



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGON**

**LA ACTIVIDAD LUDICA COMO FUNDAMENTO DE LA
COMUNICACION HUMANA EN EL ADOLESCENTE**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PERIODISMO Y
COMUNICACION COLECTIVA
P R E S E N T A
JUDITH DOLORES CHI ARIAS



DIRECTOR DE TESIS: LIC. JORGE MARTINEZ FRAGA

SAN JUAN DE ARAGON, ESTADO DE MEXICO,

1993

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



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.

INDICE

	Página	
INTRODUCCION	I	
CAPITULO I	EL JUEGO	1
1.1. -	El JUEGO: Teoría y Conceptos (propósitos de la actividad lúdica)	3
1.2. -	CARACTERISTICAS DEL JUEGO	8
1.3. -	ETAPAS BASICAS DEL JUEGO EN LOS NINOS	29
1.3.1. -	EL JUEGO BAJO TECHO	35
1.3.2. -	JUEGOS AL AIRE LIBRE	38
CAPITULO II	EL ADOLESCENTE Y EL JUEGO	42
2.1. -	EL DESARROLLO FISICO Y MENTAL EN EL ADOLESCENTE.	44
2.1.1. -	DESARROLLO FISICO	52
2.1.2. -	DESARROLLO MENTAL	56

2.2.-	RELACION ENTRE ADOLESCEN- CIA Y JUEGO	69
CAPITULO III	COMUNICACION HUMANA Y JUEGO	79
3.1.-	LA ACTIVIDAD LUDICA COMO COMPLEMENTO O BASE DE LA COMUNICACION HUMANA	80
3.2.-	CONDICIONES PARA LA RES- PUESTA DEL MENSAJE	89
3.3.-	EL JUEGO COMO MEDIO DE COMUNICACION EN LOS ADO- LESCENTES	106
CAPITULO IV	VIVENCIAS LUDICAS COMO MEDIO DE COMUNICACION EN EL ADO- LESCENTE	122
4.1.-	CON EL GRUPO DE GUIAS DE MEXICO A. C.	123
4.2.-	EL JUEGO APLICADO COMO MEDIO DE COMUNICACION CON UNA ADO- LESCENTE	138

CAPITULO V

UNA PROPUESTA DE COMUNI-

CACION HUMANA Y JUEGO

PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES.

144

CONCLUSIONES

158

BIBLIOGRAFIA

162

INTRODUCCION

En la comunicación existe un modelo básico en el cual debe haber una fuente que transmite un mensaje a través de un canal que será captado por un receptor. Podemos decir que una de las formas de comunicación es la actividad lúdica, la cual es de suma importancia para el ser humano ya que el juego es esencialmente creativo y con su ejercicio, el individuo construye un espacio en el que impone formas y significados que le son muy particulares.

La investigación que realicé fue motivada porque durante más de cinco años pertencí a la Asociación de Guías de México A.C., mejor conocidas como muchachas Scouts, por lo que aprendí y conviví mucho con esas pequeñas. Yo tenía una edad entre adolescente y adulta, así que la experiencia fue inolvidable y de gran apoyo en mi formación como ciudadana y como ser humano.

Poco a poco valore que a través de los juegos y cantos, a la vez de enseñar a las pequeñas yo misma aprendía a vivir mejor y a ser más optimista y positiva; algo asombroso es que jugando contribuí a enseñar a ser respetuosas, ordenadas y responsables a esas chicas.

Con este trabajo deseo comprobar que el juego sirve para enseñar y divertir y que es fundamental en el desarrollo de los seres humanos. Además de verificar cómo la actividad lúdica está implícita en la comunicación humana.

De tal forma que en el primer capítulo de esta investigación se tratan los propósitos de la actividad lúdica a través de algunos conceptos y teorías que a su vez nos conducen al descubrimiento de las características del juego y con esto llegamos a la clasificación de los juegos.

Posteriormente, en el segundo capítulo, conocemos qué es el adolescente y cómo se desarrolla tanto física como mentalmente; se habla de la relación entre el adolescente y el juego.

Así pudimos llegar al tercer capítulo y descubrir lo que es la actividad lúdica como complemento o base de la comunicación humana y al mismo tiempo ubicar al juego como medio de comunicación entre los adolescentes.

Con todo este material reunido y con algunas experiencias propias se logra formar el cuarto capítulo de esta investigación a fin de narrar como sirve y cómo se utilizan las actividades lúdicas como medio de comunicación en los adolescentes; en este caso específicamente con las adolescentes de un grupo de Guías de México A.C. En el mismo capítulo podremos observar los buenos resultados el juego con una adolescente de la cual fui asesora o instructora durante un tiempo determinado.

En el quinto capítulo se incorpora una propuesta de actividades lúdicas con el objeto de correlacionar la teoría con la práctica, y así evidenciar al juego como un instrumento eminentemente comunicador.

La actividad lúdica ha sido utilizada por los hombres como diversión, recreación y como actividad de aprendizaje en las labores manuales, de campo, de construcción y en todas las demás áreas.

Podemos descubrir que quizá antes no era importante dedicar un tiempo específico a dicha actividad, pero en esta época de cohetes, naves espaciales y satélites, tenemos que actualizar algo que es básico en el desarrollo de los hombres y que no sólo sirve en la etapa de la formación, sino que, aún en la edad de la senectud, sigue siendo una motivación para desarrollar y mantener actividades físicas, psíquicas y sociales.



EL JUEGO ES ESENCIALMENTE CREATIVO SIN IMPORTAR LA EDAD

1.1. EL JUEGO: Teoría y Conceptos (propósito de la actividad lúdica).

Si definimos textualmente la actividad lúdica sabremos "que es lo referente al juego" ¹ Y luego ¿Qué es el juego? "Es la acción y efecto de jugar, es el ejercicio recreativo que está sometido a normas y reglas para su realización". ²

Para Eric Berne el juego es una serie de transacciones ulteriores, complementarias, que progresan hacia un resultado previsto y bien definido. Descriptiblemente es un conjunto de transacciones recurrentes, frecuentemente meticulosas, superficialmente meritorias, con una serie de jugadas que contienen trampa o truco.

En el juego podemos encontrar que todas las

1 Cfr. Gross García Pelayo, Ramón. Diccionario Larousse Ilustrado.

2 Cfr. Diccionario Everest. Lengua Española.

manifestaciones motoras que no parecen perseguir inmediatamente la finalidad vital, pueden considerarse como juego por lo que con esto se fomenta el desarrollo de la inteligencia.

El juego constituye una inigualable herramienta de la que el niño y el adolescente se sirven para avanzar en la formación de su pensamiento y superar conflictos dolorosos o traumáticos.

El juego es esencialmente creativo, por lo que generalmente el jugador constituye un espacio en el que impone formas y significados que le son muy particulares.

El juego puede ser educativo por eso permite al niño o al adolescente aumentar sus conocimientos sin abandonar el componente lúdico.

El juego supone una válvula de escape a toda la energía que guardan los jóvenes y que por tanto necesitan gastar.

Para Montessori, el juego es cuando los niños tienen la necesidad de aprender a conocerse a ellos mismos y a su

mundo; también cuando pueden desarrollar su inteligencia y otras funciones mentales a través de actividades con un propósito de adquirir el control de los movimientos de su cuerpo en situaciones estructuradas específicas, de organizar el contenido de su experiencia y de acuerdo con el orden encontrado en el mundo, y finalmente, a través del conocimiento de las propiedades de las cosas, de familiarizarse con el medio y con sus propias capacidades para que con el tiempo sean independientes.

Ahora bien, si pensamos en los chicos que viven en los países en guerra y otros en la peor pobreza, podremos valorar que aquí en nuestro país disfrutamos de la libertad para tener y escoger actividades de recreación y descanso a la vez. Mientras que en otros países dadas las condiciones económicas y sociales, esos niños se encuentran imposibilitados para desarrollarse a través del juego.

Debemos definir la naturaleza del juego y estudiar sus condiciones con el propósito de brindar al niño y al adolescente los medios para disfrutar de una actividad que es huella y expresión natural del ser y del yo.

"Jacques Henriot dice que el juego marca a la vez la pobreza y la grandeza del hombre. Nos referimos a la pobreza del pensamiento puesto que existen personas que creen que el juego no proporciona nada de reposo, que no requiere de pasiones ni de amor, ni entusiasmo y mucho menos consideran que pueden encontrar diversión".³

"Depende de la mentalidad positiva o negativa si se trata de buscar la diversión y el esparcimiento en cualquier actividad lúdica".⁴

Pascal indica que el juego comprende un tanto de conducta por la existencia de un juego más secreto que se produce en el mismo corazón del hombre y el primer rendimiento posible. El hecho de jugar resulta de la inquietud profunda de un ser capaz por naturaleza y a la vez le satisface esto que él es. Si el hombre juega es porque él está implícito en el mismo juego.

De igual forma que el hombre cree en su libertad, así mismo el juego se considera libre porque está consciente de su acción.

3 Henriot, Jacques. Le jeu. Paris. p.105

4 Ibidem.

El hombre lúdico no es sólo el hombre que juega, es el ser del fenómeno cultural, es fenómeno heterogéneo y de sociología.

Pascal considera además que el juego se sueña como la forma dimensional interna de toda práctica ya que la abertura del arte y del trabajo supone y requiere del juego, de una imaginación y de un querer.

"El juego es además un medio de actuar para comprender". 5

"Sabemos que es imposible utilizar la actividad infantil sin darle forma de juego. Esta función esencial en la vida de los niños suele ejercerse espontáneamente y sin ayuda. También puede ser orientada por el educador y convertirse, sin perder su valor afectivo y su poder creador, en una especie de preparación para la vida personal y social. Los juegos pueden convertirse también en fabricación ya que el juego del niño normal se parece a una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función en todas sus posibilidades". 6

5 Bandet, Jeanne. ·Cómo enseñar a través del juego. p.246.

6 Ibidem

"Es necesario saber suscitar el deseo de explorar a través del juego ciertos temas que sin unas ocasiones favorables no atraerían la atención de los niños". 7

Todos estos conceptos no nos servirían de mucho o quizá de nada, si no valoramos que con la práctica del juego, niños, adolescentes y adultos nos divertimos y de que en el preciso momento de realizar dicha actividad olvidamos los problemas dando paso en muchas ocasiones a la risa sonora que levanta el ánimo.

1.2. CARACTERISTICAS DEL JUEGO.

Los juegos organizados suponen pericia, competencia, trabajo en equipo y por lo tanto, convivencia con los demás integrantes. Los juegos en general son todos aquellos que

7 Ibidem

permiten a los seres humanos tener una plena comunicación tanto física como mental y espiritualmente.

El juego es la actividad espontánea y voluntaria que se lleva a cabo por la gratificación inmediata sin motivos ulteriores; representa la autoexpresión libre de un individuo llevada a cabo por el mero placer de comunicarse. El juego es una actividad de motivación automantenida; por ejemplo, una persona que juega es aquella que en ese instante realiza lo que le resulta más agradable. Por eso se dice que el juego puede considerarse como la realización del interés, ya que es la expresión activa de un interés y se convierte en un medio de demostrar intereses al hacer realmente algo por ellos.

Ahora bien, podemos considerar al juego como una parte necesaria en el proceso del desarrollo que conduce a la posibilidad de mayor desenvolvimiento. También es observado como un campo de conducta que tiene el propósito de satisfacer necesidades psicológicas existentes en el individuo.

Sabemos que invariablemente en las etapas de la vida, cualquiera que sea nuestro prestigio o tal vez la carencia de él, todos jugamos en el transcurso de la existencia. Si corremos con suerte, podremos jugar mucho. No importa que nosotros mismos le cambiemos el nombre por el de pasatiempo, diversión, interés, vocación, relajamiento o distracción, lo interesante es que se considere el propósito de la actividad de juego.

Muchas veces nos preguntamos ¿Por qué siempre juegan los niños? Pero no consideramos la fuente de energía del juego, las funciones biológicas, la preferencia sobre otras actividades, la constancia de dicha actividad, las relaciones entre éste llamado juego y el desarrollo infantil y de adolescencia. De tal manera que los objetivos de juego de cualquier humano pueden ser múltiples y a la vez una mezcla de fines intrínsecos y extrínsecos.

Piaget divide el desarrollo del juego en tres etapas correspondientes a las del desarrollo cognoscitivo, y lo visualiza tan sólo como un proceso del pensamiento que el niño necesita para moverse de su visión egocéntrica temprana a la visión objetiva y racional ulterior. Este

mismo autor cree que la maestría que tiene un adulto con respecto a la realidad, hace innecesario que recurra al juego, excepto en los sueños y en ciertos tipos de conducta incidental como al hacer garabatos; esto es, pasar por alto que como adultos necesitamos ocasionalmente alejarnos de la realidad haciendo uso del juego. Un adulto o un adolescente usará el juego para satisfacer las necesidades de una etapa particular de su existencia y la adaptará para cumplir con las exigencias intelectuales y emocionales.

Al juego se le define a veces como conducta inútil; la definición niega claramente lo que el juego es en verdad. La inutilidad depende del punto de vista de cada quien, lo que se considera inútil variará de un individuo a otro y de un grupo a otro.

Un experto en bridge difícilmente consideraría inútil a este juego, pero para algunas personas que desconozcan el juego o que se opongan a éste, significará una actividad inútil. Incluso un mismo individuo puede cambiar su punto de vista de vez en cuando sobre lo que es inútil. Por ejemplo, un adolescente que cuando era niño jugaba a las canicas o coleccionaba animalillos o estampillas, podrá observar con

reprobación a sus hermanitos más pequeños que se dedican a la misma actividad, y catalogar a éstas de inútiles.

Lo mismo podríamos decir de las jovencitas que como actividad más importante es ahora el escoger un vestido bonito o el mejor peinado para salir a la calle, o quizá simplemente leer libros o revistas de cómo coquetear y ser discretas a la vez, y que si ven a unas pequeñas niñas jugando con sus muñecas y a la comidita, reirán burlonas o tal vez indiferentes y pensarán "qué niñas tan bobas".

De hecho diremos que la mejor forma de caracterizar al juego es como algo interesante que una persona hace principalmente porque quiere. En este sentido, el trabajo en definición común puede significar juego para un individuo dado. Por esta razón el asesor vocacional de la segunda enseñanza deberá determinar los intereses de su asesorado, de modo que pueda ayudarlo a entrar a un campo de trabajo que le permita jugar a la vez.

Puede sonar incoherente quizá pero es probable que la gran diferencia entre el trabajo y el juego sea la naturaleza más intermitente del segundo, ya que cuando nos

cansamos de jugar nos dedicamos a otra cosa... así de fácil. Si observamos a una persona que ha escogido su ocupación como resultado de un asesoramiento vocacional firme a menudo puede ser capaz de "jugar" en su trabajo y disfrutarlo más que alguien cuya elección vocacional no ha sido tan bien orientada. En consecuencia, la actividad descrita como una cuestión de juego es punto de vista de un individuo. No hay razón para que el juego no pueda ser juego y trabajo al mismo tiempo. Lo importante es que el individuo piense o sienta que tal o cual actividad es un juego para que a éste le sea indiferente lo que los demás puedan pensar.

El juego puede ser un instrumento extremadamente poderoso para motivar la actividad del aprendizaje, ya que si un suceso o alguna actividad es lo suficiente interesante para una persona (cuando lo considera juego), participa con mucha más voluntad, de manera más efectiva y por más tiempo. Vemos este ejemplo que nos ayuda a comprobar lo antes mencionado; Tomás cuya tía le encargó blanquear la barda, lo que para él era tremendamente desagradable, aplicó el enfoque psicológico apropiado para convencer a un amiguito que pasaba por ahí y que quería ir de pesca, diciéndole que el blanquear una barda era el trabajo más maravilloso del

mundo: como resultado el amigo le pagó a Tomás para que lo dejara blanquear la barda. Esto es comprobable en cada hogar en el que existen niños o adolescentes, porque al hacerles ver que sus deberes son algo agradable, los realizan con mayor rapidez y buen gusto.

Pero no todas las épocas han seguido estas normas ya que revisando un poco la historia, encontramos que en una era anterior y en algunos grupos de la actualidad se supone que el trabajo, en contraste con el juego, es una virtud. Se piensa que el trabajo constituye el carácter, mientras que al juego se le considera desmoralizador. Esta opinión está comprendida en la cita bíblica: "Cuando yo era niño hablaba como tal, comprendía como un niño, pero cuando me convertí en un hombre, alejé de mí las cosas infantiles" (1a. de Corintios 13:11).

Desde el punto de vista moderno, se rechaza la ideología de que la base del buen carácter es resultado directo de la abnegación y el aburrimiento. El objeto es que si conocemos las cosas por las que el individuo tiene o podría tener interés, y usamos esos intereses como un punto de partida, podemos poco a poco inducir a esas personas a

experiencias más acordes con lo que nos gustaría que hiciera y, ayudarles a tener éxito en sus nuevas empresas.

