizar sus estructuras para las actividades ff - sicas. A su vez, forma una imagen mental del acto que le sirve ahora como es - tructura y a través del cual puede asimilar objetos en el juego simbólico" - (45)

Otros tipos de juegos que menciona Piaget son:

---

(44) idem.,

(45) ibidem. p. 68

Juegos de práctica.- Es una de las primeras clases de juego que aparecen como auxiliar del niño en su desarrollo motor. Las actividades que realiza como lanzar una pelota, por ejemplo, se caracterizan por sus repeticiones constantes.

Juego simbólico (fingir-soñar).- En este tipo de juego se generalizan patrones primarios para representar mentalmente nuevos objetos.

"En una forma más adelantada de juego simbólico los niños incorporan partes de juegos anteriores a secuencias más largas que incluyen una compañía imaginada" (46)

Otra clase de juego simbólico es el de los Juegos Compensatorios, donde al niño se le permite representar acciones que normalmente son prohibidas. Aquí el niño puede revivir experiencias desagradables en su fantasía y cambiarlas a su antojo.

Como el juego simbólico no tiene limitaciones ni reglas, se convierte en una experiencia creativa, pues el niño adapta la realidad a sus deseos.

Juegos socializados y juegos con reglas.- Estos aparecen al finalizar la etapa preoperacional, pues los niños participan cada vez más en juegos socializados, con compañía real. Estos juegos les ayuda a los niños a adaptarse a las reglas sociales. Juega junto con otros niños pero en esta etapa todavía no acepta otros puntos de vista.

Juegos de construcción.- Después de los cuatro años, el juego con objetos se parece más a la realidad, es más organizado.

El juego en etapas avanzadas de desarrollo.- Se da a partir de los 7 años. Los niños distinguen el juego de la realidad, aunque el primero continúa siendo adaptado a la realidad. Comienzan los juegos con reglas, son más cooperativos. Estos juegos son los conocidos como juegos tradicionales, en donde

"los movimientos ya no encuentran su sentido en el transmundo imaginario de la estructura ilusoria, sino en un conjunto de reglas que condicionan y ordenan - los movimientos desde dentro; reglas que la sociedad infantil transmite de generación en generación". (47)

A los niños les gusta disfrazarse.- La mascarada, dice Huizanga, es uno de - los aspectos más significativos para caracterizar el juego. Es una forma de - actuar con libertad, en un ambiente mágico. "Lo que indica la aparición del - yo es el juego de hacer como si... (imitar), porque en ese juego, el niño se - libera de la tiranía de la realidad exterior y la domina, representándola" - (48)

Hasta aquí se ha realizado una recopilación de algunas teorías más significativas que se han dado para explicar el por qué del juego en el hombre, su importan - cia en la vida del pequeño y su trascendencia en su futuro. Como podemos dar - nos cuenta, cada teoría trae consigo el sello de la época en que se dió, y - poco a poco fueron evolucionando hasta darle la importancia real que tiene el - juego en el niño.

#### II.4 Clasificación de los Juegos y Juguetes

Respecto a los juegos y juguetes de los niños, se han realizado varias clasifi - caciones para tratar de explicar la función que tiene cada uno de ellos y cómo pueden auxiliar al niño en su desarrollo integral.

Por el fin que persigue el juego, pueden ser:

- Juegos Educativos.- Respecto a la palabra educación existen varias acep - ciones:

- Del latín e-ducere (conducir, llevar hacia afuera). La educación es - un proceso mediante el cual se desenvuelven y exteriorizan las poten -

(47) NERI, Roberto., op. cit., p. 101

(48) ibidem. p. 103

cialidades del ser humano.

- Del latín educare (nutrir, criar, alimentar). La educación es un proceso mediante el cual se incorporan los elementos y conocimientos necesarios, desde el exterior, para alimentar y llevar al educando.

El juguete educativo es un elemento creado para satisfacer y llenar ciertas necesidades de desarrollo en el niño, dirigiendo su aprendizaje y encauzando sus facultades.

El juguete educativo tiene como fin principal dar al niño un desarrollo o formación en áreas específicas.

Requiere de una dirección ya sea por una persona mayor, los padres del niño o el maestro. No son por lo general, para que juegue solo.

Actualmente, los juguetes educativos existentes, están dirigidos al desarrollo de la coordinación motora fina, distinción de colores, de tamaños, diferenciación de formas, orden, estímulo y reacción, conceptos numéricos y juguetes a base de módulos para desarrollar la creatividad y generalmente solo están destinados para niños en la primera etapa infantil y preescolar.

Los juguetes educativos que se conocen hasta ahora tienen la desventaja de ser poco flexibles, siendo inservibles cuando el niño lo ha dominado, pues no le permite ni provoca una diversión especial, sino el interés por lograr una meta es el fin de la actividad.

El juguete educativo persigue la meta de divertir al niño, dándole material para su interés fundamental, que es el juego, pero enseñándole algo productivo a la vez que juega.

Dentro de los llamados juguetes educativos podemos incluir la siguiente clasificación:

- Juguetes Instructivos.- Como ejemplos tenemos el zoológico, granja, tea -

tro, guiñol, etc.

- **Juguetes de Construcción.**- Son aquellos con los cuales es posible construir, crear. Algunos expertos los consideran como los más importantes dentro de la clasificación de educativos.

La necesidad de construir y crear está muy arraigada en cada uno de nosotros. Con juegos de material hueco y macizo, si son proporcionados en el momento adecuado, pueden estimular la capacidad creadora del niño. Ejemplos de estos juegos son: los mecanos, rompecabezas, etc.

- **Juguetes de Operación.**- Ejemplos: trenecito de letras y números, memoria, dados, etc.
- **Material Didáctico.**- Permiten que el niño exprese y asimile ideas sin ser propiamente juguetes. Por ejemplo: barro, aserrín, pinturas de lápiz, pinturas de agua, etc.
- **Juegos y Juguetes de Esparcimiento.**- Su finalidad principal es la de divertir y entretener. Son juguetes que no entran en la clasificación de educativos, pero sirven algunas veces como vehículo de aprendizaje y formación del niño.

Dentro de esta clasificación se encuentran:

- **Los Juguetes Mecánicos:** A los niños les atraen este tipo de juegos, pero cualquier padre o madre nos dará la razón al decir que el niño no juega mucho tiempo con ellos, ya que son frágiles o se tienen muy pocas posibilidades de que el niño realmente disfrute del juego, pues lo único que puede hacer es apretar un botón o dar cuerda para que el juguete se mueva. Se dice que este tipo de juguete bloquea el desarrollo y participación del niño en el juego.
- **Juguetes Bélicos:** Algunas veces, este tipo de juego da idea de destrucción y agresividad. Es cierto que el ser humano tiene tendencias agresivas.

vas y complejos que superar y muchas veces si no se le da al niño una pistola o fusil (de juguete), él mismo los representará con su mano o cualquier objeto a su alcance.

Dadas las constantes imágenes que el niño vive de violencia y agresividad, no es posible alejar de su mente la idea de las armas, del policía, del soldado, del héroe, del conquistador; pero sí es posible darle otro tipo de estímulos que distraiga su atención y al mismo tiempo lo lleven por un camino constructivo y comunitario.

#### CLASIFICACION DE LOS JUEGOS Y SU EVOLUCION A PARTIR DE LA APARICION DEL LENGUAJE

- Por el grado de complejidad mental (STERN)

Juegos Individuales: Se distinguen diversas categorías de complejidad creciente:

Conquista del cuerpo (juegos con el cuerpo como instrumento)

Conquista de las cosas (juegos de construcción y destrucción)

Juegos de papeles (cambio de personas y de cosas)

Juegos Sociales:

Imitación simple

Juegos de papeles complementarios (el maestro con los alumnos, etc.)

Juegos combativos

Bühler hace una clasificación estructural:

- 1) Juegos funcionales. Son movimientos simples como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, producir ruidos o sonidos.
- 2) Juegos de ficción o de ilusión.

- 3) Juegos receptivos.
- 4) Juegos de construcción o de elaboración.
- 5) Juegos colectivos.

Los juegos de ficción o de ilusión; se clasifican juegos tales como las muñecas, montar en un palo como si fuera un caballo, etc. En este tipo de actividades, interviene una interpretación más compleja.

En los juegos de adquisición, el niño mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes que constituyen un mundo para él.

En los juegos de construcción o de elaboración, el niño goza con el hecho de reunir, hacer combinaciones con los objetos, los modifica y hasta puede crear otros nuevos.

## C A P I T U L O    I I I

### JUEGOS Y JUGUETES:    APLICACION EDUCATIVA

#### III.1    Factores que influyen en la elección del juego o juguete.

Como hemos tratado a lo largo de esta tésis es muy importante tomar en cuenta al niño en la elección del juguete más adecuado para él. Sin embargo existen factores que de alguna manera tienen que ver con esa elección. Dentro de una gama muy amplia de éstos, se mencionan aquellos que se consideran los más significativos en el momento de la elección.

El primero de esos factores es LA PUBLICIDAD.

La publicidad en nuestra sociedad de consumo es un elemento fundamental, pues nuestro sistema capitalista funciona con base en él.

Dar una definición de lo que es publicidad sería abarcar muy poco, pues cada una de las definiciones lleva implícito el enfoque que determina el interés que represente. Así encontramos definiciones de economía, de comunicación, etc.

Algunas de las definiciones, que para nuestro efecto, engloban el sentido que queremos dar de publicidad, son:

- Se llama publicidad a la propagación de información pagada con el propósito de vender o ayudar a vender mercancías o servicios, o para ganar la aceptación de ideas que hagan que la gente crea o actúe en determinada forma.
- También se le define como la actividad comercial e industrial que informa la presencia en el mercado de artículos y servicios destinados al consumo.

Los principales medios publicitarios son: carteles, de propaganda, prensa, cartas e impresos, reclamos luminosos, proyecciones, transmisión de propaganda

por radio y televisión, etc.

Así, podemos darnos cuenta de lo importante que resulta la publicidad en nuestra vida diaria. En las actividades cotidianas, incluyendo a toda clase de personas: niños, jóvenes, adultos, nos vemos influenciados por los medios publicitarios.

Por la misma razón, resulta obvio afirmar la influencia de los medios para elegir un juguete, tanto en el niño como en el joven o en el adulto, quienes se convierten en presas del consumo.

La Guía del Consumidor (1979), dice que los niños, en su mayoría, aprecian grandemente la publicidad hecha a través de la televisión, y cuando tienen posibilidad de verla, un amplio porcentaje lo hace diariamente lo que se confirmó con una encuesta que se realizó a padres de familia y a niños cuyas edades oscilan entre los 6 y los 12 años de edad y que se darán a conocer al finalizar el presente capítulo.

Sobre todo a fin de año, día del niño, Navidad o Reyes, el bombardeo televisado, para vender juguetes es enorme, y ejerce influencia para que los niños presionen a sus padres o los padres a los niños, para obtener el juguete que desean.

Los juguetes que se anuncian en la televisión, en su mayoría no cumplen con el elemento creativo que hay que alentar en los niños. Generalmente son juguetes muy sofisticados, de poca duración, o de manejo delicado, que opacan la actividad del niño.

El segundo factor es el PRECIO. Se puede reconocer un buen juguete no es necesariamente un juguete costoso, pues muchos de los juguetes educativos, que proporcionan mayor placer son los más baratos y fáciles de adquirir.

Muchos juguetes tienen un precio superior a otros similares con el simple hecho de ostentar una presentación muy llamativa, o a que son modelos de

personajes de alguna serie de televisión.

Lo más indicado es darle al niño materias primas (papel, tela, colores, plastilina, colores, etc.), que en realidad son baratos e impulsar al mismo niño a fabricar sus propios juguetes.

Se deben limitar las compras a los recursos de cada persona, tratando de hacerlas siempre con base en precio, calidad del producto y sobre todo, la utilidad que tenga para el niño sin dejarnos influir por los medios ya expuestos.

El tercero y último factor que analizaremos es el SEXO.- Los diferentes intereses lúdicos de varones y niñas son, en su mayor parte, resultado de la educación, la que manifiesta en general una división muy marcada entre los dos sexos.

Actualmente las funciones de ambos deben conjugarse y complementarse y no separarlos como se hace todavía. Es entendible que existen intereses comunes, así como intereses que atañen exclusivamente a uno y otro sexo, sin embargo los constantes comentarios de padres de familias hacen mayor las diferencias.

Al niño, por ejemplo se le quiere encasillar en el uso de armas y juegos rudos para darle una imagen de superioridad sobre la mujer, a la que, con muñecas que desempeñan roles tales como ir a fiestas, ir de compras, de viaje, coleccionar ropa, etc., le hacen creer que el mundo es el de la sociedad de consumo, y son víctimas de la moda.

Respecto a la diferencia de intereses, durante la edad escolar (materia de nuestro estudio), los niños juegan a diversos tipos de guerra y algunos juegos organizados como policías y ladrones. En casa se entretienen con algunos juegos de mesa, juegos de lucha, etc.

Las niñas tienen valores, intereses, actividades y formas de conducta diferentes a los niños. Generalmente permanecen más unidas a los padres. No

tienden a participar en juegos de grupo si no es bajo la supervisión de personas mayores. En general se dedican a actividades más tranquilas que los niños.

Al acercarse a los 10 a 12 años, es muy probable que empiece a presumir, a pasearse en grupos y a buscar compañía constantemente.

### III.2 Recomendaciones para la elección del juego y juguete.

El juego y el juguete se han usado como un entretenimiento como un medio para controlar al niño, no obstante que éstos son determinantes para que el infante alcance un desarrollo pleno como ser humano.

Cualquier avance en el arte o la ciencia, en la arquitectura, de la civilización, de la cultura, se refleja de inmediato en los juguetes de cada época. Todas las civilizaciones han tenido juguetes porque el juguete es inseparable del hombre, pero algunos juguetes, como muñecas pelotas han estado presentes en todas las épocas.

La agresión ficticia puede facilitar el que los niños se controlen antes de realizar una agresión real. Les bastará usar esta válvula de escape para no herir realmente a la gente, y los padres deben ir canalizando adecuadamente este sentimiento.

Mediante el juego sacan de su interior la situación atemorizante y/o agresiva y la comparten con sus compañeros a la actúan en sus juegos, controlándola de esa forma.

Los juegos de cooperación hacen que el niño descubra el placer de jugar en compañía.

Los juegos organizados que se enseñan con gran seriedad y en los que se reprende al niño si se equivoca no pueden llamarse juegos, a menos que sean los mis-

mos niños, los que inventen o los que hagan las represiones de modo espontáneo.

Con los juegos los niños descubren la naturaleza de los objetos a muy temprana edad.

Los niños con sus juegos tienden a representar los papeles de los adultos: camioneros, enfermeros, comerciantes, policías, padres de familia, profesores, etc.

El juego los lleva más allá de lo que podría pedírseles de inventiva en la educación formal: inventan idiomas secretos, códigos, experimentos científicos, etc.