Con esto podemos descubrir que todo aquél individuo que desee jugar, puede hacerlo sin importar la edad, ni la condición social, ni la religión, ni el nivel cultural.

Ahora bien, trataremos de ver quiénes son en realidad los que juegan y qué es lo que les agrada jugar; tomando en cuenta que en la actualidad contamos con infinidad de recursos materiales y de imaginación para poder realizar cualquier actividad lúdica. Los nuevos métodos que se descubren dentro de la enseñanza no son para reemplazar a otros métodos más tradicionales, sino para hacer que el aprendizaje sea más agradable y eficaz.

Nos detendremos a averiguar lo que en toda edad caracteriza a la actividad lúdica, esto con la finalidad de evitar confusiones sobre el juego del adulto. Es necesario describir primero las características esenciales del juego adulto, después las del adolescente, luego las del niño. Haciendo de cuenta que es una pirámide invertida ya que así tendremos no el descubrimiento de una esencia del juego,

sino del signo indiscutible en toda actividad lúdica.

Ahora bien, la característica principal del juego del adulto parece residir en el "permiso". Podemos observar que hay en la actualidad pocos adultos que por libres que sean para disponer de su tiempo o de su persona, no hayan sido sorprendidos alguna vez esbozando un gesto furtivo para disimular que jugaban; además de aquellos a quienes el juego les provoca un sin fin de remordimientos. Sin embargo, en la mayoría de ellos el sentimiento de permiso acaba por prevalecer sobre la prohibición y acrecentó así la alegría de jugar. Ahora bien, el permitirse jugar es reconocerse merecedor de una tregua en la que han quedado suspendidas las sujeciones, las obligaciones, las necesidades y las disciplinas de rutina.

Podemos observar que las conductas lúdicas del adolescente parecen centrarse en la identidad personal del sujeto. La alternancia de la mofa, el desprecio y el desafío reposa en la amarga mezcla de drama y placer. Amenazado con naufragar en lo trágico, el juego del adolescente se salva mediante el humor. La adolescencia, siempre dentro de la fantasía, acaso

no sea sino en gran juego. También encontramos que eso de "placer y juego es un lema de la infancia".

La siguiente relación nos la proporciona el Centro de Actividades Creadoras e Investigaciones Educativas, en cuanto a caracterizar el juego se refiere:

- Complemento o reafirmación de conocimientos adquiridos mediante los recursos formales. Porque hasta hace relativamente poco tiempo, los juegos parecían ajenos a la educación. Y un criterio tan formalista como absurdo, delimitaba con toda precisión las fronteras entre las actividades educativas y los juegos. Se pensaba que algunas actividades lúdicas resultaban educativas si eran empleadas como complemento de una reafirmación de los conocimientos adquiridos mediante los recursos formales.

- Conduce a la mecanización de las actividades infantiles mediante patrones de conducta que resultaban más útiles para el control y la autoridad para el desenvolvimiento personal del niño y en este caso del adolescente.

- Son una necesidad vital del ser humano en todas las etapas del desarrollo.

- El juego es el agente for-

Los juegos eran utilizados como una dádiva, una gratificación a la obediencia infantil.

Tanto las experiencias sensoriales como de actividades creadoras, los juegos, como manifestaciones orgánicas naturales del ser humano, son la única fuente confirmada y original de los conceptos personales trascendentales que no tienen porqué asumir la rigidez formal del intelecto.

Los juegos en su esponta-

mativo más importante de la vida; es la superación del comportamiento instintivo natural.

- Es el único medio permisible de participación que el quehacer estético de la sociedad industrial; la única forma posible de actuación artística para la sociedad de masas.

neidad, preceden a la experiencia objetiva y son asimilados por la conciencia para convertirse en formas anticipadas de conocimiento

Para el sujeto que juega, que participa afectivamente en las actividades creadoras, todo tiene la asombrosa novedad del descubrimiento. Su ocupación es ajena al recuerdo, ni siquiera está inventando, sino contemplando con los sentidos despiertos el milagro de una nueva creación donde cada experiencia tiene la cualidad de un hecho efectivo y concreto que ha sido sublimado por la conciencia y donde cada percepción es una nueva valo-

ración sin precedentes.

- Los juegos son la forma natural de la educación, el camino más corto hacia lo temporalmente inaccesible de la experiencia humana.

El adulto al sustituir la calidad juego por la cantidad de trabajo, diluye su individualidad para convertirse en masa. ⁸

Decíamos anteriormente que el juego es esencialmente creativo y que generalmente el jugador constituye un espacio en el que impone formas y significados que le son muy particulares. Siendo un ejemplo cuando un niño arrastra una caja de zapatos como si de un coche se tratara, su pensamiento ha conseguido formular la primera representación simbólica. Por otra parte, a través de la representación mediante el juego de situaciones conflictivas vividas, el niño aprende a controlar la ansiedad: ahora ya no es el sujeto pasivo de la acción, sino que la controla activa y deliberadamente .

A veces el niño piensa en voz alta, pero no es capaz de hacer un discurso con las palabras que maneja, sino que

8 Ibidem

necesita tener siempre las cosas delante de él para pensar en ellas; y se ejercita continuamente en ello jugando con las cosas. De ahí la importancia del juego en el desarrollo intelectual.

Muchas personas se preguntan qué puede tener el juego para que el niño, el adolescente y el ser mismo en general disfrute tanto de él, llegando a olvidarse de la comida y del tiempo mismo. La explicación es sencilla: el juego no es algo marginal en la vida del individuo, sino que constituye una explicación fundamental a su manera de ser. Ahora bien, en el adolescente incluso sus impulsos prohibidos encuentran salida mediante el juego. ⁹

De igual forma encontramos que el chico posee deseos que no encuentran satisfacción en el marco del grupo social en el que vive. El juego le permite expresar perfectamente estos deseos. Como ejemplo pondremos a una chica que puede descargar en sus muñecas emociones reprimidas, dándole así una salida adaptada a sus posibilidades. ¹⁰

⁹ Cfr. Varios autores. Programa de formación de los padres. Desarrollo del niño. Libro 6.

¹⁰ Ibidem.

Muchas y diversas teorías e ideologías hemos encontrado a lo largo de este estudio, así que agregaremos lo que dice Victor P. Daver en la investigación realizada en los Estados Unidos con respecto a las actividades físicas y recreativas en los jóvenes.

"El retorno de la educación básica en general afectó a la educación física que en sí era buena. Algunos Estados autorizaron requisitos en las escuelas elementales los cuales lograron la separación de las academias fundamentales en cuanto a experiencia, técnica y conocimientos que los chicos estaban esperando adquirir como mínimo para llevar a cabo en cada uno de los diferentes grados o niveles. Esos requisitos están basados en la idea de progreso, para que en la medida que sean capaces de llevar a cabo la ejecución de los fundamentos, tanto los maestros como la escuela puedan dar una ayuda que sea confiable o palpable a los estudiantes y lograr un predeterminado nivel de ejecución básica". 11

Esto sirve a los maestros para el uso de memorización, en torno y rutina del aprendizaje de sus alumnos, y así pueden conducirlos a una práctica más amplia en base a sus 11 Daver, Victor P. *Dinamic Physical Education for Elementary School Children*. p.204.

conocimientos de esas áreas.

Para lograr una dirección alterna, es necesario, primero extender la educación de abajo hacia arriba. Ya que los aspectos descendentes tienen que llegar a ser importantes para la escuela elemental y para los educadores físicos con la aparición de la educación preescolar y de los centros de cuidados infantiles. Es decir, tener programas o actividades especiales que son otras extensiones de los sistemas educacionales.

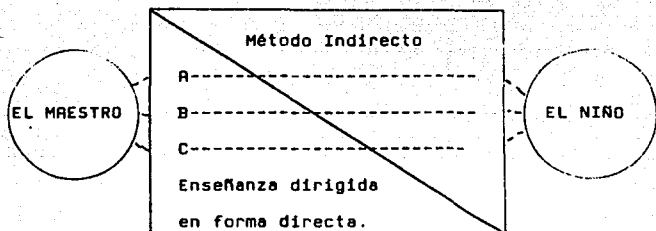
Tan importante es la presentación de experiencias del aprendizaje a los niños, como evitar poner trabas a las líneas específicas de la metodología. Tres puntos quedarán grabados en la mente para la selección de una correcta enseñanza física educacional. Primero, el principal ingrediente de una alta calidad programada es la excelente enseñanza. Segundo, sugerir la metodología apropiada para el aprendizaje y conseguir del espectador los resultados. Tercero, el pequeño espectáculo de los estudiantes se diferencia en eficacia o efectividad entre un método y otro. El siguiente procedimiento será uno que se considere listo y eficaz para lograr la meta de la lección. Más que la

comparación entre la metodología tradicional (directa), es la flexibilidad (indirecta) de métodos. El sistema tradicional es definido como uno de fuerte énfasis directo con enseñanza ordenada; de otra forma el acercamiento indirecto a la metodología distinguida es usualmente asociado con el movimiento y la educación, caracterizado por el uso en soluciones de problemas técnicos.

En los programas de hoy en día la mayoría de las instrucciones son una mezcla de los dos sistemas o aproximaciones. En el plano de la educación física el estado de salud puede desenvolverse con el uso de técnicas en forma directa.

"El siguiente diagrama indica cuáles son los dos métodos que pueden ser combinados para la variedad de la enseñanza".

Metodología usada por el maestro al alumno con mejores posibilidades económicas.



A.- En su mayor parte indirecta pero con alguna enseñanza directa.

B.- Un equilibrio entre directo o indirecto en los enfoques.

C.- Más énfasis sobre ordenamiento que sobre métodos de enseñanza indirecta. 12

En un tiempo, los enfoques pueden predominar, y en otros tiempos el método indirecto puede hacerse procedente. Entre los dos extremos tiende a rango de variedad metodológica que depende del grado de libertad que un niño tuvo en dirección de su mismo aprendizaje. Hace más de

12 Ibidem.

cuarenta años, John Dewey hizo el siguiente comentario:

"Una situación de aprendizaje en cada uno de los principiantes puede no ejercer el control en cuanto a sus objetivos enseñándolo en cada uno de los factores, están bajo el control de la enseñanza misma dirigida a conductas caprichosas e indisciplinadas. Siendo así que el resultado deseable del aprendizaje de la palabra en cada una de las situaciones es más adaptable y otras que él pueda manipular en términos de sus objetivos. 13

Es necesario que los niños tengan la oportunidad de expresar que la actividad lúdica podría ser una meta en la educación. Ciertas actividades especiales son valoradas en evocaciones y estímulos de movimiento. El juego creativo incluye historias, poemas, cuadros o actuaciones dramáticas, cuentos, sucesos diarios y movimientos de imitaciones. Las actividades rítmicas creativas ofrecen oportunidades adicionales para la expresión.

Los juegos creativos tienen ideas que son únicas e individuales en los niños. Algunas de estas actividades

13 Ibidem p 207

representan un papel importante ya que cualquiera de los niños puede responsabilizarse de los requisitos de dichos juegos e influir en los papeles característicos ya sean reales o imaginarios. Porque ellos inventan e improvisan movimientos que serán resultado del pensamiento original.

Con base en lo anterior encontramos que :

1.- La formación será informal, con niños dispersos o en semicírculos sueltos. Todos los niños serán capaces de ver y oír al líder. Una buena historia o cuento es importante, pero el maestro usualmente necesita hacer historias significativas.

2.- Varios y mejores tipos de estímulos de declaraciones o cuestiones pueden estar empleados en una actividad que sea desafiante:

"Pretender o creer que nosotros somos..."

"Cuando muevo mi varita mágica..."

"Tener un tapete mágico e ir a ..."

"¿No te gustaría estar contento y pretender estar en...?"

"¿Gustas jugar como si nosotros fuéramos...?"

3.- Provocar una discusión y el diálogo, además de hacer preguntas a los participantes en el juego de si te gusta esto o eso:

"¿Cómo luce o se ve la talla, el color, las formas y las piezas de tal o cual...?"

"¿Cómo se hace el movimiento y qué puede hacer?"

"¿Cuál interpretación podemos realizar?"

"¿Cómo podemos nosotros hacer el espectáculo como en el cine?"

"¿Quién puede accionar diferentes piezas en ...?"

4.- Tener idea del nuevo desarrollo y aumentar la unificación de estos elementos en forma total.

5.- Hacer preguntas evaluatorias:

¿Cómo te sientes?

¿Te motivaste a ti mismo?

¿Si nosotros hiciéramos esto otra vez, cómo podemos improvisar nuestras interpretaciones?

6.- Estamos seguros de que los niños entienden las palabras, pero a veces es difícil para ellos hacer volar una pelota,

cuando no conocen qué clase de balón es. 14

1.3. ETAPAS BASICAS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS.

Los órganos de su propio cuerpo son los primeros objetos que el niño encuentra y que le servirán de juguete. Después vendrán los sonajeros, muñecas, pelotas, carritos etc.

El juego social aparecerá de una manera clara sobre los cinco años, pero se esboza mucho antes en los jugueteos del niño con su madre y sus cuidadores.

Cuando tiene 1 año el niño desarrolla una verdadera expectación con sus juegos esperando que ocurra algo nuevo al manipular un juguete, toca un botón y se oye una musiquilla.

14 Ibidem pp 208 y 209

Se debe tener en cuenta en la elección de los juguetes para esta edad, que el niño durante el primer año no sabe distinguir el material de los objetos.

Evolución del juego en el niño:

La siguiente fotografía muestra que entre 0 y 6 meses juega con su cuerpo. 15



Rápido con los pies...

... y bueno con sus manos...



De 7 a 12 meses, juega con objetos, sonajeros, pelota, etc., de 1 a 3 años, utiliza juguetes manejables como cohetes, tambores y todo cuanto llama su atención; de 3 a 4 años, se divierte con juegos de ficción, cocina, construcción, muñecas, coches, etc. De 5 a 7 años, juega a los policías y ladrones, soldados en guerra, juegos sociales, papeles, tijeras, colores, lápiz, las niñas aprenden las labores manuales como cocer y bordar, juegan a ser grandes y a lo que van a ser como profesionistas, les gusta ser útiles. De 7 a 8, practican y se divierten con juegos competitivos con reglas y, utilizan más rompecabezas y cosas para armar, crean sus propios cuentos y les gusta inventar actividades. De 8 a 10 años les gusta coleccionar diversos objetos e insectos, les gusta la investigación de acuerdo a su edad, inventan juegos y actividades tanto culturales como divertidos, crean cromos, les gusta pintar al oleo o simplemente dibujar, son cada vez más creativos. De 10 a 12, son más interesantes los juegos de azar o de familia, los naipes, parchis, los juegos que contienen preguntas y respuestas, etc. De 12 en adelante, los juegos son más divertidos al aire libre o de competencia, les gusta la computación, las cosas un poco científicas, los juegos organizados, se empiezan a interesar en la lectura de

adolescentes, les llama la atención ir a diferentes lugares a jugar a los conquistadores, esto tanto en hombres como en mujeres. 16

Debemos tomar en cuenta que hay muchas clasificaciones del juego entre las cuales mencionaremos a las siguientes: Juegos al aire libre, juegos de azar, juegos de educación física, juegos de kermess, juegos de magia, juegos de manos, juegos de mesa, juegos de naipes, juegos de salón, juegos didácticos activos, juegos ecológicos, juegos en familia (clavar, planchar, pintar paredes y puertas, etc.) juegos olímpicos de antes y de ahora (sillas de ruedas y de gente sana).

La aptitud del niño para el juego se amplía a medida que crece. Hay cuatro etapas básicas del juego que corresponden al desarrollo de las aptitudes y los motivos del interés del niño en cuanto a la sociedad; es conveniente que los padres conozcan tales etapas y aprendan a apreciarlas, de manera que no pidan a sus hijos más de lo que puedan hacer a su edad.

16 Varios autores. Enciclopedia Programa de formación de los padres. Desarrollo del niño.



Por lo general, el niño aproximadamente hasta de un año o año y medio, no juega con otros niños; gusta de los juegos sencillos, de preferencia con su madre y si otro pequeño se encuentra cerca, lo observará pero no intentará jugar con él.

"... además no puedo volar,
ni tengo vista de rayos X
y si en cambio itengo sueño
y un pañal mojado!"



Aproximadamente a los dos años, el niño llega a la segunda etapa, que podría llamarse del juego paralelo. Tolerará a otro pequeño de su edad y jugará contento a su lado; tal vez compartirá con él algunos juguetes, pero no existirá una comunicación verdadera entre los dos.

Entre el tercero y el cuarto año de vida, generalmente el niño entra en la etapa del juego colectivo. Se hacen entonces posibles las actividades en grupo en las que cada participante aporta sus ideas; los compañeros colaboran en la construcción de edificios con bloques de madera, castillos de arena, etc.

La cuarta etapa, la más avanzada, la del juego organizado, es la del niño que se halla en el primero o segundo años de la escuela primaria; comienza ya a participar en juegos con reglas previamente aceptadas, y a menudo formando equipos.

1.3.1. EL JUEGO BAJO TECHO.

Los niños de cualquier edad requieren del tiempo y del espacio suficientes para jugar dentro del hogar. Los juegos en el interior de la casa por lo general son menos ruidosos y más tranquilos que en el exterior. Entre aquéllos pueden contarse los juegos con cubos de madera, con soldaditos, con muñecas, así como diversos tipos de pasatiempos. Algo

esencial para el juego dentro de la casa, es un lugar adecuado. Si el espacio lo permite, lo mejor es dedicar al juego una parte en el dormitorio del pequeño. Esto le permite trabajar en plan a largo plazo, como la construcción de una ciudad con maderitas o el armado de un rompecabezas, sin estorbar a los demás miembros de la familia. El hecho es que el niño cuente con un lugar propio para la intimidad que desea y necesita.

Cuando el niño se ve obligado a jugar en el interior de la casa, debido al mal tiempo, llegará a sentirse aburrido y malhumorado mucho más pronto que aquél que puede elegir entre jugar en el interior o en el exterior de la casa.

Aquí es conveniente decir algo acerca de la relación existente entre el sexo del niño y sus juegos, ya que muchos padres se sienten preocupados porque su hijo gusta de jugar con muñecas o su hija prefiere los trenes y los automóviles. En realidad, esto no debe causar inquietud porque las personas adultas, hombres y mujeres, coinciden con frecuencia en la práctica de los mismos deportes, unos y otras conducen automóviles y, en ocasiones ambos disfrutan cocinando o de cuidar a los pequeños del hogar. En la época

actual, las actividades tradicionalmente consideradas como exclusivas del sexo masculino o femenino, ya no están tan limitadas y por lo tanto, se debe ser comprensivo con los chicos, que además tienen un potencial superior de energía para gastar y que al estar en un lugar cerrado, deben buscar una diversión diferente en lapsos de tiempo menores que al aire libre.

Teniendo así que los padres de familia deben tratar de organizar sus actividades diarias, de manera que cuenten con tiempo suficiente para jugar con sus hijos y lógicamente, esto suele ser más fácil dentro de la casa y resulta mejor si se efectúa antes de las comidas y de la hora de dormir. Cuando padres e hijos se entretienen juntos, se procuran oportunidades inmejorables de conocerse mejor entre sí, sin que exista la barrera de la disciplina.

1.3.2. JUEGOS AL AIRE LIBRE.

La variedad de actividades que los niños pueden desarrollar fuera de la casa, sólo está limitada por su imaginación y su interés. Aun si el niño juega solo, el aire le ofrece muchas posibilidades de diversión.

Las familias que cuentan con un traspatio deben disponer de elementos que sirvan lo mismo para que juegue un niño solo, que para el entrenamiento de un grupo de pequeños. No es necesario que dicho equipo sea costoso. En realidad, los mejores elementos para el juego son aquéllos que estimulan la imaginación en mayor grado. Un costoso y bello juguete siempre será un juguete; pero la caja en que venía empacado el refrigerador, puede ser lo mismo un juguete que una locomotora, una casa o una nave interplanetaria.

Construir un equipo, en lugar de comprarlo tiene una ventaja más, que consiste en la intervención del niño en esa actividad. El niño o la pequeña que han ayudado a diseñar y construir una casa en las ramas de un árbol o una caja para arena, sentirán gran orgullo por ello, ya que han adquirido

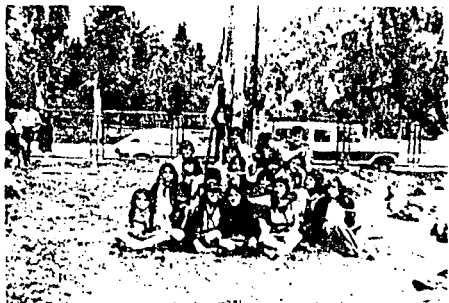
nuevos conocimientos.

La gente que vive en las grandes ciudades, se enfrenta al problema de que sus casas carecen de patio, pero en esos casos la solución es la de los parques públicos, aunque tal recurso plantea el problema de la vigilancia apropiada, para lo que se recomienda que las madres de familia formen grupos y cada una de las cuales tendría que cubrir un turno de dicha vigilancia.

En algunos países, las escuelas públicas ensayan actualmente programas de vigilancia para los juegos fuera de las horas de clase, lo mismo están haciendo diversas entidades públicas y privadas, lo que en forma particular favorece a las madres que trabajan o estudian.

Los niños tienen la necesidad de jugar en parques y bosques ya que con esto aumentan su amor a la naturaleza y les da la oportunidad de realizar muchos ejercicios y juegos de simulación que no son posibles en otros ambientes. Los campamentos y las organizaciones de los niños exploradores, permiten a los pequeños vivir estas experiencias, además,

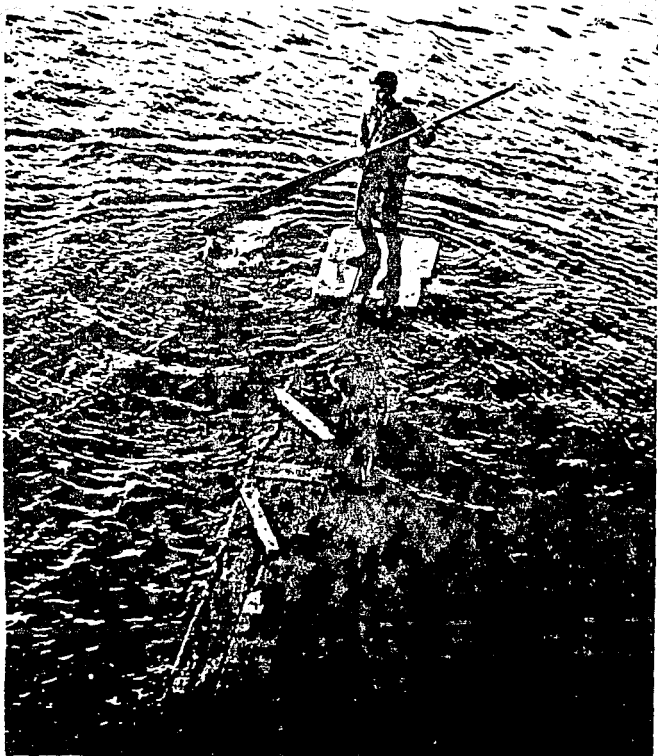
existen pequeñas zonas boscosas en las inmediaciones de casi todas las ciudades, que son muy apropiadas para los almuerzos campestres y para acampar durante las noches, las cuales son de suma ayuda en la formación del carácter de cada individuo.





"Esta es la edad de la infancia, a la que todos debemos retornar para poder disfrutar de la felicidad venidera que es nuestra esperanza sobre la tierra; edad en que se puede perdonar todo, edad en que se desconoce el odio, en que nada puede causar congoja; edad de oro de la vida humana; edad que desafía al infierno, edad en que la vida es fácil y la muerte no abriga terrors; edad para la que están abiertos los cielos. Muéstrase tierno y gentil respecto a estas jóvenes plantas de la Iglesia; el cielo está lleno de furia contra cualquiera que los escandalice". 17

17 Cfr. Grinder, Roberto. Adolescencia. : 34



Una nave improvisada y un capitán sin experiencia e inseguro sobre la dirección que debe tomar; pero al vencer estas dificultades se aprende a mantenerse a flote valiéndose por uno mismo. 18

CAPITULO II EL ADOLESCENTE Y EL JUEGO.

En este capítulo nos encargaremos de hablar de los adolescentes, esos pequeños seres que han dejado de ser niños pero que todavía no son adultos; de ellos que creen que son dueños del mundo y en algunas ocasiones los vemos llorando porque piensan que son extraterrestres simplemente porque nadie los comprende, cuando en realidad, todos estamos pendientes de su buen desarrollo físico y mental.

Sabemos que entre los doce y los veinte años aproximadamente está comprendido el periodo en el cual hombres y mujeres se desarrollan físicamente hasta llegar a ser adultos. Es la época en que sufren cambios físicos que a veces les crean problemas emocionales, además de los de índole general que se presentan al acercarse la edad adulta. Asimismo, tienen, primero, el problema de la transformación de su cuerpo y segundo, el de adaptarse a la sociedad, que en otras palabras, quiere decir, que tendrá que aprender a valerse por sí mismo y a ser responsable.

2.1. DESARROLLO FISICO Y MENTAL EN EL ADOLESCENTE.

La adolescencia se convirtió en temas de investigación científica hacia fines del siglo XIX. Durante aquellos días bruscos y arriesgados de investigación psicológica, se exageró de sobre manera la trascendencia de la adolescencia como etapa preparatoria de la edad madura y durante un tiempo, hubo científicos de lo social que consideraron el estudio de la adolescencia como "el punto focal de toda la psicología".¹

Como consecuencia, mientras abundan las hipótesis, se ganó un poco en la sistematización de los conocimientos que se iban adquiriendo para formar una ciencia de la adolescencia. Desde aquella época se han mejorado los métodos para el estudio de la adolescencia, lo que ha permitido que los científicos de lo social propongan interpretaciones más objetivas y atinadas respecto del comportamiento de los adolescentes.

La mezcla de idealismo, realidad, política e

1 Grinler, Roberto E. Adolescencia. p. 27.

investigación científica de los diferentes periodos de la historia ha rendido puntos de vista específicos respecto del desarrollo adolescente. Platón y Aristóteles contribuyeron notablemente al entendimiento de la adolescencia. Ambos reconocieron la existencia de una jerarquía de acontecimientos evolutivos y otorgaron especial importancia al progreso de la capacidad y raciocinio durante la adolescencia; trataron de resolver, principalmente, los dilemas filosóficos que hacían referencia a la naturaleza de la realidad, y a este respecto, enunciaron cuáles eran sus opiniones sobre la manera de llegar a la madurez.

Para Platón, el alma se componía de tres etapas: los deseos, instintos y sentimientos (ansiedad, miedo y amor), buscaba la satisfacción de las necesidades físicas y emocionales y su fuerza podrá sobreponerla a los poderes de la razón.

La madurez se conseguía mediante la capacidad de comprender de ideales. Platón defendió explícitamente que el ambiente del niño tenía que estar libre de miedo, dolores y preocupaciones. Para educar el alma abogaba por la música, y para la educación del cuerpo aconsejaba la gimnasia; de esa

manera la socialización armonizaría con la razón y desde sus comienzos, aunque la capacidad de raciocinio no apareciera hasta la adolescencia.

Así que a medida que los hombres de autoridad empezaron a apreciar la naturaleza única de la niñez, se dio importancia social y moral a la educación de los niños en instituciones especiales; con esto se distinguió entre niñez y adolescencia.

El florecimiento de las escuelas durante los siglos XVI y XVII sirvió para aguzar la distinción entre infancia y adolescencia. "Según Aries, se suponía que la infancia se extendía más o menos hasta la edad de 9 ó 10 años, el niño no entraba a la escuela de gramática si no tenía más o menos esa edad".² La práctica de mezclar alumnos de todas las edades continuó por siglos. Los individuos de 10 a 25 estudiaban juntos. Luego, se separó a quienes ya tenían barba, quedando juntos individuos de 10 a 19 años. Durante el siglo XVIII y XIX, con la regularización de ciclos anuales, con la asistencia de todos los alumnos a la misma secuencia de clases y no a unas cuantas y con los requisitos

² Ibidem p. 37

que imponían los sistemas de enseñanza de clases pequeñas y homogéneas, se fue implantado mayor correspondencia entre edad y aula.

En los umbrales del siglo XX, el estudio del desarrollo humano se mezcló con las ciencias naturales. Hall y Freud dieron paso franco a la era de la psicología genética y defendieron la interpretación de la adolescencia como un periodo de "borrasca e ímpetu".

El concepto de adolescencia según C. Stanley Hall, se deriva lógicamente de sus principios básicos de psicología genética. Entrelazó sutilmente su creencia de que los impulsos recapitulatorios se debilitaban o finiquitaban durante la adolescencia y que, por tanto, los jóvenes eran especialmente vulnerables tanto a las presiones físicas como a las emotivas.

Los niños van creciendo a pesar de las grandes fatigas, pero la adolescencia subsiguiente depende aún más de las condiciones de favor del ambiente, pues las perturbaciones que éstas acaecen causan detención de la madurez o incluso la impiden. No sólo acrece la aptitud de la variación

axiológica, sino que también existe mayor riesgo de reversión. A medida que avanzamos hacia los estadios posteriores de la adolescencia, aumentan más todos esos peligros, lo mismo que la predisposición a contraer enfermedades. El púber, al terminar a los dieciocho años su crecimiento en lo que se refiere a las características, dimensiones y funciones fundamentales, llega al tamaño adulto relativamente débil e inepto, como un insecto que acaba de echar su última muda y que, por tanto, necesita tener más protección, cuidado físico y guía moral e intelectual... esta última oleada de crecimiento arroja al niño en las playas de la masculinidad o de la femineidad relativamente desvalido, como salido de un segundo nacimiento.

"El principal entrenamiento mental de los ocho a los doce es la memorización, la disciplina, la habituación, aunque recurriendo poco al entendimiento. Después de la edad transitoria difícil de los seis a los siete años, cuando el cerebro ya ha adquirido el tamaño y peso adulto y la dentición ha reducido su superficie masticatoria a su mínima extensión, empieza un único estadio de la vida, señalando por un crecimiento, reducido, una actividad acrecentada y

una disponibilidad para resistir tanto la enfermedad como la fatiga, lo que sugiere que se trate, en lo que fue una edad justamente postsimiesca de nuestra raza, de su periodo de madurez... Nunca la mano está tan cerca del cerebro. La mayor parte del contenido mental ha penetrado mediante los sentidos, por lo que las puertas de los ojos y de los oídos ha de abrirse lo más posible. La autoridad ha de prevalecer sobre el razonamiento; los niños entienden mucho y rápidamente si nos abstenemos de explicar, pues esto refleja la intuición, lleva a hacernos casuistas y pedantes y como resultado debilita el vigor de la razón". 3

El niño a esta edad, ya se ha metido en problemas difíciles, ha tenido buenas y malas compañías, estado expuesto y restablecido de muchas formas de paperas y sarampiones, con el fin de que por haberlos pasado de formas benignas, pueda quedar inmunizado a las tardías que podrían ser más peligrosas.

Nosotros pensamos que algo anda mal con el muchacho que es muy bueno, estudioso, ocurrente, pensativo, altruista, tranquilo, educado, respetuoso, obediente, gentil, ordenado,

3 Ibidem p. 44

siempre bien arreglado , dócil a la razón, que se aparta de las anécdotas y le provoca náuseas la sangre, que prefiere la compañía de los adultos a la de los jóvenes, habla inglés estándar o es piadoso o muy afecto a las ceremonias religiosas; quizá porque tal muchacho o está subvitalizado o anémico o es precoz por naturaleza, y es un manequí reprimido superejercitado y convencionalizado, hipócrita como puede ocurrir con algunos que se hallen bajo apremios en tan temprana época, o bien, se trata de un genio que tiene un poco de todo eso.

Cuando llega a los trece, todo empieza a cambiar y estos preceptos se han de ir trastornando gradualmente. Los métodos de disciplina del período precedente se han de relajar lentamente, recurriendo de nuevo a la libertad y al interés. Ya no podemos hacer coerción para que haya un resultado, sino que hemos de dirigir e inspirar, para impedir los estancamientos. La individualidad ha de tener sogas más largas, para poderla soltar un poquito. Nada hay en el ambiente a lo que la naturaleza adolescente no responda con agudeza. La plasticidad está en su máximo y a veces la mente crece a brincos y saltos.

La juventud siente pasión por el raciocinio inexperto, la razón empieza a aparecer un resolvente universal, y en toda ocasión substituiría lo inmediato por lo mediato, y subordinaría la intuición al entendimiento. El intelecto tierno crepita a veces y se merea en la orgía y fusión, pierde su orientación, pudiendo hechar a perder poderes por tratar de unificar lo irreconciliable y elaborar distinciones que no existen o aplicar los mejores argumentos a la peor causa, y hasta es posible que intervenga algún tipo de manía de razonamiento.