El juguete, como hemos visto en los capítulos anteriores, es instrumento vital en la vida del niño, ya que la interacción emocional que el pequeño establece con este objeto, condicionará en gran parte su conducta.

Se ha mencionado mucho la importancia de que el juego y el juguete se deben adoptar a las diferentes etapas de desarrollo del niño.

Durante las primeras etapas se debe ofrecer al niño juguetes que lo hagan crear, que lo reafirmen individualmente; posteriormente, se le tendrá que guiar y proporcionar los elementos que faciliten su integración a un grupo, para que de este modo aprenda a vivir en sociedad, consciente de que es necesaria la cooperación y la camaradería.

Si se llegara a comprender que por medio del juego se introduce al pequeño a papeles sociales establecidos, se sabría la importancia y lo delicado que resulta elegir un juguete para los niños.

El niño debe desarrollar su capacidad motora e intelectual por lo que es necesario revalorar los juguetes artesanales, los cuales, además de ser instructivos, son agradables y congruentes con la realidad nacional.

El mejor juguete es aquél que divierte y al mismo tiempo ayuda a la evolución normal del niño. El juego no es una simple distracción, sino una función fundamental en la vida del niño.

El mejor juguete será aquel que responda a las necesidades del pequeño, según su etapa de desarrollo.

Por eso es imprescindible ubicar los juguetes en el universo que representa el juego infantil. Se ha dicho mucho, que el niño, a través del juego, puede convertir cualquier objeto en juguete. Esto debe ser entendido, sobre todo por los padres en el momento de escoger los juguetes de sus hijos.

Algunas ocasiones nos hemos visto en el caso de que consideramos que el niño "no sabe jugar", aún cuando tiene una habitación llena de refinados juguetes, en contraste con otros pequeños que pasan horas con simples objetos como botones, papeles, cartones, trozos de madera, etc.

Esto se explica si consideramos que el adulto, influido por la sociedad de consumo, otorga mayor valor a los artículos que se presentan como los más complicados y dan aparentemente mejor servicio.

Lo importante aquí es que el niño no quiere ser solo un espectador pasivo del producto. Preferirá siempre un objeto que pueda manipular activamente y usarlo de las formas que determine su fantasía.

Ahora sabemos que es importante dejar jugar a un niño. Por esta importancia es también muy apropiado el conseguir que las condiciones físicas del juego sean, según las posibilidades que se tengan, lo más cercanas posibles o lo ideal.

Un cuarto especial de juego, un espacio libre y fuera de casa donde el niño pueda correr, gozar del juego y de sus juguetes. Que se sienta con libertad para hacerlo.

Muchas veces no es posible tener las circunstancias, el ambiente ideal para que se realice el juego, pero es muy recomendable que en cualquier espacio, que se asigne para ello, se permita al niño desordenar sus juguetes, disfrutarlos para que goce con ellos, con las consecuentes reglas de orden al término del juego. Un rincón, por pequeño que sea puede significar un paraíso para el niño.

A este respecto, los padres, en su casa, y los maestros en su escuela, deben concientizarse de esta necesidad en el niño y no exigirle que "juegue sin hacer desorden".

En relación con la elección más adecuada del juguete para el niño, es un tanto difícil, pues, generalmente quien elige el juguete es el adulto, los cuales, también en su mayoría, los compran porque para ellos son o parecen ser divertidos.

Esto sucede muchas veces porque el adulto no recuerda sus intereses de cuando era niño, o quizá trata de dar lo que considera mejor para el niño sin estar consciente de que lo mejor para él será aquello que le interese.

En experimentos realizados con niños, se comprobó que al dejar elegir a un niño pequeño entre juguetes de colores llamativos (rojo, azul cielo, verde pasto, etc.) y otros (celestes, colores pastel, etc.) siempre elegían los más llamativos.

Se podrían enlistar algunas características que debe tener un juguete para considerarlo como bueno para el niño. Entre esas características se mencionarán aquellas que se consideran las más importantes:

- 1) Ser adecuado a la edad y etapa de desarrollo por la que atraviesa el pequeño. Si es demasiado simple, estimulará habilidades ya manifestadas y carecerá de interés y por lo tanto de valor para él. En cambio, si le exige demasiado, se sentirá frustrado al no poder manejarlo.

- 2) Debe ayudarlo en el punto justo donde se encuentre, promoviendo sus habilidades motoras, imaginación, la capacidad creadora, etc., es decir, que favorezca la realización de una tarea que aún no logra, pero que está intentándolo.
- 3) Que sea sólido y resista los "entusiasmos del niño" sin romperse prematuramente. Es decir, que, sobre todo, a los 2 ó 3 años, cuando menos no tienen del cuidado de las cosas no se les puede reprimir por no cuidar sus juguetes. Ya a los 5 ó 6 años, comenzarán a hacer diferencias entre lo que se rompe y lo que se puede reparar, entonces es cuando podemos empezar a inculcarles el cuidado de sus juguetes y de lo que les rodea.

Considerando que un juguete se haya roto, es preciso comprender que un juguete inservible desde nuestro punto de vista, puede seguir siendo inseparable compañero del niño, pues éste lo ve con otros ojos.

- 4) Que no sea peligroso, que no tenga partes filosas, que no envenene su composición química, ya que algunos juguetes, aunque los empaques e instructivos suelen asegurar que son "seguros e inofensivos", como los juegos de química y experimentación, en letra más pequeña se explica que algunos de los materiales son tóxicos. Por todo esto, aún para niños de 10 años en adelante, estos juguetes involucran ciertos riesgos.
- 5) Que sea de buena calidad. Un juguete está destinado a romperse, salvo que sean muy fuertes y sólidos. Por supuesto que como ya se mencionó, se debe enseñar al niño a cuidar sus juguetes.

Con las características ya mencionadas, y tomando en cuenta los estudios realizados, se han dado varias clasificaciones de los juguetes y juegos que les interesan más a los niños de acuerdo a la etapa por la que atraviesan. Esto se hizo con el objeto de facilitar a padres de familia y personas en general la elección del juguete más indicado para un niño de una edad determinada.

Claparade clasificó de la siguiente manera a los juegos infantiles:

- I.- Período animal (de 0 a 7 años). Juegos de movimientos, imitación, columpiarse, trepar, etc.
- II.- Período salvaje (de 7 a 9 años). Juegos de caza, escondite, tiro al blanco, base-ball, etc.
- III. Período nómada (de 9 a 12 años). Juegos de rivalidad de destreza, colecciones, juegos de imaginación.
- IV.- Período Pastoral.- Muñecas, jardinería, construcciones. Este período no lo enmarca en ninguna edad en especial, sin embargo, considero que se puede incluir en las anteriores, con sus respectivas evoluciones a través de la edad.

Las investigaciones hechas al respecto, coinciden en los juguetes que más o menos deben utilizar los niños en determinada etapa de su desarrollo, para lograr su desarrollo intelectual motriz, emocional y social.

Sin embargo, el interés por los juegos no es el mismo, ya que difiere según la edad, el incremento de la habilidad manual, la complejidad ascendente de los procesos mentales (como ya lo indicaba Piaget en sus estudios de Psicología), la diversidad de intereses, las relaciones sociales y otros aspectos.

Por ello, no es lógico tratar de que los niños, que van evolucionando poco a poco, tengan los mismos intereses por el juego. Es importante que se conozca, entonces, al niño en sus diferentes etapas de desarrollo, para poder proveerlo de lo que resulte para él más útil e interesante.

Lo más significativo de los juegos y juguetes que el niño utiliza es que vayan de acuerdo con sus intereses y sobre todo, que sean constructivos, pues así pueden representar un magnífico elemento educativo. El juego debe ser un ejercicio de las facultades del niño por lo que se vuelve a recalcar la necesidad de conocer intereses y aficiones, sus posibilidades intelectuales y habilidades físicas.

El propósito inicial de los juguetes, que es la manipulación de objetos, decae después de los cuatro años de edad. A partir de entonces, el niño comienza a necesitar más materia prima y herramientas sencillas para crear y construir juguetes que le permitan hacer cosas y reproducciones en miniatura de objetos del mundo real con los cuales representa imaginativamente su medio. El niño es feliz con elementos variados y numerosos, que le permiten en sus juegos crear libremente e imitar toda la vida que ve a su alrededor.

### III.3 Clasificación de Juegos y Juguetes por Edades.

En el presente estudio se enumerarán únicamente los intereses que comprenden las edades entre los seis y doce años.

De 5 a 8 años. Esta es la etapa que Claparade denominó salvaje por las frecuentes cortaduras, raspones, ropas destrozadas, brazos y piernas rotas o lastimadas, fruto de su natural inquietud por aprender y conocer el ambiente que le rodea.

A esta edad, les gusta experimentar con zancos, equipos de buceo, juegos de pelota al aire libre, juguetes mecánicos, caleidoscopio, herramientas variadas, juguetes de construcción sencillos, patín del diablo, yo-yo, soldaditos, etc.

El niño ya tiene conciencia de su cuerpo, de su ambiente, comienza a realizar juegos de exploración y entrenamiento sensorial. El deseo infantil de entender y controlar el ambiente inmediato a través de todos los sentidos, conduce a los niños a investigar, inventar o crear, explorar y descubrir cosas nuevas.

Algunos juguetes que ayudan al niño a desarrollar estas habilidades, principalmente a partir de los 6 años, (aunque algunos de los juegos se comienzan a utilizar desde antes) son:

**ROMPECABEZAS.**- Presentan al niño dificultades progresivas y ofrecen amplias posibilidades de juego. Ayudan al niño desde cierta edad a desarrollar sus habilidades tales como la observación, cierto grado de abstracción, atención,

etc.

**BOTONES.-** (Desde los 3 años hasta los 6). Este juego desarrolla la atención, la discriminación visual y la coordinación motriz fina.

**PERLAS.-** Desde los 3 años hasta los 8). Ensartar perlas exige una coordinación más fina. Se pueden utilizar para la enseñanza de las matemáticas y con materiales de plástico o madera en diferentes colores.

**MATERIAL DE ILUMINAR.-** (Desde los 3 años en adelante). Iluminar, recortar y pegar, son actividades tradicionales que ayudan al niño a superar etapas de su evolución y lo preparan para trabajos más complejos.

Estos son algunos ejemplos de juegos y juguetes que utilizan los niños para adquirir la madurez necesaria para su posterior enseñanza institucionalizada. Existen para esto infinidad de estos materiales, los cuales ayudarán al niño a prepararse para la siguiente etapa de desarrollo, que seguramente le traerá nuevos intereses.

También utilizan muñecas y muñecos, pelota, bicicleta, papeles para recortar y plegar, telares sencillos, libros de figuras grandes y poco texto, juegos de armar y construcción a presión, ping-pong, autos, les agradan las adivinanzas y la música para cantar.

De 7 a 9 años.- Tienen manía de coleccionistas. Les gusta la natación, andar en bicicleta, comienzan a tener sentido de responsabilidad. Tienen sus propios héroes, les gustan los cuchillos; las armas verdaderas atraen su atención al igual que los arcos y las flechas, sin considerar los peligros que su uso representa.

Les comienzan a interesar juegos como las damas, el mecano, aunque no conviene dárselos si no sienten interés por ellos. La máquina de vapor, la lupa, el microscopio, el balón de futbol, los naipes comunes, las linternas, etc., también son objetos de su interés. El badmington, los patines, los carritos, papalotes o planeadores, libros de cuentos, libros de manualidades y cosas para

hacer, mascotas domésticas, juegos de construcción más complicados que en la etapa anterior, ajedrez, realizar sencillas reparaciones con herramientas, etc.

Como podemos notar, algunos intereses siguen vigentes, pero sin embargo, se nota un avance tanto en el uso de los juguetes, como de la utilidad que tienen para el niño.

De 10 a 12 años. Los patines, la bicicleta, juguetes científicos como el microscopio, experimentos físicos o químicos, aeromodelismo, herramientas de carpinterías, juegos de salón, pesca, cámara fotográfica, libros de misterio y aventuras, coser, tejer en telas o a mano, cestería, juego con trenes eléctricos o con aparatos similares, etc.

La mayoría de los juegos y juguetes mencionados, se pueden utilizar para desarrollar las habilidades sensoriales tales como: la motricidad gruesa y fina, atención, observación, etc., sin embargo, existen algunos juegos que ayudan a desarrollar la expresión oral y no verbal y la participación social.

Es de gran importancia mencionar estos aspectos, ya que forman parte de la integridad de la persona, pues por naturaleza es un ser social, y con los juegos debemos procurar ir acercando poco a poco al niño al ámbito social, donde se desenvolverá bien o mal en el futuro, dependiendo de la educación recibida en su niñez.

Jugando con otros niños, enfrenta y resuelve toda clase de vivencias y encuentros humanos. Ningún otro período ofrece más oportunidades para practicar la vida social que los primeros 10 años.

Un ejemplo de estos juegos, y que son excelentes, son los guifoles. Su uso se recomienda a partir de los tres años.

Estos juguetes, le permiten al niño expresar pensamientos y emociones que no puede liberar con otros juegos. El compartir sus sentimientos en las represen

taciones con un grupo de niños, le ayuda a entender y conectarse mejor con la sociedad.

El tamaño, la sencillez de manejo y la flexibilidad de estos juguetes los hace especialmente valiosos para niños con dificultades de expresión o problemas emocionales.

LA PIZARRA.- Se puede usar desde los 3 hasta los 7 u 8 años. Constituye un excelente material para las habilidades de coordinación fina, discriminación y concentración visual. Clavando las pequeñas piezas de colores sobre la pizarra, el niño expresa y desarrolla su gusto estético y su creatividad.

PINTURAS DIGITALES.- La práctica de la pintura con diversos materiales proporciona al niño oportunidades muy valiosas de expresión y desarrollo. Al niño le gusta manipular distintos elementos para observar que sucede y sacar sus propias conclusiones.

JUEGOS DE EJERCITACION FISICA.- La actividad física es un aspecto fundamental en el desarrollo infantil. Ningún aprendizaje, ningún tipo de juego es posible sin un buen control motriz y una adecuada destreza corporal.

El uso de sus músculos da al niño libertad física y emocional y le proporciona una sensación de seguridad, satisfacción y autonomía.

Le permite descubrir las posibilidades y las relaciones entre su cuerpo y el espacio que los rodea.

La variedad y elasticidad de los estímulos con los que el niño se mida, determinarán la amplitud del dominio que logre sobre su propio cuerpo.

BALANCIN (De 10 años en adelante).- Balancearse con los pies puestos en una tabla montada sobre un cilindro de madera resulta un reto para los niños mayores pues se requiere de un gran sentido de equilibrio y un control corporal muy desarrollado.

COLUMPIO.- Columpiarse es una actividad natural gratificante para los niños.- El sentirse trasladado de un lado a otro, suspendidos en el espacio, les produce un gran placer.