Se supone que padres y maestros han de cooperar en hacer que el adolescente entienda los aspectos físicos y sociales del desarrollo. Stanley Hall aseveró que "el desarrollo desde el seno de la naturaleza es el mayor milagro del mundo y seguir su directriz es la única senda del destino humano". En tanto, Tanner dijo que "la autoestabilidad o dirección hacia el blanco, es la característica más notable del desenvolvimiento físico. Los niños al igual que los cohetes tienen sus trayectorias, gobernadas por los sistemas de control de su constitución genética y energizados por la fuerza absorbida del ambiente

natural". 4

2.1.1.- DESARROLLO FISICO.

Aunque no hay duda de que se trata de un proceso de avance directo, el desarrollo físico es complejo por demás y recibe influjos de factores hereditarios y sociales. La herencia ha de ser tomada en cuenta cuando se trata de la estatura y del peso, el estirón, las proporciones somáticas, el sistema reproductor, el físico y el desarrollo fisiológico y endócrino. Así también se ha de considerar la nutrición, el clima, la estación y la influencia de la clase social cuando se trata de ese mismo desarrollo físico.

Cada adolescente ha de aprender a vivir con su propia dotación física, y quizá para algunos se trata de un cometido fácil, porque la imagen física que proyectan exige respeto y atención; pero para otros, el problema es serio porque su imagen, suscita indiferencia y desdén. La

4 Ibidem p.65

valoración cultural de los atributos físicos afecta de manera relevante la reacción que la gente tiene frente al adolescente.

Se cree que el modo más rápido y simple de comprobar el crecimiento físico es la estatura, y como segundo modo le sigue de cerca la comprobación de peso mediante una escala determinada. Las curvas de estatura y peso, respectivamente, que se emplean se extraen de promedios de cada edad entre gran número de jóvenes que se observan a través de varios años de estudio longitudinal. El crecimiento en estatura y peso sigue en cercano paralelo de la proporción general de madurez física.

Tanto los órganos exteriores como los interiores del sistema sexual crecen de manera espectacular durante la adolescencia; a este período del desarrollo se le llama pubertad. La pubertad de pubes (vello) fue considerada en la antigüedad como el período de vida cuando la región genital se cubría de vello espeso y áspero.

En la pubertad hay dos tipos de cambios en el sistema sexual. En primer lugar, los genitales y

características primarias del sexo, sufren cambios estructurales mayores. En segundo lugar, se dan modificaciones corporales notables, conocida como características sexuales secundarias; aunque tales características sólo están relacionadas con la reproducción de manera indirecta, son causa de notables diferencias entre los dos sexos.

El desarrollo de los órganos de la sexual en los muchachos empieza antes del estirón en estatura. Aparece el vello axilar, facial y del muslo, pantorrillas, abdomen y antebrazo. Aumenta la sudoración axilar, así como también crece el pecho en forma moderada. Se concluye el periodo de crecimiento con el cambio de profundidad de voz.

En las muchachas el vello pubiano y axilar sigue paralelamente a la de los muchachos. Después de los 12 años, se presenta el desarrollo de los pechos y la aparición de la menarquia (primer ciclo menstrual) la cual varía de acuerdo al lugar en que viva la joven, a la alimentación y estado general de salud; ésta puede ser entre los 9 1/2 hasta los 16 años.

Una muchacha típica crecerá 6 cms. de estatura después de la menarquia pero pueden crecer entre esta cifra y 10 cms o más. Las muchachas llegan al estirón de la adolescencia antes que los muchachos en casi todos los aspectos, pero en los muchachos son un 10% mayores que las muchachas cuando termina el estirón.

Las diferencias entre hombres y mujeres están basadas en 8 mediciones somáticas distinguibles: 1) La modelación de la superficie (músculos, grasa subcutánea, protuberancias óseas, venas y tendones); 2) Cintura escapular; 3) Talle; 4) Vuelo de las caderas; 5) Glúteos; 6) Forma del muslo; 7) Espacio intercrural (entre las piernas); 8) Pantorrillas. 5

Gran parte de la preocupación de los adolescentes y de sus padres acerca de la estatura final es exagerada, sin embargo, puede ser resultado de una peculiar combinación de relaciones del desarrollo. La estatura antes del "estirón" está altamente correlacionada con la estatura final, ya que los individuos que ya son altos en la preadolescencia tienden a iniciar el "estirón" primero.

5 Ibidem p 85

2.1.2. DESARROLLO MENTAL.

Ahora bien, en cuanto al desarrollo mental podemos decir que, el adolescente es capaz "no sólo de captar el estado de cosas inmediatamente, sino también el posible estado que podrían cobrar".

Para el joven razonar es una necesidad y un placer; las ideaciones constituyen un deleite. Razona en todas las direcciones, sobre temas que son por demás irreales y alejados de su experiencia. La llegada a la abstracción le permite al individuo ahondar en el sistema de las representaciones colectivas que le ofrece la cultura en la cual está creciendo, y gradualmente se verá arrastrado por ideas. Ideales y valores.

Aún cuando el entusiasmo del adolescente parecerá a menudo, inicialmente tener poco orden o sistemas, como si fuese un juego de ideas aceptado sin sentido crítico, es importante que los adultos se den cuenta de que ese ejercicios, no obstante, algo vitalmente importante y productivo.

La conducta del adolescente puede parecer egocentrista porque sus pensamientos giran alrededor de él mismo, suele sacar en conclusión que otras personas están igualmente obsesionadas por su propia conducta y su apariencia. Esto puede ayudar a explicar al menos hasta cierto punto toda una variedad de conducta de los adolescentes, así como de sus experiencias, entre la cual figura la conciencia de sí, a veces dolorosísima. Cuando los sentimientos del adolescente son de autocritica, es probable que suponga que los demás han de darse cuenta de sus "deficiencias" y de ser igualmente críticos. Por otra parte, el chico adolescente, de corta edad, que está delante de un espejo flexionando sus músculos o admirando su perfil, o la chica que se pasa las horas maquillándose o peinándose, o también probándose un vestido tras otro, quizá estén soñando en la fabulosa impresión que habrán de causar en su pareja o en la reunión a la que asistirán. Es tal vez una de las tragedias menores de la vida adolescente el que cuando esas personas jóvenes se juntan realmente, cada una de ellas suele estar más preocupada por sí misma que interesada en observar a otros.

"En la sociedad occidental, para que un adolescente llegue a ser verdaderamente adulto y no simplemente maduro

en lo físico, tiene que llevar a cabo una serie de tareas básicas de desarrollo: ajusta a los cambios físicos de la pubertad y del crecimiento posterior, el desarrollo de su independencia respecto de los padres o de las personas que se encargan de él; el establecimiento de efectivas relaciones sociales y de trabajo con coetáneos del mismo sexo y del opuesto, la preparación para una vocación que tenga sentido". 6

En el proceso de enfrentamiento a tales desafíos, la persona joven tiene que desarrollar también paulatinamente una filosofía de la vida, una visión del mundo y un conjunto de creencias morales y de normas directrices que por más sencillas y básicas que sean, no son negociables. Una filosofía fundamental es esencial para poner en orden y congruencia en las numerosas decisiones que un individuo tendrá que tomar y en los actos que tendrá que cometer en un mundo diverso, cambiante y a menudo aparentemente caótico. Y el joven tiene que desarrollar un sentido de identidad, alguna idea de lo que es, de adonde se dirige y cuales son sus posibilidades de llegar ahí.

6 Cfr. Mussen, Paul Henry. Desarrollo de la personalidad en el niño. p. 431

Los papeles sexuales y sociales asignados a los hombres y mujeres pueden cambiar como en efecto lo están haciendo hoy; también son capaces de cambiar las responsabilidades y los privilegios asociados a la independencia; quizá aumenten las dificultades de proyectar las necesidades vocacionales del futuro y alterarse la clase de identidad personal y social que será variable tanto en el mundo de hoy como en el del mañana, pero independientemente de las formas particulares que tomen, cada una de ellas sigue siendo una tarea decisiva e indispensable del desarrollo del adolescente.

Una minoría importante de los jóvenes de nuestros días no está dominado con éxito estas tareas del desarrollo, o lo hace con muchas dificultades.

Los dramáticos avances que los adolescentes llevan a cabo en su desarrollo físico, van acompañados de incrementos igualmente impresionantes, aunque tal vez menos obvios, en su capacidad mental. El joven promedio de catorce o quince años puede manejar con facilidad y eficiencia muchas clases de tareas o problemas intelectuales que a un niño de alrededor de diez años le sería imposible dominar, o cuando

menos muy difícil, pero no debe pensarse que esto incluye recordar el aseo de la recámara o que debe tapar la pasta de dientes después de usarla.

Aún no se llega a un acuerdo en lo que consiste la inteligencia, la agudeza, la capacidad mental y la sagacidad; aunque todos la reconocemos cuando la vemos, se manifiesta de muchas formas. Se puede ver que la mayoría de las personas se desempeñan relativamente mejor en un cierto tipo de capacidad mental que en otro; por ejemplo, pueden tener mucha facilidad para expresarse verbalmente, pero también puede tener ciertas limitaciones con respecto a la aritmética o a la comprensión del funcionamiento de los objetos mecánicos. Por esta razón, los diseñadores de la mayoría de las pruebas de inteligencia tratan de medir el mayor número posible de capacidades mentales esperando que la combinación de las medidas de cada una de ellas pueda darles otras de la inteligencia de una persona lo suficientemente general para poder ser comparada con los cálculos de la inteligencia de los demás o con alguna otra de la misma realizada en cualquier otra época de su vida. Resulta bastante peligroso confiar en dichas mediciones, las cuales, no obstante, parecen tener una validez práctica que

puede ser muy útil, por ejemplo, para comparar el desarrollo mental en las diferentes etapas de la vida.

Por lo tanto, cuando a través de los años se prueba repentinamente a una gran cantidad de los mismos individuos, se descubre que la capacidad mental total aumenta rápidamente con el paso del tiempo desde la niñez hasta la adolescencia, y que posteriormente pierde velocidad al llegar a la edad adulta. Estas pruebas también muestran que el periodo entre la pubertad y la edad adulta es el más importante para el desarrollo intelectual o cognoscitivo de las personas. Durante dicho periodo la capacidad para adquirir y utilizar conocimiento alcanza su máximo punto de eficacia.

"Me parece que subrayar exclusivamente la angustia del adolescente ante sus cambios físicos, psicológicos, familiares y sociales, es negar que también hay un mundo de hallazgos positivos, que hacen, que en este periodo de la vida incluya un conjunto caleidoscópico de vivencias de todo tipo" comenta el Dr. Leopoldo Chagoya Beltrán en el tema de

La adolescencia normal. 7

Dentro de los cambios psicológicos, la espera mental del adolescente también incluye una gran ambivalencia, y por lo tanto, angustias y satisfacciones sea su nueva capacidad para pensar en forma abstracta; el adolescente descubre que ahora ya puede razonar inductiva y deductivamente, lo cual, le da nuevas técnicas adaptativas y defensivas. Puede enfrentarse a problemas por medio de ejercicios mentales, considerando posibilidades y planes antes de actuar. Aparecen en él intereses, habilidades y actividades en las artes, las ciencias, las humanidades y la filosofía. Naturalmente esta capacidad varía de un adolescente a otro y el principal obstáculo que se le opone es la angustia.

En el adolescente persisten fuertes necesidades de dependencia, pero empieza a entender que sus padres no son las figuras omnipotentes y perfectas que él percibió o había querido percibir en su infancia. Se da cuenta de que su padre o madre son individuos con defectos, que a veces mienten, que a veces capitulan en sus principios por conveniencia y que no son seres totalmente felices con su

7 Varios autores. Monografías de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil. Desarrollo infantil normal p. 135.

manera de vivir. Ante tal imperfección y en la lucha contra su independencia de los padres, el adolescente decide, con gran angustia determinación, que él jamás será como ellos, ya que, lo que él ve es lo que él considera un fracaso existencial. Cuando niño el individuo solía buscar protección y dependencia en adultos fuera del hogar, pero el adolescente también empieza a percibir, en la vida diaria, que fuera de su casa las trampas, las envidias en el mundo escolar y profesional, las movidas políticas malignas, el cohecho y la deshonestidad en muchas áreas y se le hace claro el estado de caos absurdo que prevalece en muchas partes del mundo. A través de la televisión, el cine, el radio, los periódicos, las revistas y los libros, el adolescente percibe que está entrando en un mundo que proclama continuamente su peligro de extinción, al mismo tiempo que pocos hacen algo para prevenir dicho final desastroso. Al joven se le va destruyendo el mito infantil de un mundo donde el mal y la destructividad son fácilmente identificables; existen sólo en unas cuantas personas, y hay un enorme grupo de "buenos" que protegerán, solucionarán y harán que el mundo sea feliz y próspero. El adolescente va percibiendo su responsabilidad ante ese universo absurdo, y con un enorme temor por la tarea titánica, a veces decide

inicialmente ignorarlo, culpa de los adultos, se lava las manos, y proclama una independencia respecto a todos, que está muy lejos de sentir. Ante todos estos factores angustiantes, el joven también puede reaccionar con un idealismo y un optimismo que ignoran todos los obstáculos, con un pesimismo aplastante que le produce depresión, o con ambas actitudes en forma alternante.

Visto desde afuera, las actitudes contradictorias de una persona joven releva sus deseos de seguir dependiendo y seguir protegido y sin la responsabilidad de resolver situaciones y tomar decisiones vitales, al mismo tiempo, se ve en el adolescente una convicción de que los adultos, tal cual los empieza a ver, no serán jamás quienes le den las soluciones que él busca. Entonces, aparecen las actitudes de ira aparentemente sin motivo de resentimiento ante los padres y los maestros; el joven combate con rabia cualquier símbolo de sumisión a dichos adultos y rehusa, por ejemplo, adherirse a reglas familiares, horarios, programas de clases, etc. 8

8 Ibidem p. 42

También como parte del intento para alejarse de la dependencia infantil, el adolescente intenta conductas que la sociedad denomina antisociales, absurdas o enfermas: huir del hogar, robar un coche, no asistir a la escuela, vagar sin rumbo fijo, o incluso recurrir a la promiscuidad o a la experimentación con drogas. El adolescente comete actos erróneos, pero por razones que pueden ser constructivas para su propio yo: se trata de actos que, aunque parezca paradójico, lo hacen sentirse adulto.

El adolescente hace un esfuerzo, a veces frenético, para ligarse con la realidad. Para esto busca ser activo, moverse de un lado a otro y hacer algo todo el tiempo. Claro que esto puede verse como una manifestación de vitalidad, pero también es una manifestación de angustia. Dentro de la búsqueda de lo vivido, él necesita experiencias de grupo como festivales de música o manifestaciones políticas, y también relaciones individuales que impliquen excitación y efectividad intensas. El hecho de que dichas relaciones cambien con facilidad y rapidez de un amigo a otro, nos habla de que no se trata de efectos genuinos. El adolescente busca definirse por medio de las emociones y los estados de ánimo intensos y bien delineados. Cuando hace cosas "a ver

que siente", está tratando de escapar de una soledad afectiva, de una sensación de que todo es tonto en la vida y del aburrimiento. Por otra parte, el adolescente que busca una soledad de ermitaño y se aísla, también construye en su mente estados afectivos de gran intensidad. Todos estos fenómenos corresponden a un hambre de afecto, amor y de objetos que resulta explicable, ya que el adolescente ha perdido recientemente objetos internos importantes (sus padres) por su propia voluntad y desarrollo, y con esto, ha empobrecido su yo.

Las reflexiones que anteceden podrían hacer creer que el desarrollo mental se acaba hacia los once o doce años y que la adolescencia es simplemente una crisis pasajera que separa la infancia de la edad adulta, y se debe a la pubertad.

Piaget afirma que lo más importante en el desarrollo mental sería el pensamiento y sus nuevas operaciones, así como la afectividad que incluye al comportamiento social.

En cuanto al pensamiento y sus operaciones podríamos decir que el adolescente es un individuo que constituye

sistemas y teorías, y es sorprendente su interés por los problemas inactuales, sin relación con las realidades vividas día a día, o que anticipan con una ingenuidad que desarma, situaciones futuras del mundo y a menudo quiméricas. Algunos escriben cualquier cosa que les agrada, otros ¡uff! como hablan, y la mayoría no hablan mucho de sus producciones y las guardan como algo íntimo y secreto, pero todos tienen sistemas y teorías que transforman el mundo de una forma o de otra.

"Piaget dice que el pensamiento concreto es la representación de una acción posible, y el pensamiento formal la representación de una representación de acciones posibles. No es, pues sorprendente que el sistema de las operaciones concretas tenga que perfeccionarse, en el transcurso de los últimos años de la infancia, antes de que su reflexión en operaciones formales se haga posible". 9

"La inteligencia formal marca, pues, el primer vuelo del pensamiento y no es extraño que éste use y abuse del poder imprevisto que le han conferido. Esta es una de las dos novedades esenciales que oponen la adolescencia a la

9 Piaget, Jean. Seis estudios de psicología. p. 85.

infancia: La libre actividad de la reflexión espontánea". 10

De forma perfectamente paralela con la elaboración de las operaciones formales y el perfeccionamiento de las construcciones del pensamiento, la vida afectiva de la adolescencia se afirma por la doble conquista de la personalidad y su inserción en la sociedad adulta. La personalidad resulta, de la sumisión, o, de la autosumisión del yo a una disciplina cualquiera.

La afectividad es siempre la que constituye el resorte de las acciones, de las cuales, a cada nuevo nivel, resulta esa ascensión progresiva, ya que es la afectividad la que asigna un valor a sus actividades y regula su energía. Pero la afectividad no es nada sin la inteligencia, que le procura los medios e ilumina los objetivos. Constituye un pensamiento un poco sumario y mitológico atribuir las causas del desarrollo a grandes tendencias ancestrales, como si las actividades y el crecimiento biológico fuesen por naturaleza extraños a la razón. En realidad, la tendencia más profunda de toda actividad humana es la marcha hacia el

10 Ibidem p.96

equilibrio, y la razón que expresa las formas superiores de dicho equilibrio, reúne en ella inteligencia y efectividad.

Con todo esto se debe tener en cuenta que nuestros adolescentes no son las mismas personas que nosotros somos, por mucho que deseemos afirmar tal igualdad. Así también, valorar que los adolescentes afrontarán en su vida problemas con los cuales no podemos lidiar, porque nosotros mismos no los hemos afrontado ya sea por la diferencia de épocas o simplemente porque somos individuos únicos.

2.2. RELACION ENTRE EL ADOLESCENTE Y EL JUEGO.

Hemos visto ya qué es el juego y también qué es el adolescente, ahora tratemos de descubrir cuál es la relación que existe entre uno y otro. Pero antes, cerremos un momento los ojos y recordemos cuando nosotros mismos éramos unos adolescentes. Veamos qué significa el abrir un álbum fotográfico de esa época, que emoción experimentamos al ver

La foto de nuestro grupo de amigos, todos en similitud de edades, de ideales, de problemas y de planes futuros; recordemos que nos gustaba oír decir a los adultos acerca de nuestra personalidad, y qué nos molestaba e incluso deseábamos no escuchar; qué pensábamos hacer en el futuro...y quizá no todo se ha logrado o tal vez muchas cosas tuvieron que cambiar. Lo que sí podemos comprobar es la imposibilidad de que los recuerdos de nuestras experiencias de adolescentes sobrevivieran intactos, ya que gran parte de los detalles fueron olvidados hace mucho tiempo.

Quizá el recordar cuál fue nuestra experiencia puede ser el elemento que necesitamos para adquirir el coraje de ver cómo nuestros adolescentes se arriesgan a cometer errores con el único fin de aprender a crecer.

Todos hemos podido observar que en los centros comerciales, en los salones de juego y muchos lugares más, los adolescentes están inclinados en silencio algunas veces y otras con grandes alborotos sobre las pantallas de video, con sus manos cerradas sobre las perillas de control, destruyendo implacables a las criaturas del espacio.

Los adultos han reaccionado con previsible ambivalencia ante la manía de los juegos de video. Algunos se han unido a sus hijos y se han convertido en hábiles jugadores que apoyan de todo corazón el pasatiempo. Otros piensan que estos juegos provocan aspectos negativos en los jóvenes.

En tanto, pocos psicólogos señalan que los juegos electrónicos pueden tener un efecto tan hipotético sobre los adolescentes que lleguen a excluir al resto del mundo, desviando las energías y la atención de los adolescentes de las tareas de desarrollo más importantes.

Otros expertos ven un aspecto positivo de la revolución del video. Por una parte mencionan los estudios que demuestran que estos juegos mejoran la coordinación entre el ojo y la mano. También hay pruebas cada vez más evidentes de que la complejidad de los juegos de video promueven el razonamiento inductivo y el procesamiento por analogía. Otros observan que los juegos alimentan el espíritu de competencia y aportan a los jovencitos un sentido de catarsis, la oportunidad de alejarse de las frustraciones y las tensiones cotidianas para refugiarse en un mundo fantástico de luces, programado musicalmente. Algo muy importante es que los

adultos están más tranquilos ante el hecho de que los adolescentes, absortos en los juegos de video o computadoras, generalmente evitan las drogas y el alcohol, que deterioran las cualidades que necesitan para manejar estos juegos.

La relación que encontramos aquí es que la tecnología de las computadoras representa un desafío para los adolescentes, quienes a través de la práctica-juego adquieren un conocimiento más avanzado de lo que son estas máquinas y quizá traten de demostrar su maestría irrumpiendo en los grandes sistemas de computadoras de las empresas, los hospitales, las universidades, los laboratorios, etc., lo cual es un poco difícil dada las edades de los adolescentes, pero lo que sí podemos comprobar es que jugando ellos han adquirido experiencias que en un futuro les llevará a realizar brillantes carreras.

"Vivimos en una nueva tecnología, basada en la computadora. Después de que el campesino vio las luces de la gran ciudad, será difícil retenerlo en la finca rural". 11

11 Kolodny, Nancy y Dr. Robert. Cómo sobrevivir la adolescencia de su adolescente. p 259.

Mediante el juego, los amigos suministran a los adolescentes experiencia en las situaciones sociales, apoyo durante los intentos de sacudir el control de los padres, y fundamentalmente la influencia en cuanto al desarrollo de la personalidad.

Sabemos bien que cuando el adolescente ya no desea la compañía y el consejo de mamá, papá, las hermanas y los hermanos, éste necesita tener amigos de su propia edad, los cuales afrontan problemas semejantes y libran la misma lucha por la independencia.

Los adolescentes aprovechan distintos niveles para imitar e inventar y utilizar los juegos para alcanzar dos metas principales: la manipulación y la defensa.

La palabra juego generalmente implica tanto la recreación como una forma de competencia con un conjunto específico de normas. Los juegos de conducta del adolescente en su forma típica incorporan ambos componentes, aunque el aspecto recreativo se encontrará, probablemente, oculto bajo una fachada de absoluta seriedad.

En cierto sentido, el aspecto recreativo del juego de los adolescentes es una práctica para la realidad, del mismo modo que arroja una pelota sobre un canasto o patea una pelota de futbol puede al mismo tiempo divertir y preparar.

Los juegos que los adolescentes juegan también se caracterizan, por lo general, por un aspecto intencionadamente serio. El proceso del juego constituye una forma de comprobación de la destreza, y es típico que el objetivo sea encontrar la solución a un problema o un modo de resolver situaciones. En otras ocasiones, el propósito es principalmente dificultar las cosas, remover las aguas, en otras palabras, es una expresión de rebelión o menosprecio. El efecto acumulativo de experiencia de juego del adolescente es el desarrollo de un amplio repertorio de modos conocidos para afrontar distintas situaciones.

Aquí la relación entre nuestros adolescentes y el juego sería que ayuda a la formación de la personalidad ya que el adolescente a quien se le permite afrontar la vida remitiéndole habitualmente al enfoque del juego, corre peligro de convertirse en un adulto superficial y manipulador. En cambio, el adolescente a quien se le niega

insistentemente la oportunidad de practicar sus cualidades sociales por medio del juego, probablemente se verá en una situación desventajosa en el mundo real, todos nos vemos obligados a representar ciertos roles con el fin de adaptarnos.

"Los jugadores del juego adolescente también deben adoptar una serie de decisiones estratégicas".

La estrategia del adolescente de un nivel superior puede incluso iniciar la disputa con una estrategia de "despiste", esa que cumple la función de camuflaje para distraer o confundir a los demás, mientras el verdadero plan se mantiene en reserva, para asestar triunfal y eficazmente el golpe de gracia planeado.

En ocasiones la exageración es un aspecto característico de la mayoría de los juegos de adolescentes, pero la mentira no. El adolescente describe con fervor el apremio, la necesidad o la deseabilidad de determinada actitud. Pero la mayoría de los adolescentes advierte que la mentira lisa y llana probablemente determinará graves repercusiones si se le descubre, de modo que se evitan las

mentiras, excepto en las circunstancias más apremiantes. Con esto podemos comprobar que a través del juego, los adolescentes aprenden a distinguir entre una verdad y la exageración.

Ahora bien, en la relación padres e hijos la iniciación de un juego puede ser en realidad el reclamo de una conversación profunda porque no hay que creer que todos los reclamos de su adolescente deben ser aceptados por su valor aparente, porque quizá se trata nada más que de un movimiento exploratorio. Si un padre se limita a "jugar" sin ver lo que está detrás del pedido, a veces ignorará una solicitud de ayuda, o un auténtico deseo de recibir consejo.

Por otra parte, podemos comprobar que por medio de las normas y reglas del juego cualquiera que éste sea, el ser conciso en las explicaciones de lo que vamos a hacer y por qué lo vamos a realizar, les ayuda a meditar un poco antes de la actuación correspondiente, y esto aplicado a la vida diaria sirve en el desarrollo de nuestros jóvenes. De igual forma cuando se trata del juego que llevaremos a cabo, y le pedimos a alguno de los participantes que repita las instrucciones para ver si han comprendido perfectamente y si

fuera lo contrario, hacer ver el error y que se corrija de inmediato. Si el adolescente ha entendido bien la idea, habrá una respuesta inmediata y se notará en sus actividades.

Sabemos que desde el inicio de la vida, el individuo está relacionado con la actividad lúdica, porque es así como aprende a hablar, caminar y a manifestar todas sus necesidades tanto físicas como mentales. Por ejemplo, el chico que ha sido reprendido por la madre porque deja sus juguetes regados en el piso, y ha sufrido por esta actitud, ya lo escucharemos después hablando con sus coches o soldados y diciendo "tengo que guardarte porque si no más tarde se enoja mi mamá".

Así como pasa el tiempo y aparentemente todo cambia, la relación es entre los individuos y los juegos continúan ya que estas actividades lúdicas son parte de la misma existencia.

El juego va estrechamente relacionado con cada ser humano, y a nuestros adolescentes les permite aprender a controlar muchas emociones, tales como la ira, la tristeza,

La hiperactividad, les proporciona educación ya que adquieren la paciencia cuando están en la edad en la que todo debe ser rápido, les enseña a escuchar, ya que si todos hablan a ninguno se le entenderá.

Digamos que en éste capítulo y el anterior se han definido bien, lo que es el juego, y lo que es la adolescencia; ahora necesitamos entrelazar estos temas con los procedimientos utilizados para lograr metas a través de la comunicación en grupo, por lo tanto, esa será una nueva tarea de investigación en el siguiente capítulo, en el cual podemos observar que existe un emisor, un mensaje, un receptor y una respuesta que puede ser el que los chicos jugando aprenden y por lo tanto, van adquiriendo diversas experiencias.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

CAPITULO III COMUNICACION HUMANA, ADOLESCENCIA Y JUEGO.

En este capítulo vamos a ver cómo puede utilizarse la actividad lúdica como complemento de la comunicación humana en forma específica dentro de la adolescencia.

Así que podemos empezar con la definición de comunicación humana que es la que se realiza a través de dos o más personas con ideales afines, lo que viene a identificarles entre sí. La comunicación dependerá de "la diferencia existente entre quienes piensan que estamos internamente motivados y quienes creen que nuestras motivaciones se originan externamente a nosotros. Si creemos que la gente debe ser estimulada (motivada) por el medio que la rodea, nos sentiremos responsables de dirigir y controlar el hecho comunicativo. Pero si en cambio pensamos que la gente se motiva internamente, es más fácil que dejemos que las cosas ocurran como sea. La otra persona podrá ser firme y abierta o tímida y cerrada pero, sea cual fuere el caso, no nos sentiremos responsables de su conducta comunicativa y

efectuaremos mayores progresos en el sentido de averiguar cómo es realmente".¹ Mientras tanto la adolescencia es el período de transición entre la infancia y la edad adulta como ya lo habíamos mencionado en el capítulo anterior, y por último, el juego es el ejercicio y forma de diversión regida por reglas definidas que generalmente comprenden una competencia entre individuos o grupos con algún objetivo determinado. En los puntos siguientes de este capítulo combinaremos estos elementos para dar forma a un nuevo enfoque dentro de la comunicación y el juego.

3.1. LA ACTIVIDAD LUDICA COMO COMPLEMENTO O BASE EN LA COMUNICACION HUMANA.

Durante la primera infancia e incluso una vez superada ésta, el juego tiene por objeto ejercitar una nueva facultad.

En diferentes etapas de su desarrollo, el niño tiene

¹ Borden, George A. La comunicación humana. p 53.

necesidad de poner en acción las fuerzas y posibilidades que le ofrece la naturaleza. Lo hace por juego.

El pequeño no tiene conciencia de que "juega". Los adultos y los adolescentes dan un sentido diferente a la misma palabra. Así pues, estos llamarán "juegos" a todas las actividades del parvulario. Y qué decepción cuando a la pregunta: "¿Qué has hecho hoy en la escuela?", el niño responde: "He jugado". Parece como si no fuera necesario enviarle a la escuela sólo para jugar ... Sin embargo, cuántas cosas aprende... Convive con niños de su edad, es decir, acepta las trastadas, los empujones, sin el apoyo de su madre y, a través de muchas experiencias, acabará por saber aprovecharse de la ayuda de sus compañeros y, a su vez, les ofrecerá la propia ayuda.

Las experiencias pedagógicas preparadas con inteligencia por la maestra, las habrá vivido como juegos. "Ha trabajado mucho" nos dirá la maestra.

El niño pequeño no distingue el juego del trabajo: cuando juega, trabaja. Ambas actividades -juego y trabajo- requieren, por otra parte, las mismas cualidades: esfuerzo,

paciencia y voluntad de lograr un objetivo.

Para los adultos el juego es una distracción, un momento de reposo, una actitud después del trabajo impuesto, que constituye una coacción.

Y lo cierto es que se procura inculcar esta concepción del trabajo en el niño. Por ejemplo, la madre le dirá: "Has trabajado mucho; ahora puedes jugar un poco", sin embargo, lo ideal sería que el niño continuase "jugando" cuando trabaja. El trabajo no sería gravoso y pondría en él el ardor del juego.

El gusto por el esfuerzo es natural en el adolescente le agrada mostrarse capaz y se afana sin darse cuenta. No obstante, podemos coartarle esa tendencia al esfuerzo, ya sea satisfaciendo demasiado de prisa sus deseos o por el contrario exigiéndole demasiado.

El dibujo y la pintura libre son excelentes actividades de juego en las que el adolescente aprende a utilizar su mano, al tiempo que da rienda suelta a su fantasía: se trata

de "su" trabajo. 2

Los papeles imaginarios que los adolescentes se atribuyen tienen raíces profundas, pues el objeto de los mismos es el de satisfacer una necesidad interior. Se sienten seguros cuando se les consiente cubrir esa necesidad, al menos de forma parcial. Así cuando un chico juega a ser un indio que lleva a cabo mil hazañas, le permite aceptar que no es un muchacho que sienta miedo con facilidad.

Ahora bien, los juegos y juguetes pueden ser una educación de orden.

Una de las principales dificultades que los padres encuentran es la de ordenar sus juguetes. Por desgracia no se ha previsto nada cómodo. Las cajas en que se venden los juguetes, a menudo son de corta duración. La solución del baúl de los juguetes es muy poco recomendable, pues no se crea en el niño y el adolescente un hábito de orden sino que sólo se le ofrece la posibilidad de tirar sin orden los juguetes dentro de dicho baúl; además, es algo que no suele

2 Varios autores. Enciclopedia de Psicología. Psicología de la vida familiar. V-5 p. 121.

agradar a los chicos. Son más convenientes unas estanterías de fácil acceso o en su defecto, una amplia caja de cartón que se guardará debajo de la cama, con la condición de que reine el orden en su interior. De esta caja, el niño puede elegir sin dificultad lo que desee. Según las disponibilidades de cada cuál, se colocarán también estantes encima de la cama para los juguetes preferidos.

No obstante las exigencias en este punto se adaptarán a las posibilidades del adolescente. Si se han sacado de su sitio todos los juguetes o si resulta muy difícil ordenarlos, se le ayudará y se procurará que sienta la conveniencia del orden: la habitación está más bonita, los juguetes se pierden menos, se encuentran más de prisa, etc.