ESCALERA GRANDE (a partir de los 4 años). Suspendida de un árbol o alguna viga, constituye una estupenda oportunidad para trepar. Resulta muy divertido que la escalera se mueva al subir ya que se requiere de mayor destreza para controlarla.

Estos son algunos ejemplos de juegos que sirven para la ejercitación física, aparte de los mencionados con anterioridad; ya que sería muy difícil mencionar todos los existentes.

Algunas veces, los padres toman como parámetro para elegir un juguete para sus hijos diversos factores: por ejemplo, el factor psicológico, donde representan las frustraciones que tuvieron ellos mismos cuando fueron niños al decirle al niño: "Yo nunca tuve un juguete como este, por lo tanto tú sí lo tendrás, o tú tampoco lo tendrás"; se dan algunas compensaciones como "nunca vea a mi hijo" por lo tanto regalaré este o aquel juguete. En estos casos, no está tomando en cuenta al niño, sino simplemente los deseos o satisfacción de los padres o su sentimiento de culpabilidad.

Otro factor que interviene es el socioeconómico, y así podemos ver que el niño recibe un juguete de un precio altísimo aunque no lo pueda usar o no le guste; más que nada por "lo que representa ante las amistades"; se regala el juguete pensando en cómo quedarán ante los ojos de los papás, en una imagen que solo es pura publicidad, lo que es otro aspecto importante en la selección del juguete: el niño lo quiere porque lo vio anunciado en la televisión, y el padre con tal de darle gusto, se lo regala sin analizar si le conviene o no tenerlo.

Con todo lo dicho, podemos concluir que la importancia y trascendencia del juego debe obligar a planear y vigilar cuidadosamente el material y forma de jugar de los niños, ya que la influencia de la humanidad les llegará a través de sus juguetes.

Dependerá de los juegos de la infancia su comportamiento del futuro. Los juguetes son las primeras posesiones propias de los niños.

Del juego depende muchas veces su capacitación para triunfar en la escuela, y se desprenden las imágenes e ideas que plasmarán en su mente permanentemente.

También mediante el juego se detectan problemas psicológicos, tendencias y aversiones en los niños, siendo el juego y el juguete por estos conceptos también importantes, como ya se había dicho anteriormente.

Mediante ciertos juegos planeados, un niño es capaz de aprender a leer y escribir, todo esto sin contar la formación que se puede dar al niño mediante la aplicación de normas de cuidado y orden, de respeto y compañerismo, por nombrar algunas.

No se pueden separar del juego, los conceptos de desarrollo y educación, como hemos venido repitiendo a lo largo de la investigación. Dentro de la actividad del juego, el niño iniciará su superación, aprenderá sobre sí mismo, sobre los demás y sobre el mundo que le rodea.

Considerando el proceso educativo dado por el juego, como un elemento inseparable y consecuente de esa actividad a estudiar y analizar, para manejarlo como un componente no solo natural, sino intencional en los juguetes que se le proporcionen a los niños.

## C A P I T U L O    I V

### DIVERSAS OPINIONES SOBRE EL JUEGO Y JUGUETE

Se ha visto a lo largo del presente estudio que es muy importante el juego en el desarrollo integral del niño, sobre todo en la etapa que comprende la educación elemental, es decir, de los seis a los doce años.

Se consideró de importancia para el presente trabajo el conocer los puntos de vista tanto de padres de familia como de niños que actualmente cursan su educación primaria y cuyas edades se encuentran entre los seis y los doce años sobre los juegos y juguetes que prefieren, así como de las actividades que acostumbra realizar fuera de las horas de clases.

Para la elección de las preguntas, se tomaron en cuenta los aspectos que queremos desarrollar en el niño para auxiliarlo a lograr su desenvolvimiento armónico. Estos aspectos son:

- cognoscitivo
- social
- motriz fino y motriz grueso

Las preguntas diseñadas engloban de alguna manera estos aspectos y a continuación se presenta un análisis de las encuestas aplicadas.

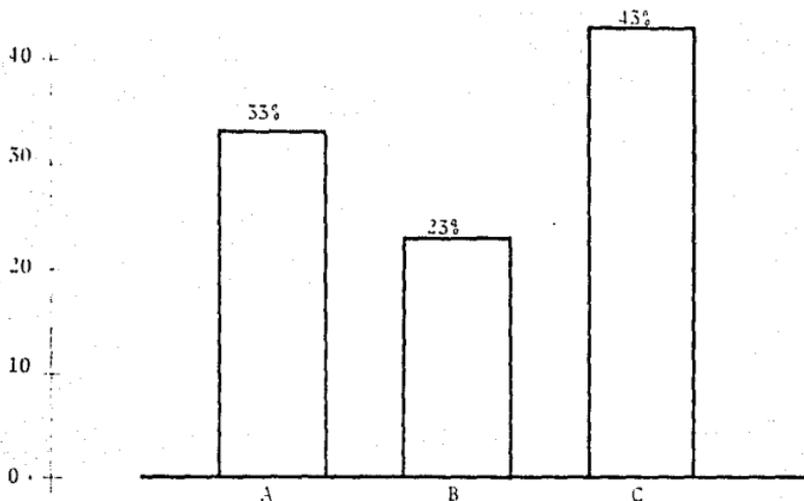
Dichas encuestas se aplicaron a 50 alumnos y 50 padres de familia.

#### IV.1    Puntos de vista de Padres de Familia con relación a los Juegos y Juguetes de sus hijos.

1.- Considera que el tiempo que utiliza el niño para jugar es:

- A) Para entretenerlo: 33%
- B) Para ejercitar su cuerpo: 23%
- C) Para relacionarse y aprender: 43%

Los porcentajes indican que los padres de familia en su mayoría (66%) tienen conocimiento de lo que el juego significa para sus hijos; sin embargo, existe un 33% que se puede considerar alto, que consideran que el juego es solo para entretenerlos, por lo que se requiere proporcionarles mayor información sobre la importancia que tiene el juego para el niño, para que puedan orientarlos de la mejor manera posible.

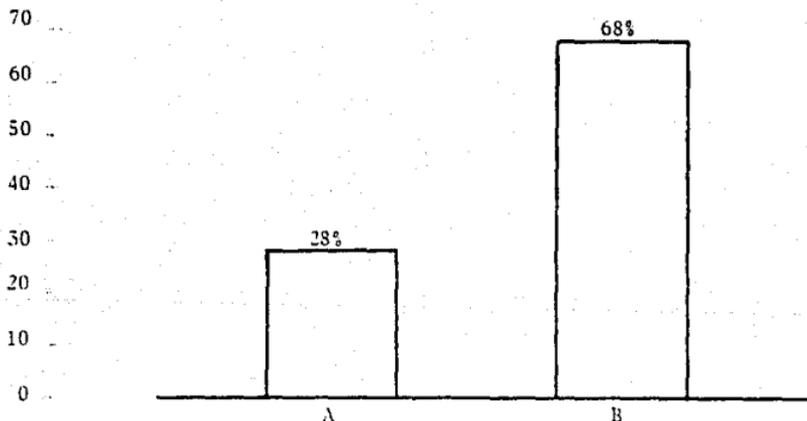


2.- ¿En qué forma acostumbran jugar sus hijos?

- A) Solos: 23%
- B) Con otros niños: 68%

Podemos darnos cuenta que en su mayoría, los niños, a decir de los padres de familia, prefieren el juego con otros niños, lo que es característica típica de los infantes que se encuentran entre las edades estudiadas, ya que desde los seis años, el pequeño se comienza a relacionar con sus compañeritos, ---

coincidiendo esto con el ingreso al colegio, aunque muchos niños han tenido educación preescolar. Se aclaró, por parte de algunos padres de familia, que el porcentaje de niños que juegan solos es porque son hijos únicos, o porque su carácter es un tanto introvertido. Sin embargo, es muy recomendable darles mayores oportunidades de que se relacionen tanto en el ámbito escolar como fuera de él, es decir, en su casa, en la calle, o en cualquier lugar donde el niño se pueda recrear y relacionarse con pequeños de su edad.

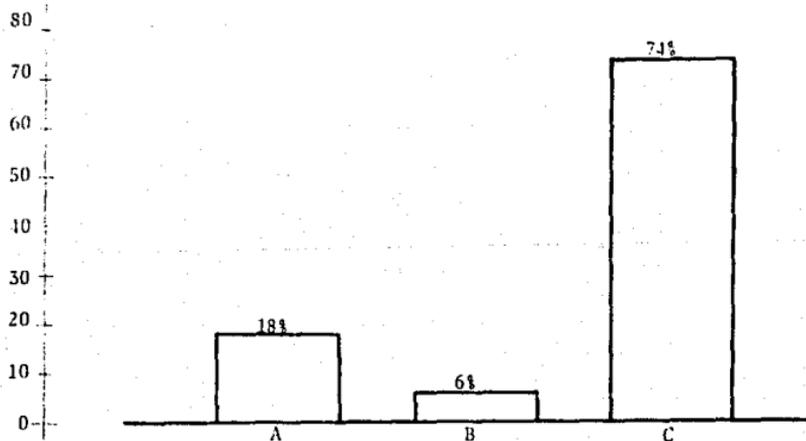


3.- ¿Participa usted en los juegos de sus hijos?

- A) Si: 18%
- B) No: 6%
- C) A veces: 74%

Se ha insistido en la importancia que tiene el que los padres de familia compartan el juego con sus hijos, ya que esto favorece y fortalece las relaciones

familiares. De esto la mayoría contesto que si participa con sus hijos, lo que es muy positivo para los niños. El porcentaje de padres de familia que contesto negativamente, por lo general no lo hacen por falta de tiempo, o porque tienen ocupaciones personales que atender, por horarios de trabajo complicados, porque consideran que disfrutan más los niños si juegan entre ellos, etc. En este sentido se debe hacer hincapié entre lo importante que es la comunicación y la participación entre padres e hijos, y aunque es muy positivo dejar que el niño se desenvuelva solo, que aprenda a ser independiente, también es muy significativa la imagen que se crean los niños de los padres cuando sienten que se les atiende, que se les toma en cuenta, que participan los padres en algunos de sus juegos, en fin, que con ello estamos propiciando que el niño se sienta más seguro de sí mismo.



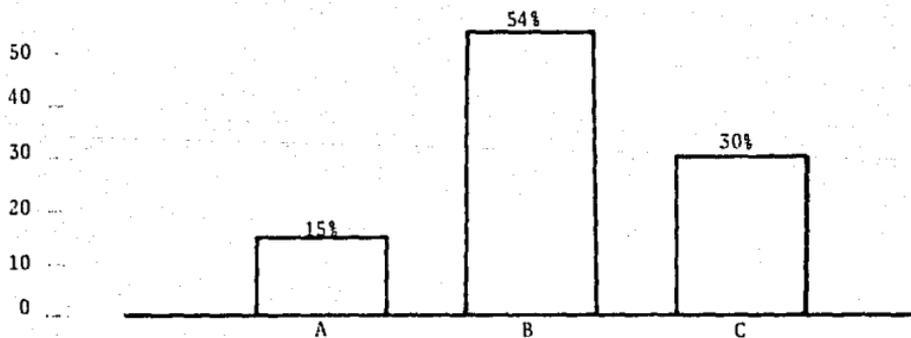
4.- ¿Dónde acostumbran jugar sus hijos?

A) En una habitación especial: 15%

B) En cualquier lugar: 54%

C) Al aire libre: 30%

Con base en las investigaciones realizadas, sabemos que los niños, para su sano desarrollo necesitan de lugares adecuados para jugar. En esta cuestión, el 45% de los padres de familia están conscientes de ello; es decir, aquellos que piensan que deben tener una habitación o lugar especial y los que consideran que deben jugar al aire libre. Pero un porcentaje bastante grande (54%) no considera el peligro que puede representar el hecho de que los niños jueguen en cualquier lugar, pues como ya sabemos, muchas veces, lo peligroso no es el juego, sino el lugar donde se utiliza, así como tampoco consideran que el juego ayuda al niño a disciplinarse, a ser ordenado, lo que se va logrando si el niño sabe que solo puede jugar en determinados lugares y con determinados juegos.

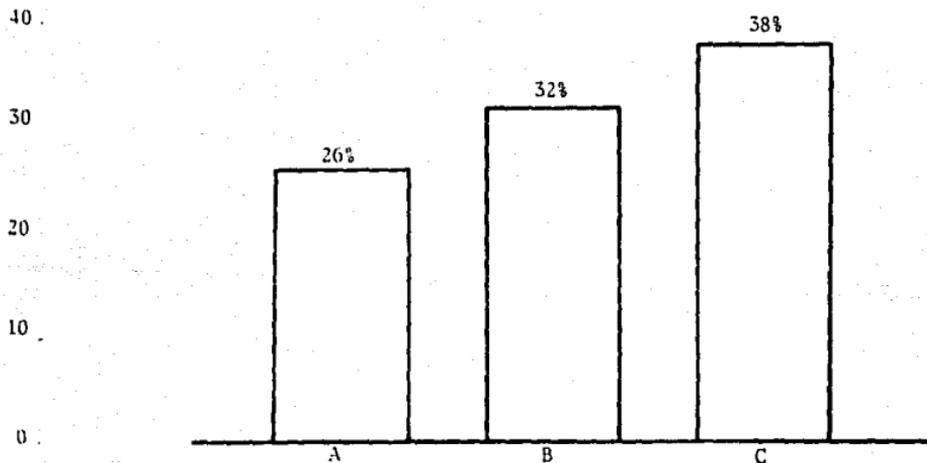


5.- ¿Qué actividades realiza su hijo fuera de las horas de clase?

- A) Tiene clases especiales: 26%
- B) Juega en casa regularmente: 32%

C) Ver televisión: 38%

Por los resultados obtenidos se puede decir que los padres de familia consideran importante el desenvolvimiento integral del niño en cuanto que la mayoría le propone actividades que son propias para ellos. Sin embargo, un porcentaje alto (38%) permite que los niños vean la televisión en lugar de propiciar otras actividades. No quiere decir que la televisión sea nociva, pero con exceso puede bloquear las capacidades del niño y no permitir su adecuado desarrollo al convertir al pequeño en espectador solamente.

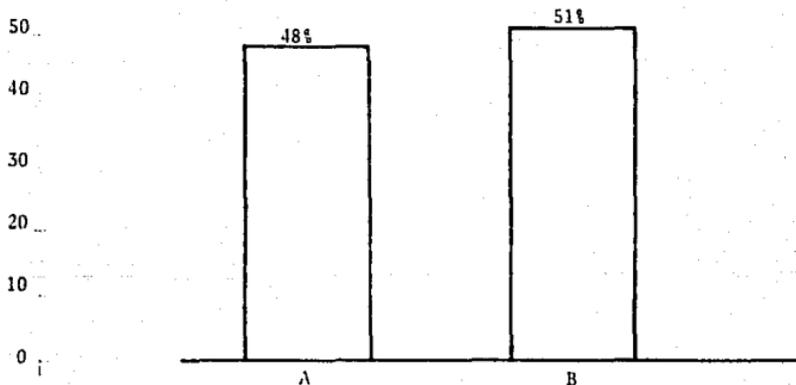


6.- ¿Quién considera que es la persona más indicada para elegir un juguete o juego?