El niño se afirma por el juego porque es ajeno al mundo del trabajo. Es necesario por consiguiente ver al juego como un sustituto del trabajo futuro que anuncia y prepara. Se afirma, a veces, que al adolescente no le gusta trabajar; es una afirmación tan peligrosa como errónea. Lo que al adolescente no le gusta es el trabajo forzado y sin obtener un resultado de él. Pero en esto no se diferencia mucho del adulto; la diferencia esencial consiste en que el adulto ve

más ampliamente y más lejano; el trabajo que parece inútil al adolescente adquiere a menudo para el adulto una significación y por ello un valor. Si se dejan a un lado esos trabajos parciales, cuyo fin no puede ver el adolescente porque no realizan inmediatamente una obra, sino que son una parcela de un trabajo más vasto, podemos señalar en el adolescente un gusto por el trabajo.

Los métodos activos de educación han usado a menudo esta tendencia; aparece particularmente en el método Decroly, 3 en el que se dan a los adolescentes tareas para que realicen en una granja; criar conejos, pollos, etc. Participar en las tareas de los adultos es el sueño de todo adolescente.

El gusto del adolescente por la caza o la pesca, lejos de provenir, como dice Stanley Hall, 4 de instintos atávicos, se explica de la misma manera. Incapaz de participar en el trabajo de los adultos, el adolescente se da cuenta rápidamente de que esos ensayos laboriosos son infructuosos y mal recibidos por los adultos. El espíritu del adolescente es demasiado impaciente por ejemplo, para la

3 Ibidem p 123.

4 Ibidem

jardinería (por natural curiosidad desentierra las plantas de las macetas para ver si en verdad tienen raíces), la fuerza del niño y del adolescente es demasiado limitada para la mayoría de los trabajos masculinos, la destreza demasiado rudimentaria para los trabajos femeninos. Así procura participar cada vez menos en el trabajo de los adultos y los padres advierten: cuando era más chico, siempre quería ayudarme: ahora eso se le pasó. Sin duda, habiendo abandonado sus primeras ilusiones, el adolescente comprende que todo trabajo que le es permitido por los adultos es un trabajo menor; y hasta cuando se dedica a ese trabajo menor se lo vigila de cerca, en lugar de dejarle su autonomía; no pude "hacerlo completamente solo", lo que es el sueño de todo adolescente. ¿Entonces en qué actividad de los adultos puede participar el adolescente? El juego del adolescente como toda su actividad está regido por la gran sombra del mayor.

Recrear quiere decir volver a crear o de otro modo significa diversión, alegría y deleite. La recreación comprende una gran variedad de actividades, desde los juegos físicos primitivos, hasta los más altos planos intelectuales del arte y la cultura.

Creemos que de todas las formas de recreación, el juego es la principal y mayor fecundidad, pues más que pasatiempo significa la realización de un deseo en un ambiente pleno de vida y la aplicación de un esfuerzo, que puede ser físico, mental o emocional.

Lo anterior concuerda con lo que dice Borden respecto al modelo de comunicación humana "que es un modelo cognitivo-afectivo singularmente humano. Los humanistas ven a los humanos como fundamentalmente activos en cuanto tenemos voluntad propia. Por otra parte, buscamos activamente experiencias del crecimiento anticipando los acontecimientos comparando nuestras percepciones del acontecimiento con lo que anticipábamos y modificando nuestro pensamiento para que se aparte a estas pruebas de la realidad". 5

El pasatiempo y la diversión son cosas en que el goce va de fuera a dentro, mientras que el juego es algo espontáneo y natural. Es que dicho goce nace de dentro a fuera, como expansión del espíritu, desbordamiento de energías. 6

5 Borden, George A. Op. cit. p 46

6 Jiménez y Coria, Laureano. Psicología del niño y del Adolescente p 173

Max Kaplan dice que cuando se estudia el ocio en los adolescentes, se estudia el juego. Por consiguiente, el juego parece ser fundamental en el estudio del ocio. El individuo se caracteriza por ciertas tendencias o disposiciones psicológicas cuya estructura básica sería el juego. 7

El juego es tendencia, concurso y fuerza de instintos, base del desarrollo físico y mental del individuo.

Para George Miller, la comunicación ocurre cuando los acontecimientos en un lugar o en un momento están estrechamente vinculados con acontecimientos en otro lugar o en otro momento. Por ejemplo: Los sonidos vocales producidos cuando se habla por un micrófono de radio están estrechamente vinculados con los sonidos vocales producidos en cualquier momento o lugar en que el público los oiga.

La psicología de la comunicación debe ocuparse de las relaciones entre distintos acontecimientos mentales o de conducta. 8 Y si ahora nos preguntamos ¿Cómo afecta la

7 Varios autores. Enciclopedia de la Psicología. V-5 P 386.
8 Jiménez y Coria, Laureano. Op.cit p 173.

comunicación? Diremos que deseamos saber qué produce en las personas una comunicación determinada. Dado un cierto contenido en un mensaje, nos gustaría poder predecir qué efecto tendrá el mismo en los receptores.

3.2. - CONDICIONES PARA LA RESPUESTA DEL MENSAJE.

Algunas enseñanzas trascienden otras no. Las siguientes son condiciones que se deben cumplir si se pretende que el mensaje obtenga la respuesta deseada: 9

1.- El mensaje se debe diseñar y transmitir de forma tal que se logre la atención del destinatario escogido. El diseño de un mensaje que despierte la atención necesita tener en cuenta el lugar y el momento adecuados, y estar provisto de alusiones que atraigan el interés del receptor.

2.- En el mensaje se deben emplear signos que hagan referencia a experiencias comunes de la fuente y el

9 Fernández Collado, Carlos. La comunicación humana. p 11.

destinatario, de forma que se logre transmitir el significado. Al aumentar nuestras experiencias en el medio ambiente que nos rodea, tendemos a clasificar y catalogar las experiencias nuevas en función de su relación con otras experiencias y con nuestras necesidades e intereses. Cuantas más experiencias tenemos, más se enriquece y se afirma este catálogo. El sistema tiende a rechazar los mensajes que no están acordes con su estructura, o los modifica de tal manera que se acoplen. Al pensar en un mensaje tenemos que asegurarnos de hablar el "mismo idioma" que el receptor y en un nivel tal que nos comprenda, cuidando de no entrar en conflicto directo con la forma en que él ve o cataloga al mundo.

3.- El mensaje debe evocar necesidades de personalidad en el destinatario y a la vez sugerir algunas formas de satisfacer esas necesidades. Cuando la señal de los nervios dice "dolor-dedos-quemados", quitamos inmediatamente la mano de la sartén caliente. Cuando el nervio óptico nos indica "semáforo en rojo" detenemos el auto. El primer requisito para que un mensaje sea eficaz es que nos relacione con alguna de nuestras necesidades de personalidad: necesidad de seguridad, de estabilidad socioeconómica, de pertenencia, de

comprensión, de libertad ante cualquier coacción de amor, de liberación de la ansiedad y varias más. Debe evocar un estímulo. Debe hacer sentir al individuo alguna necesidad o tensión que puedan ser satisfechos a través de una acción. Después, el mensaje puede tratar de controlar la acción que resulte, sugiriendo la decisión a tomar.

4.- El mensaje debe sugerir una manera de satisfacer esas necesidades, de tal forma que éste sea apropiado a la situación del grupo en la que se encuentra el destinatario cuando se le incita a dar la respuesta deseada. La mayor parte de nuestras normas y valores los aprendemos a través de grupos. No estamos muy conscientes de la gran importancia que tiene para nosotros esta interacción en los grupos, ni de las lealtades que desarrollamos hacia ciertos grupos e instituciones, hasta que nuestro lugar en el grupo o el grupo mismo es amenazado.

La cultura judía no aprueba el hecho de comer carne de cerdo; la cultura hindú no aprueba el sacrificio de las vacas, ni comer su carne. Por lo tanto, es muy poco probable, pese a la publicidad más elocuente, que se convenza a una familia judía ortodoxa o a una familia hindú

a que realicen actos opuestos a sus normas establecidas.

Hay un par de cosas que pueden decirse con seguridad acerca de predecir los efectos de la comunicación. Una, es mucho más probable que el mensaje tenga éxito si está de acuerdo con los patrones de comprensión, actitudes, valores y objetivos del receptor. o al menos si comienza con esos patrones y luego trata de modificarlos levemente. Los investigadores de la comunicación llaman a este proceso "canalización", refiriéndose a que el emisor proporciona un canal para dirigir los motivos existentes en el receptor.

Cuando introducimos una gota de comunicación en una persona sobre la que han caído millones de gotas dejando su residuo, difícilmente podríamos esperar que cambiara su personalidad en forma radical con una sola gota.

Es peligroso suponer que existe una relación simple y directa entre un mensaje y su efecto sin conocer antes los otros elementos implícitos en el proceso. 10

Ahora bien, conforme una persona se convierte en joven,

10 Ibidem p 15.

Las relaciones íntimas y románticas adquieren mayor importancia.

Miller dice que los que proponen este enfoque sostienen que la comunicación interpersonal se puede distinguir de otros tipos de comunicación al especificar sus características situacionales, es decir, identificando el medio social en que se intercambian los mensajes sociales.

Es probable que la más crucial de las determinantes situaciones de la comunicación interpersonal se refiera al número de comunicadores implicados en el intercambio de mensajes; todo el "conjunto" comunicativo, que abarca desde la comunicación interpersonal hasta la comunicación masiva, puede ser dividido en términos de un grupo de criterios o normas situacionales.

En contraste, una conversación entre dos amigos favorece la cercanía gracias a la proximidad física, permite a quienes conversan el empleo de todos o de la mayoría de los cinco canales sensoriales, y hace posible la retroalimentación inmediata para ambos comunicadores.

Si los comunicadores están contemplándose entre sí, un intercambio de saludos entre dos extraños y un juramento mutuo de devoción eterna hechos por dos enamorados son, desde una perspectiva estrictamente situacional, igualmente transacciones interpersonales. Dicho en forma sucinta, la duración o calidad de una relación no tiene el menor efecto sobre el aspecto de interpersonalidad; sólo las características situacionales afectan el juicio definitivo. 11

Una definición adecuada, útil al máximo, de la comunicación interpersonal, deberá tomar en cuenta también ciertos procesos de desarrollo asociados con la relación; esto es, debe considerar cómo se "ven" entre sí, y la forma en que planean y regulan sus intercambios comunicativos.

Una perspectiva de desarrollo supone que los mensajes iniciales entre extraños son, por necesidad, interpersonales. Cuando los individuos se reúnen y se comunican entre sí por primera vez, se están relacionando, en primer lugar como quienes han asumido un rol social, no como individuos.

11 Ibidem p 33

Una vez que se dieron los intercambios comunicativos iniciales, pueden derivarse varios resultados. Los comunicadores pueden decidir de modo individual o de común acuerdo poner fin a la relación. Muchas relaciones potenciales nunca se manifiestan.

En algunos casos, los participantes pueden continuar la relación por largo tiempo sin llegar a "conocerse" el uno al otro como individuos; esto es, pueden establecer y mantener una relación comunicativa relativamente impersonal. En la práctica, todos mantienen cierto número de estas relaciones con conocidos casuales. Nos encontramos y saludamos al otro individuo, intercambiamos frases acerca del clima, la crisis, internacional o los resultados del último partido de fútbol y seguimos nuestro camino. Aunque estos intermedios suelen ser agradables y recompensadores, pueden continuar por meses o años sin que mucha penetración social se lleve a cabo.

Si las partes deciden continuar con la relación, si están fuertemente motivadas para llevar a cabo el esfuerzo, y si sus habilidades interpersonales lo permiten, su relación puede sufrir ciertos cambios cualitativos. Cuando

estos cambios acompañan a la relación que aún continúa, los intercambios comunicativos se vuelven más y más interpersonales. Por ello, como la perspectiva situacional, la perspectiva de desarrollo concibe que las relaciones varían en un continuo que va de muy interpersonal a muy impersonal, pero a diferencia del punto de vista situacional, la perspectiva de desarrollo juzga estas variaciones como resultantes de ciertas características cualitativas de la relación, no desde el contexto situacional en que se da la comunicación.

¿Cuáles son algunos cambios cualitativos que pueden ocurrir, y cómo es afectada la relación por estos cambios? La segunda pregunta puede ser contestada de modo más breve que la primera: Los cambios de mayor importancia para una perspectiva de desarrollo de comunicación interpersonal son los que producen un mayor grado de diferenciación en la relación. 12

Cambios en el tipo de información utilizada para elaborar predicciones acerca de los resultados de los mensajes. Cuando las personas se comunican entre sí elaboran

12 Ibidem p 34.

predicciones acerca de los resultados o consecuencias probables de las diferentes estrategias de mensajes o de selecciones alternativas de mensajes.

Cuando se trata de objetivos muy importantes, como una entrevista para obtener empleo, un examen oral o una proposición de matrimonio, el proceso de la elaboración de predicciones es altamente cognoscitivo y con frecuencia es acompañado por gran cantidad de ensayos, es decir, de hecho, el comunicador hace una lista de los mensajes alternativos disponibles, y anticipa la respuesta probable a cada uno. Sin embargo, en la mayor parte de los intercambios rutinarios, la elaboración de predicciones se realiza a un nivel de consecuencia bajo, y es muy semejante a lo que se conoce como percepción. Sin embargo, se puede argüir que incluso en intercambio altamente usuales, es decir, en actividades rutinarias, habituales como el saludo y la despedida, la elaboración de predicciones sucede implícitamente, disparándose la conciencia predictiva cuando las predicciones no son confirmadas.

De este modo, un canal "Hola ¿Cómo estás?" seguido de un "Bien, gracias, ¿Y tú?" enmascara o minimiza el rol de la

predicción en la comunicación. En marcado contraste, el mismo saludo seguido por un "¿Qué te importa?" hace reaccionar al iniciador del saludo respecto a sus expectativas de respuesta, y causa gran consternación acerca de "¿qué pasó?"

A menos que se considere que la elaboración de predicciones es una actividad realizada al azar (una virtual contradicción de términos), es lógico que los comunicadores basen sus predicciones en alguna clase de información. Los investigadores de la comunicación sostienen que esta información se presenta en una de tres formas importantes y consideran, además y esta es significativo, que la dependencia o apoyo de un comunicador en cada una de estas tres formas determina la interpersonalidad relativa de la relación.

Un individuo puede basar cierto número de predicciones en información psicológica mientras que otro se basa casi exclusivamente en información cultural y sociológica. De modo similar, una persona puede conocer a otra a nivel explicativo mientras que otra puede haber adquirido sólo conocimiento descriptivo o predictivo acerca de la anterior.

Cuando estos cambios se dan más o menos al mismo ritmo en todos los participantes, puede decirse que la relación se está resolviendo cada vez más interpersonal. Si hay grandes discrepancias entre los participantes, será más exacto decir que una parte se está comunicando más interpersonalmente que la otra, lo cual podría recibir el nombre de "relación a niveles mezclados". Usualmente la persona que se comunica de manera interpersonal ejercerá mayor poder de relación, ya que será capaz de realizar predicciones más precisas sobre las opciones de mensajes, y entenderá mejor los motivos y razones del comportamiento del otro. En consecuencia, cuando se contempla desde el punto de vista del control de la relación, el logro probable de ciertas metas se realiza mediante el hecho de estar un paso adelante en términos de ser capaz de comunicarse interpersonalmente. No siempre es deseable una ventaja como esta desde el punto de vista ético, ya que el comunicador inescrupuloso puede utilizarla para manipular y explotar tanto como para dar apoyo y mostrar comprensión .

Algunas definiciones exigen que la colectividad tenga una estructura organizacional con estándares de conducta aceptados (normas), roles establecidos etc. antes de que

pueda decirse que un grupo existe. Otros sugieren, que deben existir metas en común, o que los miembros perciban que ellos constituyen un grupo. Pero todos los conceptos incluyen las definiciones de interdependencia e interreacción. Los miembros de los grupos son dependientes entre sí hasta cierto punto, y deben por ello, interreaccionar entre sí. Por ende, un grupo es un conjunto de personas (dos o más) que interactúan entre sí, de modo que cada persona recibe la influencia de cada una de las otras personas y a su vez, ejerce influencia de todas ellas.

Esta definición no implica que las motivaciones, metas y estructura organizacional no sean aspectos importantes de los grupos; tan sólo sugiere que estos no son necesarios para la existencia de un grupo. Las motivaciones de los individuos son importantes para la formación de grupos y pueden determinar si una persona dada se une a un grupo después de que este ha sido formado; los miembros de un grupo pueden percibir que ellos constituyen un grupo; las interacciones entre los miembros de un grupo pueden conducir hacia una estructura organizacional (el establecimiento de normas, "status" y roles); y las metas del grupo suelen surgir antes del establecimiento del grupo a lo largo de la

interacción del mismo. Pero puede faltar cualquiera de estos factores y el grupo seguir existiendo.