A) Los niños: 48%

B) Los padres de familia: 51%

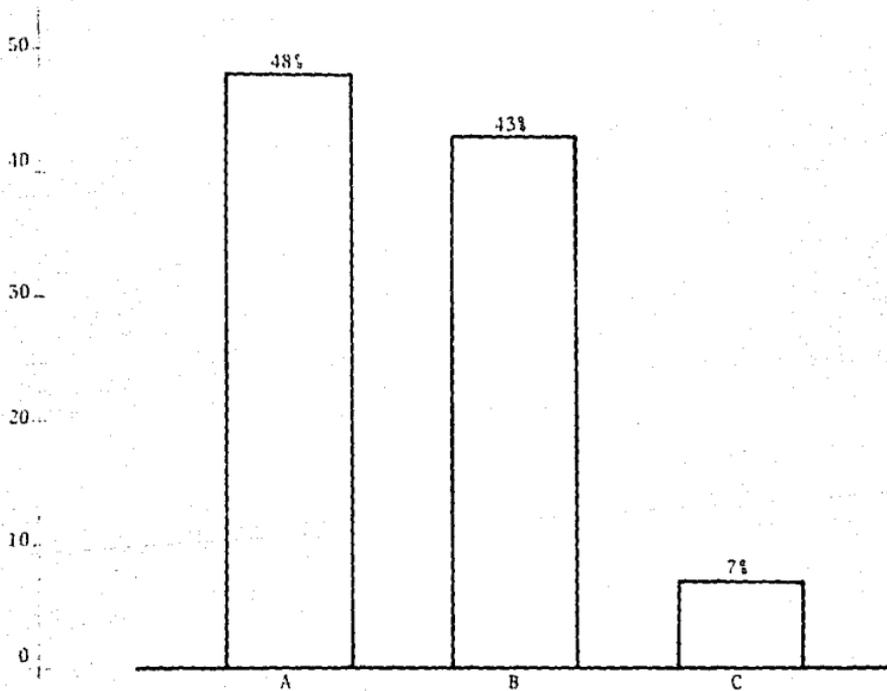
En esta pregunta, los padres de familia consideran que ellos deben elegir el juguete o juego para sus hijos, aunque algunos en este renglón explicaron que entre ambos sería mejor, lo que se considera muy bueno ya que toman en cuenta al niño y no solo su opinión cuenta. Pero se debe tener cuidado con los niños que eligen solo sus juguetes ya que podrían dejarse guiar por la apariencia de la envoltura que muchas veces engaña al pequeño y no contiene exactamente lo que muestra, y esto puede desilusionar al niño al no encontrar lo que buscaba. También puede suceder que el juguete elegido no sea adecuado a su edad y no lo sepa utilizar, lo que también es perjudicial para el pequeño, ya que, como se menciona en el contexto de la tesis, puede bloquear su posterior desarrollo.



7.- ¿Considera que su hijo ve la televisión?

- A) Mucho tiempo: 48%
- B) Poco tiempo: 43%
- C) En escasas ocasiones: 7%

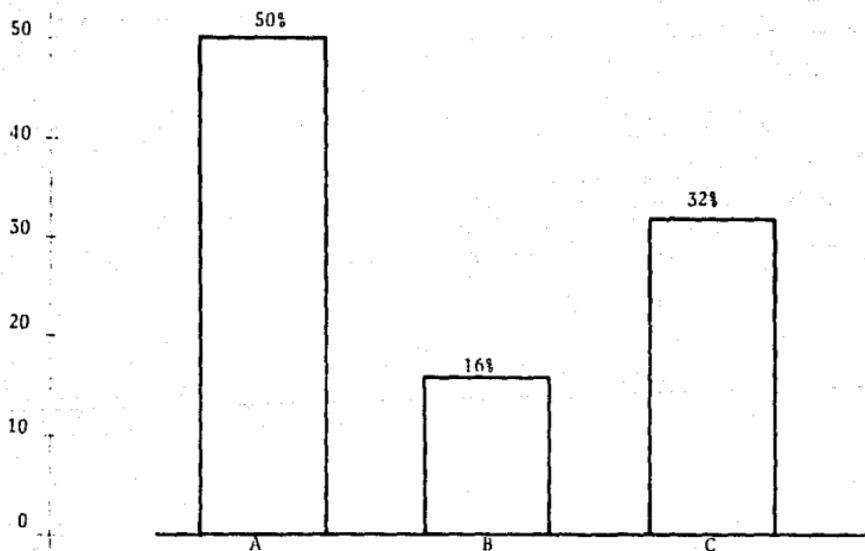
Casi un 50% de los padres entrevistados coincidieron en que sus hijos ven de -  
masiada televisión, lo que de alguna manera confirma la influencia del citado-  
medio tanto en padres como en niños en cuanto a elegir algún juguete se refie-  
re y al mismo tiempo, provoca que disminuya su capacidad crítica y actúen mu-  
chas veces con patrones de conducta similares a los de la televisión.



8.- ¿Qué juegos y juguetes le agradan más a su hijo?

- A) Los que requieren de mayor atención y destreza manual: 50%
- B) Los que requieren de mayor destreza corporal: 16%
- C) Los que realiza en equipo: 32%

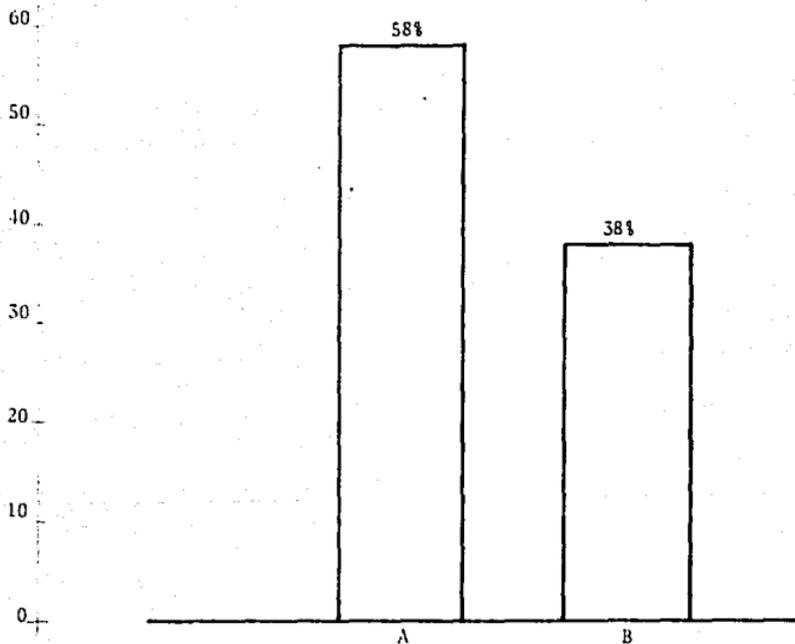
Con los resultados obtenidos, se puede decir que los intereses de los niños de seis a doce años se inclinan por desarrollar sus destrezas manuales y de atención, aunque los niños que prefieren jugar en equipo son los niños que tienen entre diez y doce años, lo que también es característico de estas edades al igual que las actividades que requieren de destreza corporal ya que generalmente se trata de algún deporte o juegos en equipo.



9.- ¿A qué sitios acostumbra llevar a pasear a su hijo?

- A) A parques o clubes: 58%
- B) A cines o teatros: 38%

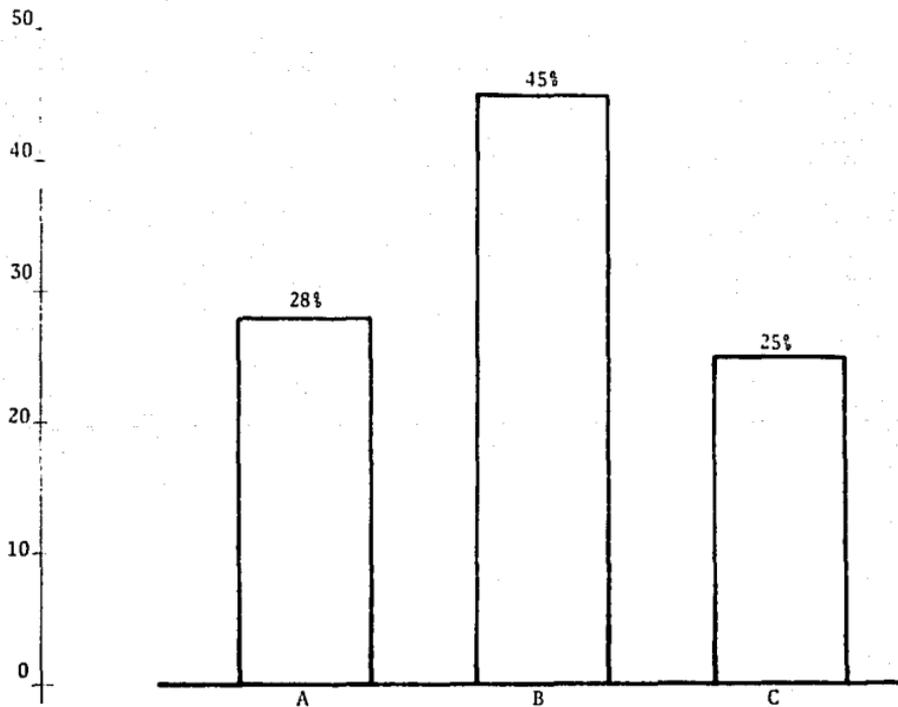
La mayoría considera que las actividades físicas son más importantes para los niños. Sin embargo, un amplio porcentaje también toma en cuenta que como parte de su formación debe tener acceso a actividades culturales como lo pueden ser el cine o el teatro. Lo ideal sería conjuntar ambas actividades y proporcionarle al niño un momento de esparcimiento y aprendizaje en todas las actividades que realice.



10.- Considera importante que su hijo se desarrolle en:

- A) Sus aptitudes físicas: 28%
- B) Sus aptitudes intelectuales: 45%
- C) Sus aptitudes sociales: 25%

Los padres de familia ponen mayor interés en el aspecto intelectual, que sin duda es importante para el desarrollo del niño, pero no se debe olvidar que para formar niños sanos y seguros de si mismos debemos ocuparnos de todos y cada uno de los aspectos que conforman su personalidad. De alguna manera se nota una contradicción entre los resultados que arroja esta pregunta con los resultados de la cuestión anterior, por lo que debemos conscientizar a los padres de familia de que todos los aspectos son importantes en la educación de los niños.



ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Nos interesa conocer sus opiniones acerca de las actividades de sus hijos fuera de las horas de clases.

Marque con una X la respuesta que exprese mejor su opinión.

1.- Considera que el tiempo que utiliza el niño para jugar es:

- A) Para entretenerlo \_\_\_\_\_ B) Para ejercitar su cuerpo \_\_\_\_\_  
C) Para relacionarse y aprender \_\_\_\_\_

2.- ¿En qué forma acostumbran jugar sus hijos con más frecuencia?

- A) Solos \_\_\_\_\_ B) Con otros niños \_\_\_\_\_

3.- ¿Participa usted en los juegos de sus hijos?

- Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4.- ¿Dónde acostumbran jugar sus hijos?

- A) En una habitación especial \_\_\_\_\_ B) En cualquier lugar \_\_\_\_\_  
C) Al aire libre \_\_\_\_\_

5.- ¿Qué actividades realiza su hijo fuera de las horas de clase?

- A) Tiene clases especiales \_\_\_\_\_ B) Juega en casa regularmente \_\_\_\_\_  
C) Ver televisión \_\_\_\_\_

6.- ¿Quién considera que sea la persona más indicada para elegir un juguete o juego?

- A) Los niños \_\_\_\_\_ B) Los padres de familia \_\_\_\_\_

7.- Considera que su hijo ve la televisión

- A) Mucho tiempo \_\_\_\_\_ B) Poco tiempo \_\_\_\_\_ C) En escasas ocasiones \_\_\_\_\_

8.- ¿Qué juegos y juguetes le agradan más a su hijo?

- A) Los que más atención y destreza manual \_\_\_\_\_  
B) Los que requieren de destreza corporal \_\_\_\_\_  
C) Los que realiza en equipo \_\_\_\_\_

9.- A qué sitios acostumbra llevar a su hijo a pasear con más frecuencia?

- A) A parques o clubes \_\_\_\_\_ B) A cines o teatros \_\_\_\_\_

10.- Considera importante que el niño se desarrolle en:

- A) Sus aptitudes físicas \_\_\_\_\_ B) Sus aptitudes intelectuales \_\_\_\_\_  
C) Aptitudes sociales \_\_\_\_\_

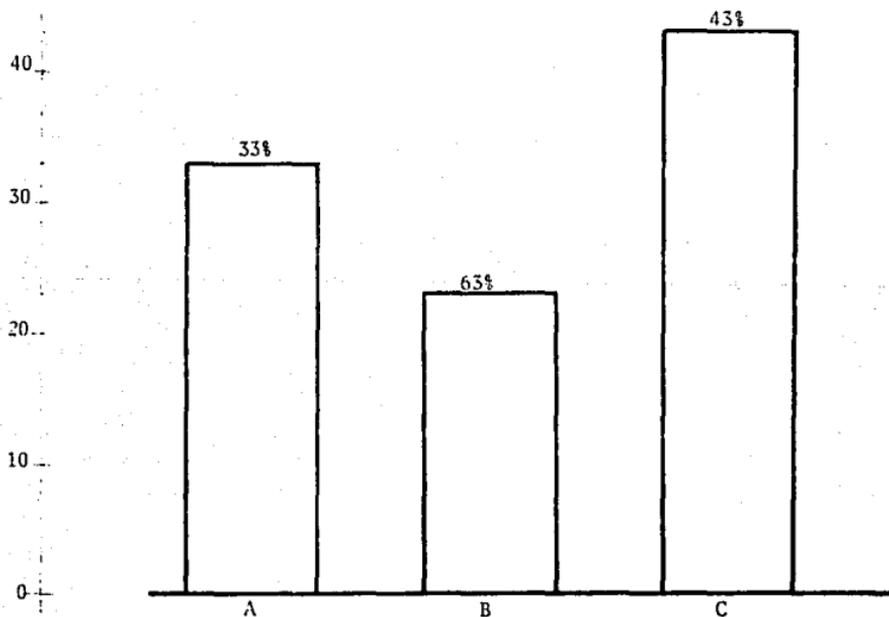
MUCHAS GRACIAS POR SUS OPINIONES.

#### IV.2 Los niños opinan sobre los Juegos y Juguetes.

1.- ¿Qué acostumbras hacer cuando tus papás están en casa contigo?

- A) Juegas con ellos: 33%
- B) Cada quien hace sus cosas: 23%
- C) A veces salen a algún sitio: 43%

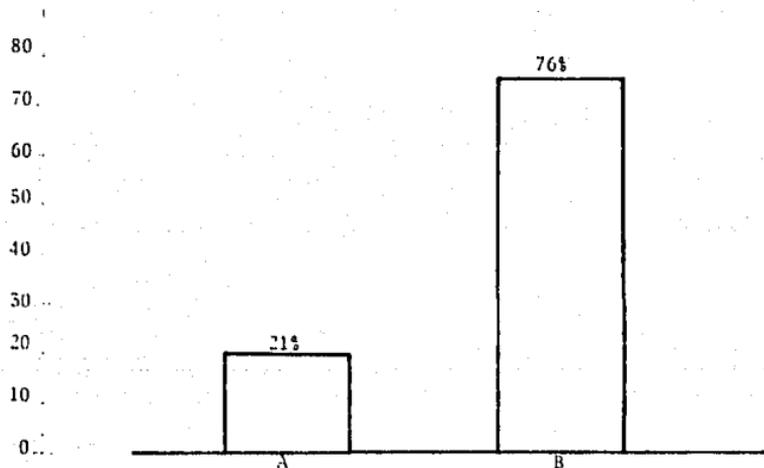
En su mayoría, los niños comparten sus ratos libres con sus padres y esto resulta muy provechoso para ambas partes, ya que fortalecen los lazos familiares y por lo tanto, la comunicación entre ellos es mejor. El porcentaje de los niños que opinó que sus padres se ocupan de sus cosas (23%) se considera como una actitud positiva en el sentido en que se debe dejar a los niños jugar ellos solos, y también porque los padres tienen sus ocupaciones propias, pero se debe considerar también, la importancia de convivir con los niños para con ellos mejor y con ello lograr una educación de mejor calidad.



2.- ¿Si pudieras escoger, qué te gustaría más?

- A) Tener todos los juguetes que desas: 21%
- B) Que tus papás jugarán más tiempo contigo: 76%

Un gran porcentaje de los niños encuestados contestó que les gustaría más la participación de sus padres en sus juegos, lo que demanda mayor participación por parte de éstos para sus hijos, pues muchas veces, abrumados por el ritmo de vida que llevan no prestan la debida atención a los niños, y es de gran importancia que procuren darse un tiempo para convivir con ellos para conocerlos mejor.

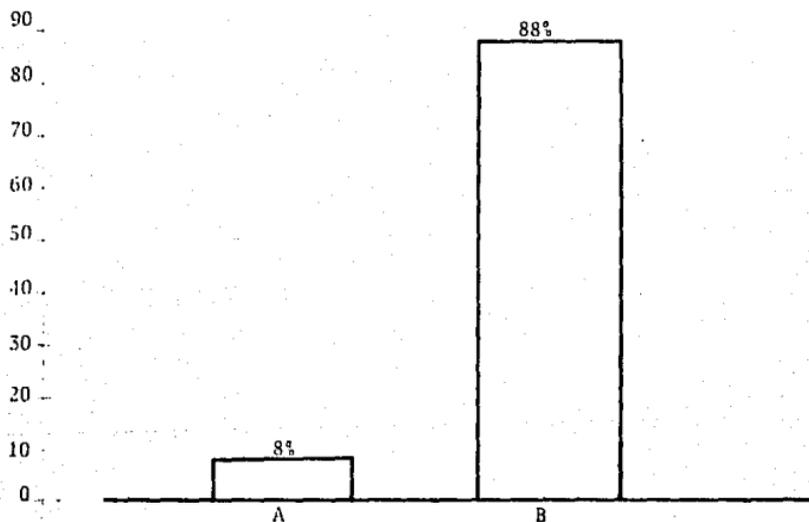


3.- ¿Cómo prefieres jugar?

- A) Solo: 8%
- B) Con otros niños: 88%

Como característica típica de la edad en que se encuentran, la mayoría de los-

niños prefieren la compañía de otros niños al juego solitario, pues comienzan a compartir sus gustos e intereses, se integran a una sociedad donde deben aprender a tratar a mucha gente y es por eso muy importante que procuremos darles a los niños las oportunidades que se consideren necesarias para promover su sociabilización, ayudando de manera especial a los pequeños que así lo requieran. Sin embargo, los niños que prefieren el juego más bien solos, deben observarse, pues podría ser sólo cuestión de su carácter, o tratarse de algún problema de mayor cuidado que habría de considerarse de manera especial.

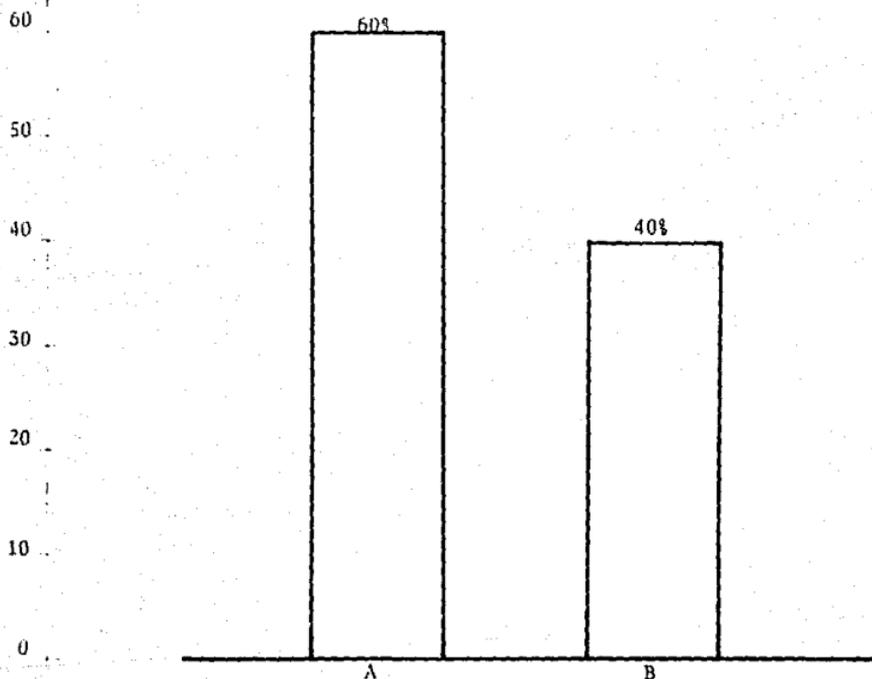


4.- Cuando sales de tu casa, ¿A dónde prefieres ir?

- A) A un cine o teatro: 60%
- B) A un parque o club: 40%

Ambas opciones son muy importantes, porque le ayudan al niño a tener una visión más amplia de actividades en que puede participar. Sin embargo, se debe-

procurar que el niño aproveche dichas actividades de la mejor manera, promoviendo la comunicación y convivencia familiares en ambos casos y no ser sólo espectadores.



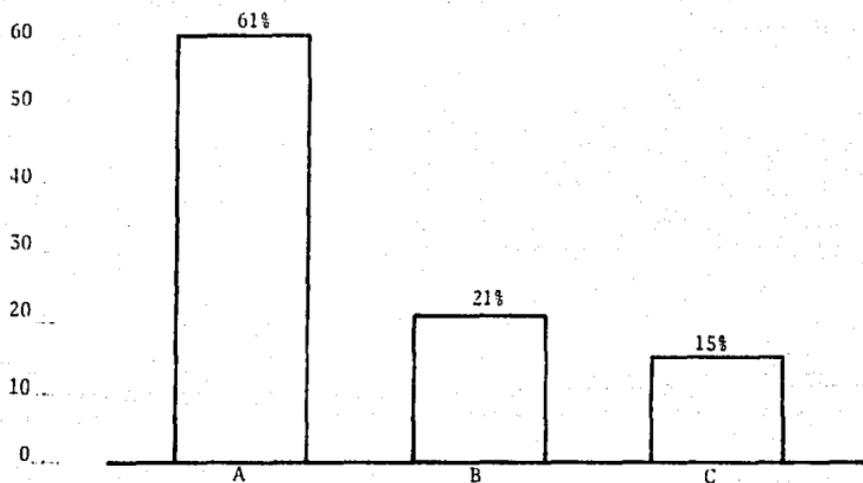
5.- ¿Cuáles son los juguetes que más te gustan?

- A) Los que ves en la televisión: 61%
- B) Los que puedes compartir con tus amigos: 21%
- C) Los que puedes jugar solo: 15%

Notamos que los niños están influenciados por la televisión, principalmente para elegir un juguete, y aunque muchos de ellos son muy buenos para el fin para

el cual fueron creados, o inclusive, que pueden favorecer la sociabilización del niño, no es bueno que se guíen por ese criterio, ya que muchas veces sólo es el interés del momento, el juguete de determinado personaje de moda y sólo promueve el consumismo ya que muchas veces son tan sofisticados los juguetes que no los pueden jugar si no es con mucho cuidado o se convierten solo en espectadores.

Debemos promover más el juego con sus amigos, hermanos, etc., para auxiliario en su mejor integración a la sociedad en que vive.

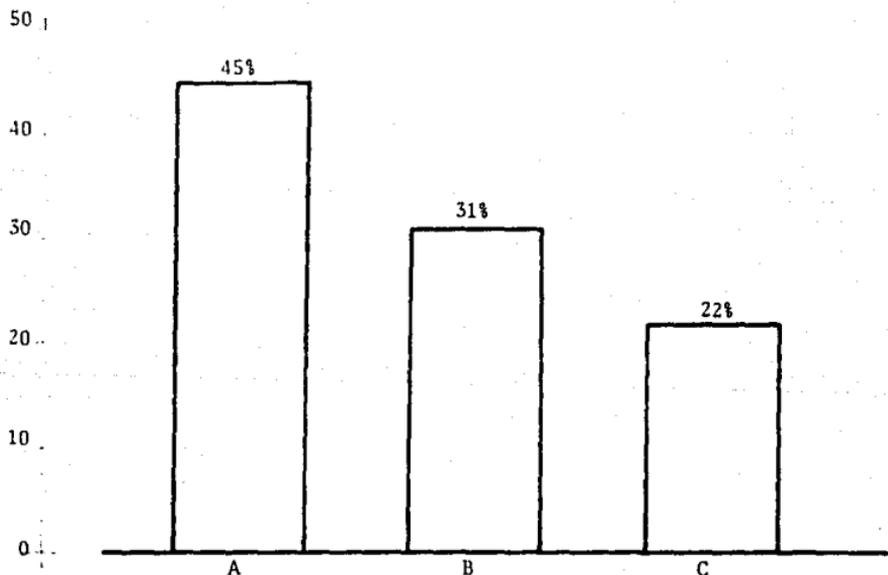


6.- ¿Cuánto tiempo ves la televisión?

- A) El tiempo que quieras: 45%
- B) No muy seguido: 31%
- C) El tiempo que te permiten tus papás: 22%

En esta cuestión se refleja que un porcentaje bastante alto, ve la televisión sin límite de tiempo, lo que puede repercutir en una mayor influencia de este medio de comunicación tanto en sus juegos como en la elección que hagan de determinado juguete así como también en formas específicas de comportamiento.

Es importante hacer conciencia en los padres de familia que en la medida de lo posible, vigilen el tiempo que los niños pasan frente a la televisión, si es posible, establecer un horario (que afortunadamente algunos padres ya toman en cuenta (22%) y procurar estar informados de los programas que ven sus hijos para conocer lo que reciben y poder atacar lo negativo y reafirmar lo positivo.



7.- ¿Te gusta jugar como lo hacen algunos personajes de la televisión?

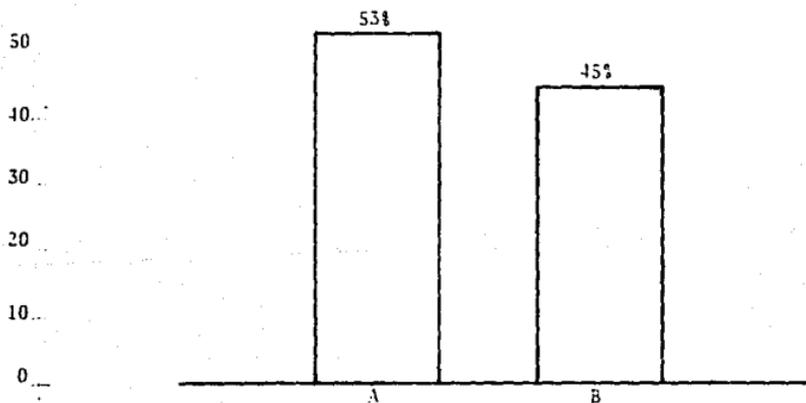
A) Sí: 53%

B) No: 45%

En esta pregunta podemos corroborar que la televisión es un medio de comunicación que influye en muchos niños tanto en sus juegos como al elegir un juguete.

Al preguntárseles por qué si jugaban como determinado personaje los comentarios más significativos fueron que les gusta sentirse los más fuertes, o porque hacen cosas divertidas, porque se entretienen con sus amigos, les gustan las cosas que hacen, etc.

Sin embargo, un porcentaje muy similar, aunque menor, nos indica que muchos niños prefieren jugar con su propia inventiva, crear sus juegos, lo que desde luego es lo ideal, ya que el juego cumple la función que tiene como tal, que es la de despertar su curiosidad, su imaginación y al mismo tiempo desarrollar las capacidades intelectuales, sociales o motrices según sea el caso.



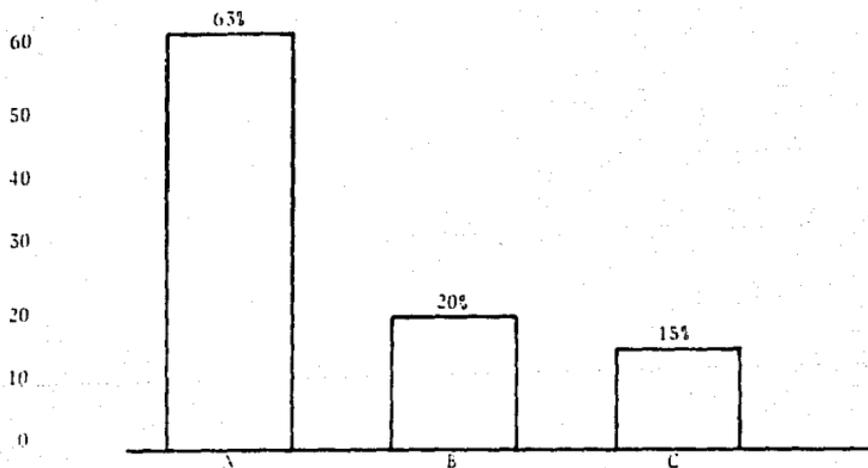
8.- ¿Qué prefieres hacer cuando no estás en la escuela?

- A) Jugar con tus amigos o hermanos: 65%
- B) Ver televisión: 20%
- C) Jugar con tus juguetes: 15%

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

El porcentaje mayor de los niños encuestados, vuelve a coincidir con cuestiones anteriores, es decir, que prefieren el juego compartido, la convivencia con otros niños de edades similares.