Los grupos se forman cuando dos o más personas perciben o creen que algo se puede lograr por medio de la acción conjunta y no por la acción individual de una sola. La lista de cosas que se pueden llevar a cabo por medio de la acción de grupo es casi infinita una tarea compleja, un problema difícil, la interacción con otros, la elección de un candidato político e incluso el derrocamiento de un gobierno repudiado. Una vez que los grupos quedan establecidos, la gente se une por muchas de las mismas razones por las que fueron creadas, pero puede ser útil analizar algunas de estas razones con mayor detalle.

Si nos preguntamos por qué se une la gente a los grupos, podemos decir que, de entre muchas variables que influyen en la decisión de una persona de unirse a un grupo, las siguientes son tal vez las más poderosas: atracción hacia personas miembros del grupo (atracción interpersonal), dedicación a las metas del grupo, necesidad de afiliación y posibilidad de mediación del grupo.

La atracción interpersonal es quizá, una de las razones más importantes para unirse a un grupo. Cuando un individuo descubre que los miembros de un grupo son atractivos, el grupo le resulta atractivo también. La atracción interpersonal recibe la influencia en varios factores, como la proximidad, la belleza física, la semejanza y la percepción de la capacidad ajena. El papel de la proximidad en la atracción interpersonal ha sido investigado en muchas situaciones. Un estudio sobre la amistad entre los estudiantes reveló que las personas que vivían cerca unas de otras en un complejo habitacional para estudiantes casados eran las que hacían amistad. Muchos otros estudios apoyan este descubrimiento. No obstante, la proximidad es una oportunidad para que los individuos sepan más acerca de los otros. En ocasiones descubren cosas acerca de estos otros que los hacen atractivos, como el atractivo físico, la similitud y la capacidad intelectual. La influencia indirecta de la proximidad sobre la atracción interpersonal es evidente en un estudio sobre las amistades en un proyecto habitacional urbano. Aunque la amistad entre personas de distintas razas y edades se dio casi exclusivamente entre las personas que vivían cerca, hubo una relación inversa entre la similitud de las amistades y la proximidad de

residencias.

La semejanza de actitudes, el status socioeconómico, la edad, el sexo, la raza y las características de la personalidad son factores poderosos que determinan la atracción interpersonal.

Además de la atracción hacia los miembros de un grupo, las personas pueden unirse a un grupo por varias otras razones. De tal modo, que un individuo suele unirse a un grupo en particular por estar de acuerdo con las metas del grupo o porque le agraden las actividades que realizan los miembros del grupo.

La mayor parte de los grupos experimentan al principio alguna inseguridad y requieren de cierto tiempo para orientarse, experimentan una fase de conflicto por lo que hace a las relaciones personales y a la autoridad entre los miembros del grupo, resuelven estos conflictos, y al fin logran un estado productivo en el cual los miembros del grupo trabajan orientados a la realización de las metas del grupo. Es obvio que no todos los grupos pasan por las mismas etapas. En algunos de ellos ciertas fases pueden atenuarse

mucho, y otros pueden disolverse antes de que el desarrollo se complete.

En la exposición precedente se hizo hincapié en el hecho de que la formación y el desarrollo de los grupos están influidos por muchos factores. Una vez que el grupo ha llegado a una etapa de desarrollo relativamente estable, sus procesos y su funcionamiento continúan siendo afectados por diversas variables.

Estas incluyen, como mínimo, la composición del grupo, su estructura, sus redes de comunicación, su liderazgo y sus metas y actividades. Esto lo considero importante porque en el siguiente capítulo hablaré de mis experiencias en uno de los grupos de las Guías de México, mejor conocidas como muchachas Scouts.

Ahora sabemos que la actividad lúdica es complemento de la comunicación humana, porque nos encontramos que el diseño de un mensaje debe despertar la atención del receptor tomando en cuenta el lugar y el momento adecuados, así pues, cuando estamos en el tiempo del juego, sin importar las edades, podemos enviar un mensaje cualquiera que este sea, y

por lógica, será más fácil de captar y de proporcionar una respuesta; es como cuando a través del juego nos comunicamos con un grupo de personas y no sería tan divertido si no lo hacemos interesante para todos, por ejemplo, el juego del Lazarillo nos enseña que todos necesitamos de todos. Se hace un círculo y se forman parejas, uno de los dos integrantes se cubre los ojos y el otro lo tiene que guiar por diferentes lugares, posteriormente se cambia el papel pero por experiencia propia puedo decir que en el momento de tener los ojos cubiertos, se acumulan un sin fin de sensaciones todas ellas diferentes y muy valiosas.

En el siguiente punto vamos a ver cómo se puede educar a los adolescentes a través del juego y tomaremos de base estos conocimientos en tanto a la comunicación humana y el juego.

3.3. EL JUEGO COMO MEDIO DE COMUNICACION EN LOS ADOLESCENTES.

"El juego es más antiguo que la cultura" así empieza el ensayo de John Huizinga, Homo Ludens. En él demuestra que el juego está en la base de todo lo que se produce en el mundo. Por su parte, Roger Caillois, en el libro Los juegos y los hombres, escribe "Si verdaderamente el juego es una actividad primordial de civilización, no puede hacer que sus significaciones secundarias no sean instructivas".

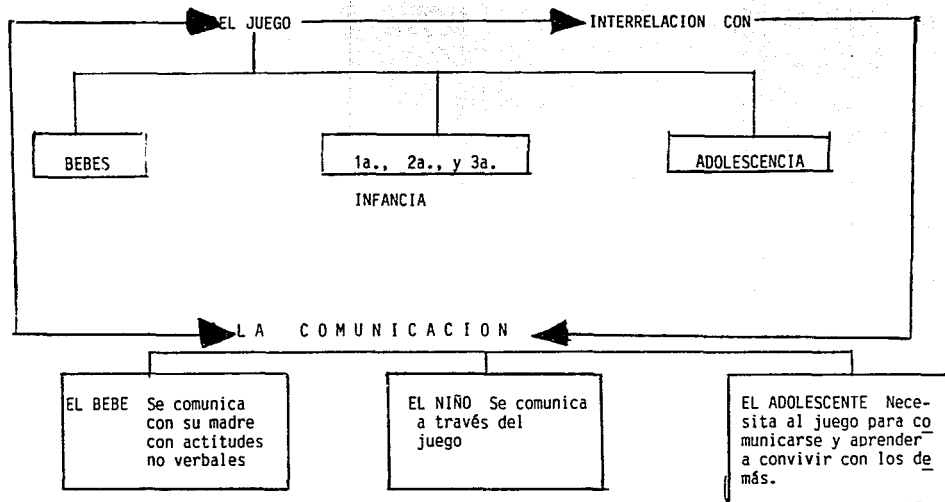
Veamos ahora que las transformaciones de la acción surgidas de los inicios de la socialización no interesan sólo a la inteligencia y al pensamiento, sino que repercuten con la misma profundidad en la vida afectiva. Existe a partir del período preverbal, un estrecho paralelismo entre el desarrollo de la afectividad y el de las funciones intelectuales, ya que se trata de dos aspectos indisolubles de cada acto: en toda conducta, en efecto, los móviles y el dinamismo energético se deben a la afectividad, mientras que las técnicas y el acoplamiento de los medios empleados constituyen el aspecto cognoscitivo (sensorio-motor o

racional). No existe, pues ningún acto puramente intelectual (intervienen sentimientos múltiples) y no hay tampoco actos puramente afectivos (el amor supone la comprensión), sino que siempre y en todas partes tanto en las conductas relativas a los objetos como en las relativas a las personas, ambos elementos intervienen porque uno pone al otro. Ver el esquema número 1.

En el nivel del desarrollo que estamos considerando ahora, las tres novedades afectivas esenciales son el desarrollo de los sentimientos interindividuales (afectos, simpatías y antipatías) ligados a la socialización de las acciones, la aparición de los sentimientos morales intuitivos surgidos de las relaciones entre adultos y niños, y las regulaciones de intereses y valores, relacionadas con las del pensamiento intuitivo en general.

El interés es la prolongación de las necesidades: es la relación entre un objeto y la necesidad, ya que un objeto es interesante en la medida en que responde a una necesidad. El interés es pues la orientación propia de todo acto de asimilación mental; asimilar mentalmente es incorporar un objeto a la actividad del sujeto, y esa relación de

ESQUEMA No. 1



incorporación entre el objeto y el yo, no es otra cosa que el interés en el sentido más directo de la palabra. El interés se inicia con la vida psíquica misma y desempeña en especial un papel importantísimo en el desarrollo de la inteligencia sensorio-motriz. Pero con el desempeño del pensamiento intuitivo, los intereses se multiplican y se diferencian y, en particular, dan lugar a una disociación progresiva entre los mecanismos energéticos que implica el interés y los mismos valores que engendra.

El interés como es sabido, se presenta bajo dos aspectos complementarios. Por una parte, es un regulador de energía, como ha demostrado Claparède: su intervención moviliza las reservas internas de fuerza, y basta que un trabajo interese para que parezca fácil y la fatiga disminuya. Ésta es la razón, por ejemplo, de que los colegiales den un rendimiento infinitamente mejor a partir del momento en que se apela a sus intereses y en cuanto los conocimientos propuestos corresponden a sus necesidades. Pero, por otra parte, el interés implica un sistema de valores, que el lenguaje corriente llama "los intereses" y que se diferencian precisamente en el curso del desarrollo mental asignando objetivos cada vez más complejos a la

acción. Ahora bien, dichos valores dependen de otro sistema de regulaciones, que rige a las energías interiores sin depender directamente de ellas, y que tiende a asegurar o restablecer el equilibrio del yo complementando sin cesar la actividad mediante la incorporación de nuevas fuerzas o nuevos elementos exteriores. Así es como, durante la primera infancia se observarán intereses por las palabras, por el dibujo, por las imágenes, los ritmos, por ciertos ejercicios físicos, etc. y todas estas realidades adquieren valor para el sujeto a medida que aparecen sus necesidades, que, a su vez, dependen del equilibrio mental momentáneo y sobre todo de las nuevas incorporaciones necesarias para mantenerlo.

A los intereses y valores relativos a la actividad propia están ligados muy de cerca los sentimientos de autovaloración: los famosos "sentimientos de inferioridad o superioridad". Todos los éxitos y los fracasos de la actividad propia se inscriben en una especie de escala permanente de valores, los éxitos para elevar las pretensiones del sujeto y los fracasos para rebajarlas con vistas a las acciones futuras. De ahí que el individuo vaya formándose poco a poco un juicio sobre sí mismo que puede tener grandes repercusiones en todo el desarrollo. En

especial, ciertas ansiedades son debidas a fracasos reales y sobre todo imaginarios.

Pero el sistema constituido por estos múltiples valores condiciona específicamente las relaciones afectivas interindividuales. Así como el pensamiento intuitivo o representativo está ligado, merced al lenguaje y a la existencia de signos verbales, con los intercambios intelectuales entre individuos, así también los sentimientos espontáneos de persona a persona nacen en un intercambio cada vez más rico de valores. Desde el momento que la comunicación del niño con su medio se hace posible, comenzará a desarrollarse un juego sutil de simpatías y antipatías que habrá de completar y diferenciar indefinidamente los sentimientos elementales ya observados durante el estadio anterior. Por regla general habrá simpatía hacia las personas que responden a los intereses del sujeto y que lo valoren. La simpatía supone pues, por una parte, una valoración mutua y, por otra, una escala común de valores que permita los intercambios. Esto es lo que el lenguaje expresa diciendo que la gente que se quiere "se entiende", "tienen los mismos gustos" etc. Y sobre la base de esa escala común se efectuarán precisamente las

valoraciones mutuas. Por el contrario, la antipatía nace de la desvaloración, y ésta se debe a menudo a la ausencia de los gustos comunes o a la escala común de valores. Basta observar al niño pequeño en la elección de sus primeros amigos o en su relación ante los adultos extraños a la familia para poder seguir el desarrollo de esas valoraciones interindividuales. En cuanto al amor del niño hacia los padres, los lazos de la sangre estarían muy lejos de poder explicarlo sin esa comunicación íntima de valoración que hace que casi todos los valores de los pequeños dependan de la imagen de la madre o del padre. Ahora bien, entre los valores interindividuales así constituidos, hay algunos que merecen destacarse: son precisamente los que el niño pequeño reserva para aquellos que juzga superiores a él: ciertas personas mayores y los padres. 13

Gracias al mecanismo del respeto unilateral, el adolescente acepta y reconoce la regla de conducta que impone la veracidad mucho antes de comprender por sí mismo el valor de la verdad y la naturaleza de la mentira. A través de sus hábitos de juego y de la imaginación, así como de toda la actitud espontánea de su pensamiento, que afirma

13 Piaget, Jean. Seis estudios de Psicología. p 58.

sin pruebas y asimila lo real a la actividad propia sin preocuparse por la objetividad verdadera, el adolescente llega a deformar la realidad y doblegarla a sus deseos. Pero luego, y esto es muy importante, se imaginan que una mentira es tanto más fea cuanto más la falsa afirmación se aleja de la realidad, y ello independientemente de las intenciones del juego.

En algunas escuelas "activas" los adolescentes tienen libertad para trabajar en grupo y también individualmente y donde se les permite hablar durante el trabajo, no puede dejar de sorprendernos la diferencia entre los medios escolares superiores y los medios inferiores. Piaget dice que en cuanto a los pequeños se refiere, es imposible llegar a distinguir claramente lo que es actividad privada y lo que es colaboración: los adolescentes hablan, pero no se sabe si se escuchan; y ocurre que varios emprenden un mismo trabajo, pero no se sabe si se ayudan realmente. Si observamos a los mayores, nos sorprende un doble progreso: concentración individual, cuando el sujeto trabaja solo, y colaboración efectiva cuando hay vida común. Pero estos dos aspectos de actividad que se inicia hacia los siete años son en realidad complementarios y se deben a las mismas causas. Son incluso

tan solidarios que a primera vista es difícil decir si es que el niño ha adquirido cierta capacidad de reflexión que le permite coordinar sus acciones con las de los demás, o si es que existe un progreso de la socialización que refuerza el pensamiento por interiorización. 14

Desde el punto de vista de las relaciones interindividuales, el ser humano después de los siete años adquiere, en efecto, cierta capacidad de cooperar, dado que ya no confunde su punto de vista propio con el de los demás, sino que los disocia para coordinarlos. Esto se observa ya en el lenguaje de los adolescentes. Las explicaciones entre los adolescentes se desarrollan en el propio plano del pensamiento, y no sólo en el de la acción material.

En cuanto al comportamiento colectivo de los niños y los adolescentes se observa un cambio notable en las actitudes sociales, manifestadas, por ejemplo, en los juegos con reglamento. Sabido es que un juego colectivo, como el de las canicas, supone un gran número de reglas variadas, que señalan la manera de lanzar las canicas, el emplazamiento, el orden de los golpes sucesivos, los derechos de

14 Ibidem p 62.

apropiación en caso de acertar, etc. Este es un juego que en nuestro país, por lo menos, está exclusivamente reservado a los niños y es prácticamente abandonado al final de la escuela primaria. Sin embargo, se transmite de generación en generación con una fuerza de conservación sorprendente. Ver el esquema 2.

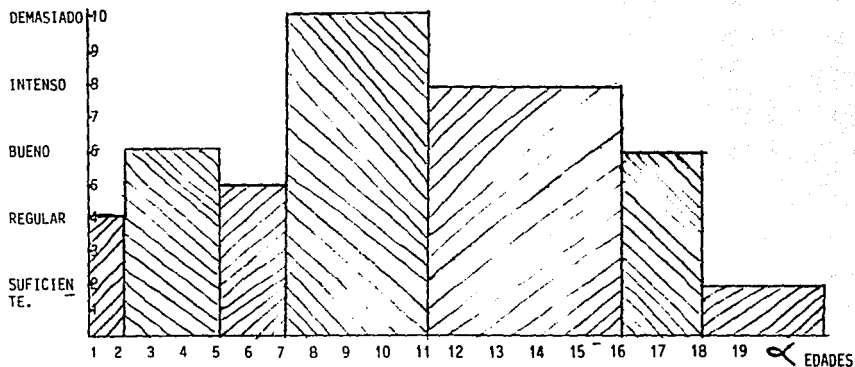
Las ideas de la mayoría de la gente están enfocadas a imaginar que el desarrollo mental se acaba hacia los once o doce años y que la adolescencia es simplemente una crisis pasajera que separa la infancia de la edad adulta, y se debe a la pubertad. Evidentemente, la maduración del instinto sexual viene marcada por desequilibrios momentáneos, que confieren una colaboración afectiva muy característica o todo ese último período de la evolución psíquica.

Pero estos hechos harto conocidos, que cierta literatura psicológica ha convertido en triviales, están muy lejos de agotar el análisis de la adolescencia y, sobre todo, no tendrían una importancia más que muy secundaria si el pensamiento y la afectividad propias de los adolescentes no les permiten precisamente exagerar su alcance. Son las estructuras generales de estas formas finales de pensamiento

ESQUEMA No. 2

FRECUENCIA DE ACTIVIDADES LUDICAS REALIZADAS POR NIÑOS Y ADOLESCENTES.