Pero un porcentaje ni muy alto, prefieren ver la televisión, lo cual disminuye el trato con los demás y fomenta algunas veces conductas poco deseables ya que se ven influenciados por el bombardeo de comerciales y por los mismos programas, que muchas veces exhiben excesiva violencia y los niños tienden a imitar esas conductas. Esto debe vigilarse para procurar que la televisión auxilie al niño en su formación y no se convierta en un medio perjudicial para él.



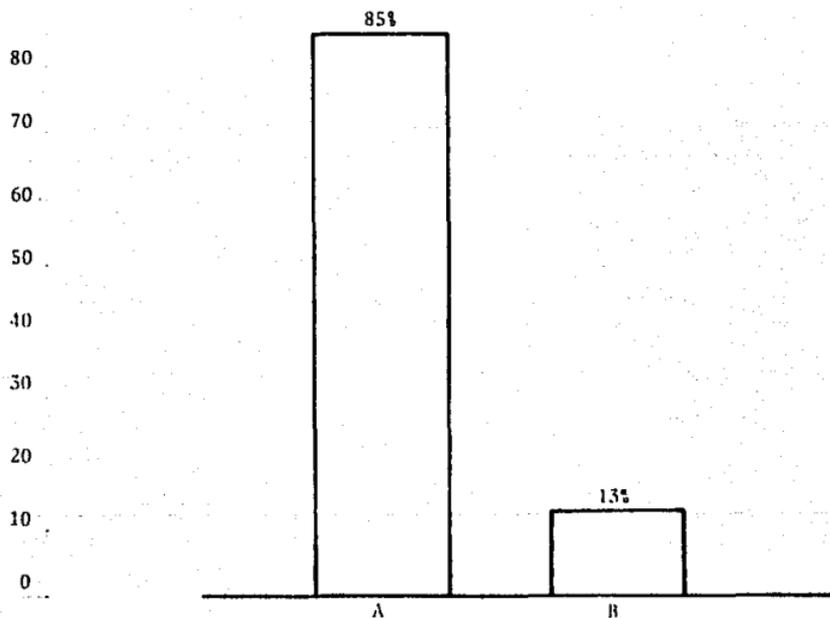
9.- ¿Te agrada hacer trabajos con tus manos? (como amarrar, recortar, pegar, etc).

A) Si: 85%

B) No: 15%

La mayoría de los niños entre los seis y doce años les agrada trabajar con sus manos, lo que se debe incrementar para ayudar a los pequeños en su proceso de maduración motriz fina.

El porcentaje que contestó negativamente, se debe procurar en lo posible motivarlos con actividades que despierten su interés en este sentido.



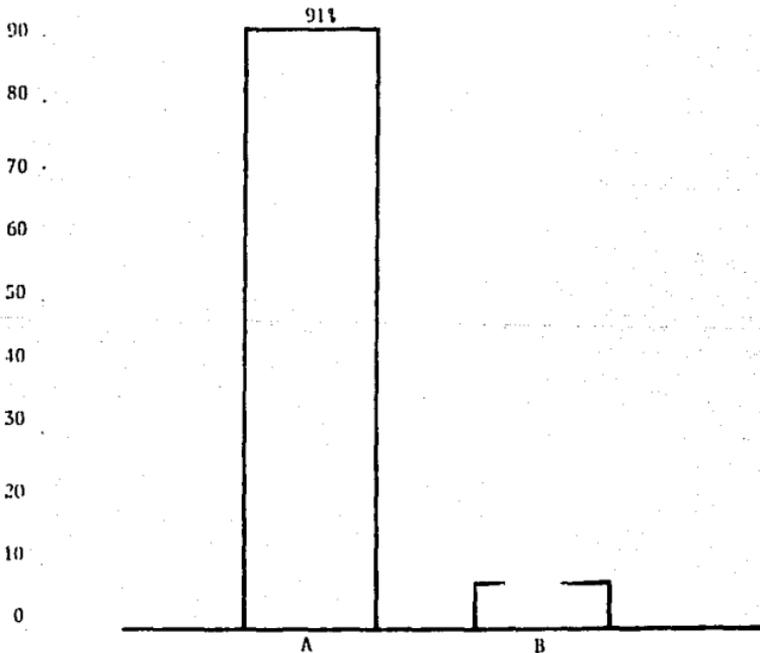
10.- ¿Te gustaría aprender a hacer algunos juegos y juguetes?

A) Si: 91%

B) No: 7%

Reafirmando la cuestión anterior, se pueden palpar los intereses característicos de los niños en edad escolar. Al preguntárseles porque les agrada esta actividad, las respuestas más significativas fueron: que se sentirían muy orgullosos de jugar con algo creado por ellos mismos, para entretenerse y crear algo nuevo, porque es más divertido jugar con lo que uno hace, porque podría aprender muchas cosas, porque se pueden expresar mejor con ellos, porque es divertido, etc.

Como respuesta a sus inquietudes y conociendo sus características principales, fué creado el programa "Seamos Niños Creativos", para auxiliar a padres de familia y maestros en la formación integral de los niños de seis a doce años, el cual se desarrollará en el siguiente apartado.



ENCUESTA PARA NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS

Marca con una X la respuesta que exprese tu opinión.

1.- ¿Qué acostumbras hacer cuando tus papás están en casa contigo?

- A) juegas con ellos \_\_\_\_\_ B) Cada quien hace sus cosas \_\_\_\_\_  
C) A veces salen a algún sitio \_\_\_\_\_

2.- Si pudieras escoger, qué te gustaría más?

- A) Tener todos los juguetes que desees \_\_\_\_\_  
B) Que tus papás jugaran contigo más tiempo \_\_\_\_\_

3.- ¿Cómo prefieres jugar?

- A) Solo \_\_\_\_\_ B) Con otros niños \_\_\_\_\_

4.- Cuando sales de casa, ¿A dónde prefieres ir?

- A) A un cine o teatro \_\_\_\_\_ B) A un parque o club \_\_\_\_\_

5.- ¿Cuáles son los juguetes que más te gustan?

- A) Los que ves en la televisión \_\_\_\_\_  
B) Los que puedes compartir con tus amigos \_\_\_\_\_  
C) Los que puedes jugar solo \_\_\_\_\_

6.- ¿Cuánto tiempo ves la televisión?

- A) El tiempo que quieres \_\_\_\_\_ B) No muy seguido \_\_\_\_\_  
C) El tiempo que te permiten tus papás \_\_\_\_\_

7.- ¿Te gusta jugar como lo hacen algunos personajes de la televisión?

A) Si \_\_\_\_\_ B) No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8.- ¿Qué prefieres hacer cuando no estás en la escuela

A) Jugar con tus amigos o hermanos \_\_\_\_\_ B) Ver televisión \_\_\_\_\_

C) Jugar con tus juguetes \_\_\_\_\_

9.- ¿Te agrada hacer trabajos con tus manos? (como armar, recortar, pegar, -  
etc).

A) Si \_\_\_\_\_ B) No \_\_\_\_\_

10.- ¿Te gustaría aprender a hacer algunos juegos y juguetes?

A) Si \_\_\_\_\_ B) No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Muchas gracias por tus opiniones. Por favor, anota en la parte de abajo tu  
edad y el grado que cursas.

EDAD \_\_\_\_\_ GRADO \_\_\_\_\_

#### IV.3 Programa "Seamos Niños Creativos"

Como resultado de la investigación realizada, se pudo palpar la importancia que tiene el juego en la vida del niño. Pero también pudimos constatar la gran influencia que ejerce la televisión en sus vidas pues pasan mucho tiempo viéndola lo que disminuye su capacidad crítica y la creatividad en sus juegos, limitándose muchas veces a imitar lo que ven.

Pero ello se creó el programa: "Seamos Niños Creativos", dirigido a los niños de 6 a 12 años para desarrollar sus habilidades, enseñarlos a utilizar las manos y la inteligencia en forma conjunta, dar oportunidad para que el niño se exprese y al mismo tiempo, procurar que la televisión se utilice con moderación, como un medio de entretenimiento y aprendizaje y no como una "hana electrónica".

También se pretende que tanto padres de familia como maestros participen con los niños en su aprendizaje.

Proporcionar diferentes medios con los que los niños puedan jugar y que además resulten benéficos para su adecuado desarrollo mental, físico y social, es uno de los principales objetivos del programa.

Las capacidades que se pretenden desarrollar se dividirán con el objeto de estudiarlas con mayor detenimiento:

- 1.- Capacidad Intelectual
- 2.- Capacidad Social
- 3.- Capacidad Física

Desarrollarán habilidades manuales, imaginativas, inventivas.

Los padres de familia contribuirán al logro de los objetivos fomentando en casa lo realizado en la escuela, así como apoyando y dando las facilidades que necesiten sus hijas en la realización de sus juegos y juguetes.

IV.3 PROGRAMA: SEÑOS NIÑOS CREATIVOS

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA: DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DEL NIÑO, TANTO EN LA EJECUCIÓN DE SUS JUEGOS COMO EN LA ELABORACIÓN DE JUGUETES CON MATERIALES DE FÁCIL MANEJO, DE ACUERDO A SU EDAD E INTERESES.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS.	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD.	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
45 minutos	<p><b>UNIDAD I.- EL JUEGO Y LOS JUGUETES.</b> Juegos y juguetes que desarrollan las capacidades intelectuales de abstracción, observación, atención y pensamiento.</p> <p><b>OBJETIVO ESPECIFICO.-</b> El alumno resolverá ejercicios que desarrollen sus capacidades intelectuales de abstracción, observación, atención y pensamiento</p>	<p>1.1 Observación y descripción de láminas.</p>	<p>1.1.1 Exprese en forma oral lo que se muestra en una lámina. Con ayuda del maestro mencione detalles que haya pasado por alto.</p> <p>1.1.2 Ejecute. Resuelva ejercicios similares en forma individual. Lea oralmente su texto y coméntelo con sus compañeros.</p> <p>1.1.3 Ponga atención a las observaciones del maestro y compañeros para realizar sus trabajos posteriores con mayor detalle.</p>	<p>Láminas para que alumno describa lo que ve. En un principio serán láminas sencillas y más adelante serán más elaboradas.</p>	<p>Las actividades propuestas en este programa más que una calificación cuantitativa llevarán una calificación cualitativa, donde se evaluará el esfuerzo del alumno además del resultado obtenido.</p>
30 a 45 minutos		<p>1.2 Narración de historias en una secuencia dada</p>	<p>1.2.1 Observe una serie de láminas que conformen una historia. Narre lo que ocurre en cada una de las láminas.</p>	<p>Diversas historias expuestas en cromos que el alumno debe trabajar como se le indique.</p>	

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS.	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
25 a 35 minutos		<p>I.3 Series de dibujos con narraciones: Buscar objetos que se correspondan entre sí, buscar objetos que no corresponden al conjunto, completar secuencias de dibujos, encontrar diferencias entre dos dibujos aparentemente iguales, realizar dibujos siguiendo una muestra dada, realizar diferentes objetos con figuras dadas, etc.</p>	<p>1.2.2 Intercale el orden de las láminas para reordenarlas después. Dejar el final inconcluso para que el alumno invente uno.</p> <p>1.3.1 Observe los conjuntos de dibujos que se le presenten en el pizarrón. Expresé lo que ve. Identifique la figura del recuadro dentro del conjunto.</p> <p>1.3.2 De la misma forma identifique al objeto que no pertenece al conjunto dado. Diga por qué no pertenece al conjunto. Resuelva ejercicios similares en forma individual.</p>	<p>Láminas que ilustren el problema o problemas a resolver.</p> <p>Consejo Técnico Pedagógico de Fernández Editores, S.A. Piensa - Razona - Juega. Libro 6. 1a. Edición 1978, México D.F. 64 p.</p>	<p>Se evaluará con ejercicios similares a los expuestos en clase tomando en cuenta el seguimiento de las instrucciones y la exactitud de la respuesta.</p>
15 a 20 minutos			<p>1.3.3 Observe 2 láminas que se le presenten y que son aparentemente iguales. Mencione lo que ve en ellas. Compare los 2 dibujos y mencione las diferencias entre ellas.</p>		

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos			<p>Comente si encontró todas las diferencias o le faltaron algunas.</p> <p>Realice ejercicios similares en forma individual.</p> <p>I.3.4 Encuentre figuras de terminadas (algún objeto, animal, etc) escondidos en un contexto dado.</p> <p>I.3.5 Con una serie de figuras y objetos de un determinado tema, acomode cada cosa en su lugar y narre una historia sobre el tema. (Por ejemplo: La granja).</p>	<p>Los padres son maestros. Guía Práctica para la correcta formación de sus hijos.</p> <p>Juegos Didácticos. Edita la por: Distribuidora Intermex, S.A. 1985. 24 p.</p>	
15 a 20 minutos			<p>I.3.6 Busque parejas de dibujos que se correspondan entre sí.</p> <p>Observe una serie de dibujos.</p> <p>Expresé lo que ve en ellas siguiendo el ejemplo del maestro, realice asociaciones visuales de parejas que se correspondían. (Por ej: ratón-queso; agua-pez, etc).</p>		

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
25 a 30 minutos			Resuelva ejercicios similares en forma individual.  I.3.7 Forme diferentes figuras con formas geométricas diferentes. Identifique cada forma o figura. Ven qué formas se pueden hacer con ellas. Trate de hacer las mismas él solo. Invente otras figuras con las formas geométricas.		
30 a 45 minutos		I.4 Series de laberintos, rompecabezas.  I.5 Juegos de lotería, memoria, dominó, ajedrez, etc.	I.4.1 Resuelva series de laberintos y rompecabezas.  I.5.1 Juegue loterías, memoria, etc., con sus compañeros.	Juegos y juguetes de mesa.	
45 minutos a 1 hora	UNIDAD II.- <u>Juegos y juguetes que desarrollan las capacidades sociales del niño de 6 a 12 años.</u>  II.1 OBJETIVO ESPECIFICO.-- El alumno participará en obras de teatro	II.1.1 Cuentos y fábulas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comente sobre los cuentos y/o fábulas que conozca.</li> <li>- Mencione las diferencias entre ambas.</li> <li>- Centre su atención en un cuento o fábula elegido por el grupo o profesor.</li> <li>- Lea o escuche la lectura del cuento o fábula.</li> </ul>	Cuentos y fábulas adecuadas a la edad o interés de los niños. Se pueden contar desde los cuentos y fábulas clásicos hasta los más actualizados procurando siempre que lleven un mensaje positivo para que el alumno lo pueda aplicar en su vida diaria.	

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
2 a 3 horas - distribuidas - en varios días	y representaciones con guiones con el fin de incrementar la confianza en sí mismo y su sociabilización.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresar sus dudas sobre el vocabulario, si es que las hay.</li> <li>- Mencione los aspectos más importantes de la lectura:               <ul style="list-style-type: none"> <li>. personajes principales</li> <li>. título del cuento</li> <li>. principales hechos</li> <li>. mensaje o moraleja</li> </ul> </li> <li>- Forme equipos con sus compañeros para representar el cuento o fábula.</li> <li>- Distribuya los papeles de los personajes.</li> <li>- Elabore en equipo el material de la escenografía y vestuario. (Si es muy complicado se puede pedir ayuda a algún adulto).</li> <li>- Juegue a representar el cuento con su equipo.</li> <li>- Comente su trabajo y el de sus compañeros.</li> </ul> <p>Esta actividad también se puede realizar con títeres ya hechos o que los mismos niños los elaboren, como se indicará en la Unidad - III.</p>	Libro para el alumno de 1° a 6°. S.E.P. México, 1987.	

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS.	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
15 a 20 minutos en cada juego	II.2 El alumno participará en juegos organizados para desarrollar su espíritu de ayuda al prójimo y por lo tanto su socialización.	II.2.1 Juegos organizados. (Doña Blanca, A pares y nones, - El patio de mi casa, unó, ató, soy cojo de un pié, etc.)	<p>II.2.1.1 Mencione los juegos que puede realizar con sus compañeros.</p> <p>II.2.1.2 Explique cuál es el juego que más le guste y por qué.</p> <p>II.2.1.3 Elija algún juego que pueda realizar en grupo. Establezca las normas del juego.</p> <p>II.2.1.4 Establezca límite de tiempo para el juego.</p> <p>II.2.1.5 Juegue con sus compañeros respetando las reglas del juego.</p> <p>II.2.1.6 Realice en la misma forma otros juegos similares.</p> <p>II.2.1.7 Comente sus experiencias con sus compañeros.</p>	Discos y/o cassettes de rondas infantiles	

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS.	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos	II.3.- El alumno tomará parte en juegos con materiales diversos: - casas de juguetes, - juegos con muñecas, - juegos de té, juguetes a escala, etc., - con el fin de proyectar sus sentimientos.	II.3.1.- La familia	<p>II.3.1.1 Expone quienes forman parte de su familia.</p> <p>II.3.1.2 Mencione principalmente al papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos y primos.</p> <p>II.3.1.3 Forme equipos para jugar a la familia.</p> <p>II.3.1.4 Reuna el material necesario para jugar.</p> <p>. muñecas, casitas, cubiertos, platos, muebles (lo más posible).</p> <p>II.3.1.5 Juegue a la casita tomando el papel de uno de los miembros de la familia.</p> <p>(NOTA: El profesor observará el desempeño de los equipos y tomará nota de las conductas que considere más significativas en cuanto que pueden manifestar problema de adaptación social.)</p>	Material necesario para realizar las actividades propuestas.	

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos		II.3.2 Los diferentes oficios.	<p>II.3.1.6 Intercambie los papeles con sus compañeros.</p> <p>II.3.1.7 Manifieste sus impresiones ante su grupo y diga cuál fue el personaje que más le gustó representar y por qué.</p> <p>II.3.2.1 Exprese quines son las personas que ayudan a su bienestar: policía, panadero, lechero, taxista, bombero, doctor, piloto, arquitecto, maestros, etc.</p> <p>II.3.2.2 Mencione lo que le gustaría ser de grande.</p> <p>II.3.2.3 Consiga el material necesario para que juegue a las diferentes ocupaciones que mencionó.</p> <p>II.3.2.4 Juegue en equipos a desempeñar diversos trabajos.</p>	Material necesario para escenificar cada una de las actividades propuestas.	Se evaluará de acuerdo al desempeño del alumno tanto en forma individual, como en equipo pero tomando en cuenta siempre el esfuerzo y dedicación que manifieste en el trabajo.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
<p>30 a 45 minutos en cada actividad.</p> <p>Si es muy elaborado en trabajo, se distribuirá el tiempo en varios días de trabajo.</p>	<p>UNIDAD III.- <u>Juegos y juguetes que desarrollan las capacidades motoras finas del niño de 6 a 17 años. Objetivo Especifico.</u> - El niño trabajará en diferentes técnicas y manejará el material adecuado en la elaboración de sus juguetes.</p>	<p>III.1 Diversas técnicas y manejo adecuado para la elaboración de juegos y juguetes.</p>	<p>III.1.1 Escoja uno o varios materiales, mencione sus características y lo que puede hacer con él. (Ej. barro, papel, tela, yeso, cartón, estambre, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forme equipo con aquellos niños que hayan elegido la misma técnica.</li> <li>- elabore un trabajo en base a un tema dado. (Ejemplo: cuento, representación con guñoles, etc.)</li> </ul> <p>III.1.2 Moldes figuras con diversos materiales sobre un tema dado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilice plastilina, masa de colores, migajón, yeso, barro, etc., para realizar las figuras.</li> <li>- Emplee moldes con figuras si así lo prefiere.</li> </ul>	<p>Material necesario para cada actividad.</p>	<p>Se calificará el resultado obtenido de acuerdo a las reglas establecidas o al seguimiento de las instrucciones, además del empeño puesto en el desarrollo de la actividad propuesta.</p> <p>En este tipo de actividades al igual que en las demás se tomará muy en cuenta la creatividad del niño.</p>

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos.			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabore una composición plástica con los elementos creados.</li> </ul> <p>Esta actividad se puede realizar en equipo y/o en forma individual.</p> <p>III.1.3 Realice un collage utilizando figuras en diferentes tamaños, colores y formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consiga el material necesario para el collage, (papel o cartón, tijeras, resista, pinceles, papeles para recortar en diferentes tamaños y formas, etc.)</li> <li>- Pinte el fondo con color, pintura, etc.</li> <li>- Recorte o rasgue las figuras que va a pegar sobre el cartón o papel.</li> </ul>	Material necesario para la actividad o realizar.	Se evaluará en forma cualitativa al igual que las actividades que le anteceden.
45 minutos a 1 hora			<p>III.1.4 Elabore figuras de papel en la técnica de papiroflexia.</p>	Material necesario para el trabajo. Cuadernos de actividades con papel.	Se calificará la creatividad del alumno y el esfuerzo y entusiasmo que demuestre en las actividades propuestas.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reúna los materiales necesarios para la actividad - (papel de colores, colores, plumones, tijeras, pegamento, etc.)</li> <li>- Siga las indicaciones del maestro en la ejecución del modelo propuesto.</li> <li>- Realice la figura y la complete con detalles (ojos, boca, adornos, etc.)</li> <li>- Pegue su figura en una hoja de papel y complete su trabajo con un paisaje o fondo adecuado.</li> <li>- Puede realizar en el mismo trabajo varias figuras hechas con la misma técnica.</li> </ul> <p>III.1.5 Elabore pinturas de diferentes colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reúna los materiales necesarios (roscistol, pintura vegetal en polvo de diferentes colores).</li> </ul>		

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
45 minutos a 1 hora		<p>III.2 Elaboración de algunos juegos y juguetes con materiales de fácil acceso para el alumno.</p>	<p>III.2.1 Reúna el material necesario: bolsitas de papel, papel de colores, tijeras, pegamento, pedazo de cartulina.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elija colores a su gusto y forme las pinturas.</li> <li>- Guarde las pinturas en frascos de plástico con tapa hermética o enroscable.</li> <li>- Escoja algún tema para utilizar la técnica o sobre un dibujo impreso ponerle colores.</li> <li>- Traer la forma de la cabeza en la cartulina.</li> <li>- Trace un rectángulo que atraviese la bolsita de papel a lo ancho para simular los bigotes. (También en cartulina).</li> <li>- Con papel lustre de colores, corte los ojos, el pelo, las orejas, la nariz y la boca.</li> </ul>	<p>Mterial que se requiere para elaborar cada juguete o juego.</p>	<p>Se evaluará el resultado obtenido con base en el seguimiento de las instrucciones para la elaboración del trabajo, la inventiva del alumno y el esfuerzo personal.</p>

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
45 minutos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pegue la cabeza ya decorada en la parte inferior de la bolsa, es decir, que la abertura quede hacia abajo para poder meter la mano y darle movimiento al guiñol.</li> <li>- Pegue los brazos (la tira rectangular) más o menos a la mitad de la bolsa por la parte posterior.</li> <li>- Se reúna con sus compañeros para escenificar un cuento o historia con los guiñoles.</li> <li>- Otra técnica que se puede emplear, sobre todo para niños mayores, es la del papel maché.</li> </ul> <p>IV.2.2 Elabore un móvil utilizando materiales diversos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reúna los materiales necesarios para su elaboración.</li> </ul>	Material necesario para la elaboración de las actividades propuestas.	Se calificará la calidad del trabajo además de los aspectos ya mencionados anteriormente.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- pedazos de cartulina, papel de colores, pinturas de agua, colores, plumones, hilo, aguja, palitos de madera, tijeras).</li> <li>- Sobre el cartón o cartulina dibuje la figura que haya elegido. (Una cara de payaso por ejemplo).</li> <li>- Recorte las partes que componen la figura.</li> <li>- Pegue papel de colores o pinte cada parte de la figura a su gusto.</li> <li>- Una cada parte con pedazos de hilo y una aguja fijándose en las distancias y proporciones.</li> <li>- En la parte superior coloque otro hilo para sujetar el palito de madera.</li> <li>- Cuelgue su móvil en un lugar que elija.</li> </ul>		

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
45 minutos			<p>III.2.3 Elabore una cruce<u>t</u>a con tus palitos o alambres no muy gruesos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una los palitos o alambre por el centro con cordón o hilo resistente.</li> <li>- Reúna diferentes motivos que desee colgar o dibuje - formas diversas - con un tema en especial (flores, zoológico, aves, frutas, etc).</li> <li>- Coloque hilos a las figuras ya recortadas.</li> <li>- Cuelgue las figuras a la cruce<u>t</u>a cuidando que queden equilibradas en cuanto al peso.</li> </ul>		<p>Se evaluará la calidad del trabajo terminado, la creatividad y el empeño en el desarrollo del mismo.</p>
30 a 45 minutos			<p>III.2.4 Elabore un rompecabezas con un tema dado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elija un tema o motivo.</li> <li>- Reúna cajitas de cerillos vacías.</li> <li>- Recorte con cuidado cuadritos del dibujo al tamaño de las cajitas.</li> </ul>		<p>Se tomará en cuenta la originalidad en la presentación del trabajo así como la calidad del mismo.</p>

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECÍFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- puede cuadrar el primer todo el dibujo tomando la medida de las cajitas para que quede más exacto.</li> <li>- Pegue cada parte del dibujo a la cajita.</li> <li>- Arme su rompecabezas uniendo las cajitas.</li> <li>- Los rompecabezas se pueden elaborar poniendo como base cartón grueso y recortando las piezas con diferentes formas.</li> </ul> <p>III.2.5 Elabore un domo con un motivo específico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recolte material necesario para su realización: cartón grueso, colores, crayolas, plumones, dibujos ya elaborados para que los recorte y pegue, etc.</li> </ul>		La creatividad, el esfuerzo y la calidad del trabajo se tomarán en cuenta para la evaluación.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
1 a 2 horas			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recorte el cartón en forma rectangular. (28 fichas - del mismo tamaño)</li> <li>- Divida en 2 cada ficha. (exactamente a la mitad).</li> <li>- Distribuya las figuras en cada una de las partes del dominó. (se puede basar en un dominó ya elaborado).</li> <li>- Con estos materiales se pueden formar parejas para jugar memoria.</li> </ul> <p>III.2.6 Elabore una muñeca o animalito de tela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seleccione el material: tela, aguja, hilo, resaca, tijeras, estambre, relleno de estopa, algodón, esponja, etc., botones para los ojos, tijeras.</li> <li>- Elabore un molde en papel periódico u hoja blanca.</li> </ul>		Se calificará el esfuerzo realizado por el alumno así como también la calidad del muñeco y el seguimiento de las instrucciones.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
15 a 20 minutos	<p>UNIDAD IV: <u>Juegos y juguetes que desarrollan las capacidades motrices gruesas de niños de 6 a 12 años.</u></p> <p>OBJETIVO ESPECIFICO.- El alumno incrementará su destreza motriz gruesa ejecutando diversas actividades adecuadas al fin propuesto.</p>	IV.1 Juegos organizados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coloque sobre la tela doblada en dos el molde para obtener dos figuras.</li> <li>- Cosa los lados dejando una abertura para el relleno.</li> <li>- Rellene el muñeco y cosa el orificio faltante.</li> <li>- Pegue los ojos, nariz, boca, etc.</li> <li>- Juegue con su muñeco en equipos escenificando algún tema en especial.</li> </ul> <p>IV.1.1 Seleccione juegos organizados de acuerdo al área de trabajo que se vaya a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establezca las reglas necesarias al inicio del juego.</li> <li>- Realice los juegos respetando las reglas establecidas.</li> </ul>	<p>Discos y/o cassettes de juegos organizados. (Hice rin hace ran - hace rondas).- Colección de discos de Seleccion de discos de Seleccion del Reader's Digest.</p> <p>Discos y/o cassettes de rimas con temas apropiados para cada caso. (Hice rin, hace ran, hace rondas).- Colección de discos de Seleccion de discos de Seleccion del Reader's Digest.</p>	

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 minutos		IV.2 Rimas, cantos y juegos.	IV.2.1 Mencione canciones, rimas o juegos que conozca. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elija aquellas que se refieran a su cuerpo o algunas partes de su cuerpo.</li> <li>- Realice algunas de las canciones y rimas con los movimientos correspondientes.</li> <li>- Juegue a inventar nuevos movimientos a una misma canción o rima.</li> </ul>	Digest.	
1 hora		IV.3 Ejercicios propuestos en el programa de educación física.	IV.3.1 Realice los ejercicios que propone el programa de educación física. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practique algún deporte de su preferencia formando equipo con sus compañeros.</li> <li>- Participe en competencias de juegos en equipo y en forma individual.</li> </ul>	Programa de Educación Física de 1° a 6° de Primaria. SEP.	Se evaluará de acuerdo con la apreciación del profesor de Educación Física.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
30 a 45 minutos		IV.4 Juegos al aire libre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comente con sus compañeros cuál es el juego que más le gusta o el deporte que más atrae su atención y diga por qué.</li> <li>IV.4.1 Mencione que - juegos realiza cuando va a algún parque o club.</li> <li>- Diga cuál es el que prefiere y por qué.</li> <li>- Si tiene la facilidad de practicar algunos de ellos en su escuela, lo haga.</li> <li>- Mencione algunos juegos y juguetes que requieran de coordinación motriz para ejecutarlos: Ej: juegos para andar, juegos musicales, herramientas para trabajos con madera, patines, juguetes, saltarines, juguetes</li> </ul>		Se evaluará la destreza motriz que muestre el alumno así como el esfuerzo empleado en cada una de las actividades propuestas.

TIEMPO ESTIMADO EN HORAS	OBJETIVO ESPECIFICO POR UNIDAD	CONTENIDOS PRINCIPALES POR UNIDAD	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA Y MATERIAL DIDACTICO	EVALUACION
			<p>para aventar, papalotes, juguetes para empujar y jalar, utensilios de casa, triciclos, bicicletas, estructuras para subir, resbaladillas, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diga los que utiliza con más frecuencia y mencione las partes del cuerpo que más usa.</li> <li>- Procure ejercitar cada vez más su cuerpo tomando en cuenta cada una de sus partes.</li> <li>- Este tipo de actividades se pueden realizar tanto en la escuela como en casa y en espacios abiertos como parques o clubes. Lo importante es que el niño desarrolle lo más posible su cuerpo para que crezca más sano y seguro de sí mismo.</li> </ul>		

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

- El juego es la actividad más importante en el niño. Aprende a conocerse a sí mismo, su propio cuerpo, a relacionarse con los demás. El juego como una actividad natural en el niño es muy importante para su desarrollo armónico en la sociedad en que vive, pero sobre todo para él mismo, como persona, ya que constituye una necesidad que se puede equiparar a la de dormir o alimentarse.
- El juego siempre debe tender a ser una actividad formativa y no destructiva. La importancia del juego en el niño, y más en la infancia, se desprende del hecho de que les puede ayudar a su posterior desarrollo en la escuela, para facilitar su aprendizaje, o para obstaculizarlo; en la sociedad, para ayudarlo a su sociabilización o para convertirlo en un ser poco o nada sociable.
- A través del juego, el niño asimila la realidad que vive. Por esta razón, se debe tener en cuenta el ambiente que rodea al niño: la televisión, los amigos, la escuela, etc.

Se destaca la importancia del juego como elemento educativo, porque durante éstos años, el niño se comporta como es, refleja sus sentimientos y algo muy importante es que se pueden llegar a detectar algunos problemas emocionales, de adaptación social, que generalmente se inician en el seno familiar, pero determinan de manera a veces decisiva su actuación dentro de su ámbito social fuera de la familia.

- Se debe proporcionar al niño juguetes que vayan de acuerdo con su capacidad y con sus intereses.

Con esto se logrará que aproveche al máximo sus juegos y juguetes con el fin que persiguen, ya que si el niño no entiende o no tiene la suficiente madurez para realizar algo, se sentirá inseguro y no querrá realizar determinadas actividades más adelante si no es bajo la supervisión o auxilio de un adulto.

Durante el juego, el niño desarrolla diversos aspectos de su personalidad: al conocer su cuerpo, aprende a dominar sus impulsos y desarrolla su actividad motora gruesa y fina; desarrolla además su expresión verbal (su lenguaje, vocabulario) y su expresión no verbal (movimientos, gestos, muecas, etc.), así como también se desenvuelve más creativamente al inventar personajes en sus juegos, al transformar cualquier objeto que esté a su alcance en el más fantástico automóvil, barco, nave del espacio, etc.

Los juegos, donde el menor copia un rol de padre, madre o cualquier ocupación, son también formas de ir asimilando la realidad que vive; de sentirse como persona imitada.

Esta es una etapa en que utiliza un juguete como objeto protector, convirtiéndolo en su compañero inseparable, en muchas ocasiones. Esto es normal y hay que admitirlo, ya que la actitud desaparecera espontáneamente.

- Respecto a los juegos y juguetes de los niños se han realizado varias clasificaciones que tienen como objetivo desarrollar diferentes aspectos de la persona: ya sea el aspecto físico, promover las habilidades cognoscitivas o sociales, etc. Una de esas clasificaciones, señala que existen los llamados juegos educativos, que fueron creados para satisfacer ciertas necesidades del niño en su desarrollo, dirigiendo su aprendizaje y encauzando sus facultades. Aquí se incluyen los juguetes: instructivos, de construcción de operación y material didáctico. Una observación que se puede hacer a éstos, es que la gran mayoría se hacen solamente para niños en edad preescolar, como una preparación para su ingreso a la primaria y generalmente se inclinan a desarrollar el área intelectual, lo que evidentemente ayuda a los pequeños, pero sólo en un aspecto de su persona, olvidando que el desarrollo integral lo constituyen varios aspectos y no uno solo, además de que los niños de mayor edad, es decir, entre los seis y doce años, merecen también adecuada atención en este sentido, lo que ya se está dando con más frecuencia actualmente.

Un buen juguete, es pues, aquel que puede lograr que el niño se concentre en una actividad; es un objeto que hace que el niño desarrolle su creativi-

dad y ejercite su concentración. Pero también la actividad física es muy importante en el crecimiento infantil porque los ayuda a ejercitar sus músculos, y su capacidad motora en general.

Dentro de la misma clasificación se encuentran los juegos o juguetes de esparcimiento. Su principal objetivo es divertir y entretener, aunque a veces sirven como vehículo de aprendizaje. Entre estos juegos se mencionan: juegos mecánicos, donde el niño solo aprieta un botón o cuerda para que el juguete se mueva. Esto bloquea de alguna forma el desarrollo y la participación del niño en el juego y pierde pronto el interés por él. Los juegos o juguetes bélicos también entran en esta clasificación y aunque no se debe estimular su uso, representan una forma de descargar la agresividad o violencia en este tipo de juego. De ser posible, se podría dar otra clase de estímulos, otros juegos que lo ayuden de manera más constructiva.

Por lo tanto, podemos decir que existen algunas características que debe tener un buen juguete y que se deben tomar en cuenta si queremos proporcionarle a los niños lo mejor para que aprovechen al máximo sus juegos y juguetes.

Ser adecuado a la edad y a la etapa de desarrollo que está viviendo el niño. Es importante darle al niño el juguete que responda a sus necesidades actuales y no a las que vendrán dentro de uno o dos años. No hay que forzar el uso de juegos muy complicados, pero sí proporcionarle aquellos que, en la medida de nuestras posibilidades, vaya pidiendo, sin caer, como se ha mencionado, en complacer los caprichos, sino en los que ayudarán al niño en su desarrollo mental, emocional y social. Debe promover sus habilidades motoras, intelectuales y sociales.

No debe ser peligroso (es decir, que no tenga partes filosas, que no haga daño su composición química). Algunos juguetes son peligrosos en sí mismos, y por lo tanto deben deshecharse. En otros casos el peligro surge del uso que se les dé. Por lo tanto hay que tomar muy en cuenta la seguridad, tanto del mismo juguete como del lugar donde se juega.

Que sea de buena calidad.  
Debe ser sólido.

Cumpliendo estos requisitos estaremos seguros de que el juego y/o juguete que utilizan los niños es el mejor, ya que está cumpliendo con su razón de ser: enseñar y entretener.

- En la elección del juguete existen varios factores que de una manera u otra interfieren en la publicidad, el precio del producto y el sexo. Estos tres aspectos determinan la compra y uso de determinado juguete en nuestra sociedad, sobre todo por la educación que se ha recibido a lo largo de generaciones. Lo que se analizó más a fondo, fué la publicidad, concretamente la que se percibe por medio de la televisión, ya que tanto padres de familia como los niños son presas del consumismo, y más aún en determinadas épocas del año como Navidad, Día de Reyes o Día del Niño.

Con frecuencia nos dejamos llevar por el consumismo y no nos damos cuenta si el juguete realmente será del interés del niño. Se debe crear conciencia en crear un criterio muy selectivo, que nos haga valorar aquello que satisface realmente nuestras necesidades esenciales. Es entonces cuando nos explicamos que el niño juega con juguetes tan simples como una muñeca, pelotas, canicas, etc., disfruta más feliz que un niño que tiene una habitación repleta de hermosos juguetes eléctricos, o tan frágiles que solo puede gozarlos bajo la supervisión de una persona mayor o ser un simple espectador de la diversión del adulto. Es mejor pensar en la utilidad del juguete y no en la cantidad de ellos.

- Sobre la televisión, también es importante que no se deje al niño mucho tiempo sin vigilancia ante el aparato, pues de ello depende que la influencia que reciba el niño sea positiva o negativa.

Positiva, porque la televisión es un gran elemento educativo si se observa con sentido crítico, haciendo consciente al niño de que gran parte de sus programas favoritos como lo son las caricaturas, están formados por personajes fantásticos, creados con algún fin no siempre educativo, pues general -

mente se habla de una lucha constante, de agresión, de guerras y estas cosas no son educativos.

La televisión sin embargo, resulta nociva cuando sólo se toma como "nana electrónica", que mantiene tranquilos a los niños por algún tiempo más o menos considerable.

Para no caer en estos errores, que muchas veces no son intencionales (como en el caso de la falta de tiempo por parte de los padres de familia por ejemplo) es de gran importancia concientizarlos para que jueguen con sus hijos, que participen en sus juegos considerando que no siempre participares meterse en sus juegos, interrumpirlos para tomar parte en ellos, sino apoyarlos y auxiliarlos cuando así lo requieran.

- Sensibilizarlos no es tarea fácil, hacer que cambien sus hábitos no se hace en poco tiempo, pero con la ayuda de maestros, padres de familia, pedagogos y los propios niños, hará que éstos crezcan de manera más sana tanto física como mental y socialmente.
- El pedagogo y los maestros deberán orientar a los pequeños ofreciéndoles opciones de actividades, desarrollando todas y cada una de las áreas que forman su personalidad, auxiliando a aquéllos que lo necesiten para lograr que adquieran mayor confianza en sí mismas y por lo tanto ser mejores personas.
- La propuesta del Programa Seamos Niños Creativos está encaminada a lograr que los niños desarrollen su creatividad en la elaboración de sus propios juegos y juguetes, auxiliar el desenvolvimiento de las capacidades motrices, cognitivas y sociales y con ello favorecer el desarrollo armónico de su personalidad.
- Se pretende también enseñarle al niño y a los padres de familia a utilizar materiales sencillos para crear cosas u objetos nuevos, propiciando así la convivencia familiar y sensibilizándose de que la televisión es importante como medio de comunicación pero que se debe regular su uso.

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

- 1.- BALLY, Gustav. EL JUEGO COMO EXPRESION DE LIBERTAD. Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1975. 140 p.
- 2.- BUYTENDIJK, F. J. J. EL JUEGO Y SU SIGNIFICADO. EL JUEGO EN LOS HOMBRES Y EN LOS ANIMALES COMO UNA MANIFESTACION DE IMPULSOS VITALES.
- 3.- FAW, Terry. PSICOLOGIA DEL NIÑO. TEORIA Y 488 PROBLEMAS RESUELTOS. Schaum-Mc. Graw Hill. México, 1986. 316 p.
- 4.- HEGELER, Stern. COMO ELEGIR LOS JUGUETES. Editorial Paidós. Biblioteca del educador contemporáneo. Vol. 22. Buenos Aires 1965. 81 p.
- 5.- HUIZINGA. HOMO LUDENS. Capítulo I. Esencia y significado del juego como fenómeno cultural. 1a. Edición Española. Editorial: Fondo de Cultura Económica. México, D.F. 1943 51 p.
- 6.- LABINOWICZ, Ed. INTRODUCCION A PIAGET. PENSAMIENTO APRENDIZAJE ENSEÑANZA. - Fondo Educativo Interamericano. México 1980. 309 p.
- 7.- LEACH, Penélope. ENCICLOPEDIA MEDICA FAMILIAR. EL BEBE Y EL NIÑO. Tomo 2.- Editorial Argos Vergara. México, 1983. 557 p.
- 8.- Libro para el Maestro de 3er. grado. SEP. México, 1982. 250 p.
- 9.- Libro para el Maestro de 4º grado. SEP. México, 1982. 295 p.
- 10.- MACCOBY, Michael. EL JUEGO COMO EXPRESION CARACTEROLOGICA Y CULTURAL. Estudio Subvencionado por Foundations Fund for research in Psychiatry. 20 p.
- 11.- MADRIGAL Lorente, Alfredo. LOS NIÑOS SON ASI... Editorial JUS. México 1971. 304 p.
- 12.- MUSSEN Paul, y otros. DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD EN EL NIÑO. Editorial Trillas. 2a. Edición. México, 1987. 565 p.
- 13.- NERI, Roberto. JUEGO Y JUGUETES. Editorial Eudeba. Buenos Aires. 1965. 133 p.
- 14.- PIAGET, Jean. LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO. IMAGINACION, JUEGO Y SUEÑO: IMAGEN Y REPRESENTACION. Editorial: Fondo de Cultura Económica. México 1979. 305 p.
- 15.- PIAGET, Jean. SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGIA. Editorial Seix Barral, S.A. México 1977. 227 p.
- 16.- PIAGET, Jean. LA PSICOLOGIA DE LA INTELIGENCIA. Editorial crítica. Grupo Editorial Grijalbo. México, D.F. 1988. 190 p.

- 17.- WALLON, H. LA EVOLUCION PSICOLOGICA DEL NIÑO. Colección Pedagógica. Editorial Grijalbo. México, 1974. 202 p.
- 18.- Estudio Comparativo de Juguetes. Instituto Nacional del Consumidor. EL JUEGO Y EL JUGUETE. Diciembre de 1978. 169 p.
- 19.- LIC. FERNANDEZ LONELIN, Ana Graciela. EL JUGUETE Y SUS IMPLICACIONES ECONOMICAS, SOCIALES Y EDUCATIVAS. Instituto Nacional del Consumidor. Subdirección Técnica. Departamento de Estudios Económicos. Octubre de 1979. Primera parte. 86 p.
- 20.- Revista Buena Vida. EL SUPERBEBE CRECE. Edición especial. México, 1980. 94 p.
- 21.- Revista del Consumidor. ELEGIR UN JUGUETE NO ES COSA DE JUEGO. Número 22. (19 de Noviembre de 1976). 48 p.
- 22.- Revista del Consumidor. Número Especial. EL JUEGO. JUGAR ES COSA SERIA. EL APRECIO NO SE DEMUESTRA CON EL PRECIO. 1979. 48 p.
- 23.- Revista del Consumidor. 12 RESPUESTAS PARA 12 PREGUNTAS QUE SIEMPRE SE FORMULO ACERCA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE. Enero de 1980. 48 p.
- 24.- Padres e Hijos. No. 50. Revista Mensual. Septiembre de 1984. 62 p.
- 25.- Consejo Nacional de Población. LA TELEVISION Y LOS NIÑOS. Agosto de 1980. 64 p.
- 26.- Los Padres Son Maestros. Guía Práctica para la correcta formación de sus hijos. JUEGOS Y JUGUETES. Editada por: Distribuidora Intermex, S.A. 1985. 24 p.
- 27.- Los Padres Son Maestros. Guía Práctica para la correcta formación de sus hijos. EL NIÑO DEPORTISTA. Editada por: Distribuidora Intermex, S.A. 1985. 24 p.
- 28.- JUGUETE Y JUEGO: ELEMENTOS PARA LA EDUCACION INFANTIL. "Periódico Excélsior" Sección B. México, D.F. 7 de enero de 1985.
- 29.- VINA, Aurelio. LOS JUGUETES DEBEN DIVERTIR Y EDUCAR. "Periódico Excélsior".- Sección B. México, D.F., 20 de agosto de 1984.