CANTIDAD DE JUEGO.



FUENTE: ASOCIACION DE GUIAS DE MEXICO A.C.

ESTA GRAFICA NOS INDICA QUE A LO LARGO DE NUESTRA VIDA DEDICAMOS UN TIEMPO PARA LA REALIZACION DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS.

y de la vida afectiva las que debemos tratar aquí, y no ciertas perturbaciones particulares. Por otra parte, si bien hay desequilibrio provisional, no hay que olvidar que todos los pasos de un estadio a otro son capaces de provocar tales oscilaciones temporales: en realidad, y a pesar de las apariencias, las conquistas propias de la adolescencia aseguran al pensamiento y a la afectividad un equilibrio superior al que tenía durante la segunda infancia; multiplican, en efecto, los poderes de ambos, lo cual al principio los perturba, pero luego los hace más firmes.

Si comparamos al adolescente, con un niño, vemos que el primero es un individuo que construye sistemas y "teorías". El niño no edifica sistemas: tiene algunas inconscientes o preconcientes, en el sentido de que son informulables o informulados y que sólo el observador exterior logra descubrirlos, mientras que él no los reflexiona jamás. Es decir, piensa correctamente, problema tras problema, a medida que la realidad los plantea y no une las soluciones que encuentra mediante teorías generales que puedan poner de relieve su principio. 15

15 Ibidem.

De igual forma es sorprendente que los adolescentes tengan la facilidad para la elaboración de teorías abstractas, para la filosofía, para la política, la estética o lo que en realidad quieran y deseen.

Después de los doce años, el pensamiento formal se hace justamente posible, es decir, que las operaciones lógicas comienzan a ser transpuestas del plano de la manipulación concreta al plano de las meras ideas, expresadas en un lenguaje cualquiera (el lenguaje de las palabras o el de los símbolos matemáticos, etc.), pero sin el apoyo de la percepción, ni la experiencia, ni siquiera la creencia. Es así como podemos observar que después de comenzado el pensamiento formal, la construcción de los sistemas que caracterizan la adolescencia se hace posible: las operaciones formales aportan al pensamiento un poder completamente nuevo, que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle edificar a voluntad reflexiones y teorías.

¿Cuál es la relación adolescencia-comunicación?

El adolescente, merced a su personalidad incipiente, se coloca como un igual ante sus mayores, pero se siente otro, diferente de éstos por la vida nueva que se agita en él. Y entonces, naturalmente quiere sorprenderles transformando el mundo. He aquí por qué los sistemas o planes de la vida de los adolescentes, por una parte, están llenos de sentimientos generosos, de proyectos altruistas o de fervor místico, y, por otra, son inquietantes por su egocentrismo consciente.

En cuanto a la vida social del adolescente, podemos encontrar en ella, como en los demás terrenos, una fase inicial de replegamiento y una fase positiva. En la primera, el adolescente parece muchas veces completamente asocial y casi asociable. Nada es más falso, sin embargo, puesto que el adolescente medita sin cesar en función de la sociedad. Pero la sociedad que le interesa es la que quiere reformar y no sienta más que desprecio y desinterés hacia la sociedad real, que él condena. Además, la sociabilidad del adolescente se afirma, a menudo desde los primeros momentos, a través de la vida de los jóvenes entre ellos, y es incluso

muy instructivo comprar estas sociedades de adolescentes con las sociedades niños. Éstas tienen como finalidad esencial el juego colectivo, más raramente quizá el trabajo concreto en común. Las sociedades de adolescentes, en cambio, son principalmente sociedades de discusión: entre dos amigos íntimos o en pequeños grupos, el mundo se reconstruye en común, y sobre todo, los jóvenes se pierden en discursos sin fin destinados a combatir el mundo real.

A través del juego hemos comprobado que muchos jóvenes pueden comunicarse con los adultos; con esta actividad nos hacen comprender que quieren y pueden tener privacidad la cual no será compartida más que con la gente que el adolescente desee compartir. De igual forma, la actividad lúdica les sirve para resolver dudas como esas de ¿Quién soy yo? ¿Quién seré mañana? ¿De qué soy capaz? ¿Qué debo creer? ¿A qué puedo y debo comprometerme?

El juego fomenta la comunicación en el adolescente y al mismo tiempo, el proceso de desarrollo implica asumir algunos de los aspectos más exigentes de la edad adulta: hacerse más independiente y aprender a aceptar una relación de interdependencia con los padres, ser más responsables de

sus actos y vivir sin las salvaguardias protectoras de la niñez.

"La connotación más común de la fase comunicación no verbal equivale a la comunicación realizada por medios distintos a las palabras. Aunque esta definición parece ser adecuada para un entendimiento general, deben aplicársele algunas restricciones. Por ejemplo, algunos gestos tienen las mismas características que las palabras. En estos casos las palabras no se utilizan para producir la señal, sino que la señal misma y su interpretación están entrelazadas con palabras". 16 Es decir, que el juego es un medio de comunicación entre los adolescentes, ya sea entre unos adolescentes con otros adolescentes, o entre los adolescentes y el mundo entero. Esto debido a que en algunos juegos todos ríen tan fuerte y por largos espacios de tiempo, que su comportamiento posterior a esa actividad es la euforia, la alegría y el buen humor.

Lumazeier describe: "Los juegos han salido de su marco ritual y se han multiplicado, diversificado, complicado, en proporciones no previstas por ninguno de los filósofos

16 Fernández Collado, Carlos. Op. cit. p 201.

sociales del siglo XIX". 17 Y gracias a las nuevas tecnologías relacionadas con las computadoras.

Por su parte, Caillois atrae nuestra atención sobre la nueva dimensión que adquiere la vida "de juego" en la cultura contemporánea. Esta nueva vida "ficticia" fuera de la vida real constituye una especie de "realidad secundaria" que influye de manera importante en las actividades cotidianas. Por su naturaleza, tiene reglas y es ficticia, "acompañada por una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida cotidiana". 18

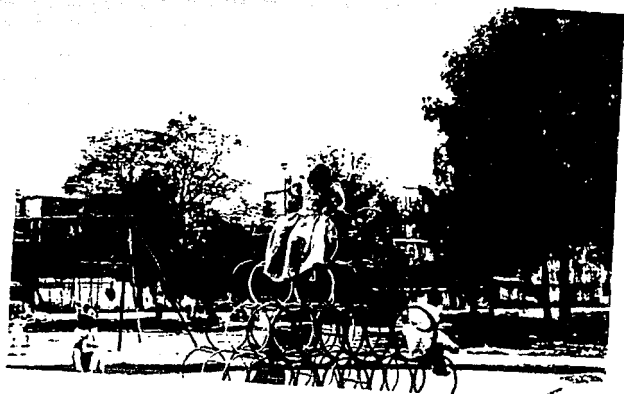
Ahora bien, si el juego no tuviera como objetivo fundamental enseñar, divertir, asombrar; si el juego fuera serio tendría que ser frío y aburrido, y entonces no serviría de igual forma como medio de comunicación.

En el siguiente capítulo narramos algunas vivencias personales porque tenemos que comparar los postulados teóricos con la actividad de campo. Dichas vivencias están plenamente relacionadas con la actividad lúdica en la

17 Ibidem.

18 Ibidem.

adolescencia.



CAPITULO IV VIVENCIAS LUDICAS COMO MEDIO DE COMUNICACION EN EL ADOLESCENTE.

Cuando tenía 18 años, me dedicaba a trabajar como enfermera y a estudiar la preparatoria; era alegre pero sumamente reservada, contaba con pocos amigos, pero era feliz porque poseía una bella familia.

Un día mi prima Celia me comentó que el grupo de Guias al que su hija pertenecía, estaba requiriendo una Guiadora. Y así que como era una actividad que siempre quise realizar y nunca había podido llevar a cabo, decidí participar aunque con cierto temor; por aquello del compromiso que implicaba educar a las adolescentes.

Comencé con la sorpresa de ir a una excursión en la que por lógica me sentía como un "bicho raro" a pesar de los esfuerzos de las otras dos guidoras Maru y Rita; al regreso medité y decidí continuar porque me parecía algo sano y



divertido a la vez.

4.1. CON EL GRUPO DE GUIAS DE MEXICO A. C.

Al igual que otras agrupaciones, la Asociación de Guías de México A. C. cuenta con objetivos y metas a seguir; en este inciso vamos a ver cómo estas jóvenes logran a través de la actividad lúdica sus propósitos, así como, qué es y para qué sirve el guidismo.

Tenemos que el movimiento de Guías de México se divide en ramas y cada rama tiene niñas de diversas edades: Haditas de 6 a 10, Guías de 10 a 12, Guías Intermedias de 12 a 15, Guías Mayores de 15 a 18 y de ahí en adelante son Cadetes o Guiadoras y, lo mejor de todo es que no hay un máximo de edad porque sólo necesitan ser jóvenes de corazón.

El guidismo se caracteriza por ser un movimiento de

mujeres, el cual busca la superación de las niñas y las adolescentes en todos sus niveles, a través de los mismos ideales, responsabilizándose por medio de una Promesa y de la Ley de su fundador Lord Robert Baden Powell. Este movimiento no es una escuela, un club religioso, un club de solteras, un partido político, un club de servicio, de diversión o de excursionismo, ni tampoco un lugar para perder el tiempo, una organización estudiantil, un medio de escape o un club deportivo. Es una organización que ayuda a la formación íntegra de las niñas y las muchachas, con el fin de que lleguen a ser mujeres responsables y libres (pero no libertinas), capaces de bastarse a sí mismas, que sean útiles a su familia y a su patria.

Se mantiene el ideal de fomentar la unión, la buena voluntad y la paz entre todos los países y para lograr esta finalidad se llevan a cabo intercambios entre las Guías de diferentes nacionalidades con las de México.

En esta agrupación existe el propósito de ayudar en la formación del carácter de las chicas a través de siete áreas específicas:

- a) Intelectual.- Desarrollo de la inteligencia a



través de juegos y actividades que las estimule a superarse. Este inciso concuerda con el pensamiento de Montessori, el cual fue mencionado en el primer capítulo de esta investigación. 1

b) Social.- Manteniendo una relación estrecha con la comunidad y dando servicio a la misma.

c) Cultural.- Ampliación de conocimientos a través de estudios sobre teatro, literatura, cine, pintura, danza, música, escultura; historia tanto nacional como universal, y de acuerdo con las teorías de Janne Bandett, esto se logra contando bellos cuentos en forma de fantasía para que queden grabados en sus mentes. 2

d) Moral.- Normas de comportamiento que deben seguirse para obrar bien y evitar el mal básicas tales como la sinceridad (franqueza y veracidad) para consigo mismas y para los demás, justicia (virtud de dar a cada cual lo que le corresponde), religión (culto que se tributa a la Divinidad) cualquiera que ésta sea; autocontrol (poder de crítica y evaluación a sí misma) que sería el uso

1 Cfr. A.S., Neill. Summerhill. Un punto de vista radical sobre la educación de los niños. F.C.E. 302 pp.

2 Bandet, Janne. Cómo enseñar a través del juego. p 6

adecuado de la libertad y la abstención de bebidas nocivas o de actitudes indebidas; la lealtad, el patriotismo; el amor a Dios, a la vida, a los demás seres y a sí mismas.

- e) Física. - Enseñar a las chicas a cuidar su cuerpo, a mantener la salud y a tener higiene.
- f) Espiritual. - Conocer y vivir los ideales que se les han inculcado
- g) Habilidad. - Adquirirla tanto física como mentalmente.

Ahora bien, los puntos antes mencionados los aprenden en grupos, trabajando conjuntamente, ayudándose unas a las otras, como por ejemplo, las chicas que estudian desde pequeñas pintura o música les explican a las que desconocen la materia, esto lo hacen a través de charlas; y después cuando los años pasan, podrán de una manera u otra poner en práctica todos los conocimientos adquiridos.

Es necesario que se le ayude a la adolescente a desarrollar las características propias de su naturaleza de mujer, como son la sensibilidad, la ternura, la intuición, etc. Para ello deberá también dársele una orientación y

formación sexual adecuada a su edad.

En cuanto al aspecto intelectual, diremos que de igual forma se le ayuda a la chica a adquirir bases e iniciativa para no conformarse tan fácilmente y para ampliar sus conocimientos en la medida de sus posibilidades.

Vemos entonces que la niña no vive en un lugar aislado, ni llegó a este mundo por generación espontánea. Ha nacido en una familia, en una ciudad, en un pueblo o barrio; en un país que a su vez está en este mundo; por tanto, su conducta se encuentra unida a los demás y llegará un momento en que sea determinante para la felicidad o para la infelicidad, suya y de los demás. Esto está relacionado con el método de Decroly, mencionado en el capítulo anterior. 3

En forma cívica se les enseña el comportamiento que deben tener con la comunidad a fin de lograr un mejor lugar para vivir. Esto se puede observar desde el momento en que la chica sale de su casa y hasta que regresa, ya que implicaría el fiel cumplimiento de una serie de obligaciones, tales como obedecer las reglas de tránsito, tanto de 3 Cfr. Varios autores. Enciclopedia de Psicología de la vida familiar. V-5.

peatones como para vehículos; tratar de no molestar a los demás al hacer uso del transporte público, no dañar a la naturaleza, no empeorar el aspecto de la ciudad tirando basura en las calles o destruyendo los teléfonos o pintando las paredes, etc. Por supuesto que todo esto se les hace saber con ejemplos ilustrativos y no con prohibiciones. Como porejemplo, al salir de campamento es necesario llevar agua potable suficiente para beber, pero en caso de que se termine, se portan pastillas o gotas desinfectantes del agua, ahí es cuando se les hace ver la importancia de no desperdiciar o ensuciar inadecuadamente el tan preciado líquido. O como cuando tenemos una emergencia en la calle y no podemos llamar a alguien que nos ayude porque simplemente no existen teléfonos en condiciones normales a su buen funcionamiento.

Se les enseña a valorar y cuidar lo que tienen, ya que se comentan los grandes problemas que existen en muchos lugares del mundo, como son el hambre, la pobreza, la violencia muchas veces incontrolable; las guerras, los desastres naturales; se les inculca el interés en todos los otros seres humanos, los que viven en lugares que simplemente desconocen la paz. Con esto se les despierta un

interés en ayudar y dar algo de sí mismas, ya que, por poquito que parezca para unos, para otros es una inmensidad.

Es por eso que uno de los medios más antiguos es usado en estas enseñanzas, el juego, ya que éste es ejemplo de la vida misma; y si a nuestras pequeñas les enseñamos a jugar, respetando todas las reglas establecidas y a la vez a cada uno de los integrantes del juego, les enseñamos a ser responsables, justas, honestas ya que ellas mismas reconocen cuando algo está mal hecho. De igual forma aprenden a tener autocontrol porque pueden distinguir que hay un momento de juego pero no siempre podemos estar jugando, tenemos que dedicarnos a aprender y practicar otras cosas. Esto concuerda con la teoría de Pascal, cuando dice que "El hecho de jugar resulta de la inquietud profunda de un ser capaz por naturaleza y a la vez le satisface ésto que él es". 4 Es decir, con el juego se logra que las chicas desarrollen su imaginación, que se sientan, por ejemplo, las grandes modistas puesto que jugando se hacen concursos de corte y confección; mediante el juego ellas mismas elaboran sus prendas para concursar; también se llevan a cabo competencias de composición de canciones, y he aquí a

4 Henriot, Jacques. Le jeu. p 105.

nuestras inigualables compositoras escribiendo al amor en general, a un duende, a un hongo, a la naturaleza, y a todo cuanto esté al alcance de su mente, ¡son formidables! Ahora bien, un día, cualquiera que sea, todas asisten a la casa de una de las integrantes del grupo, sólo para jugar a que son amas de casa y jugando, jugando... tienden camas, lavan la vajilla, hacen de comer. Recuerdo que a mis chiquitas una vez las invité a mi casa y al hacer la comida, alguien quemó la sopa...todas estaban felices y emocionadas porque era la primera vez que hacían sopa, nadie notó el mal sabor; es más, creo que fue una de las mejores sopas que he comido, pues fue hecha con toda la buena voluntad y todo el amor del mundo.

Jugando ejercitan su mente de mil y una formas, por ejemplo, existe un juego llamado Kim en el que todas sentadas forman un círculo, y en el centro hay más de veinte diferentes objetos, los cuales serán observados sólo por unos instantes, posteriormente, las chicas anotan en un papel el mayor número de artículos observados, éste juego es empleado para aumentar la retención mental, la observación y el razonamiento; también se emplean las llamadas "Pistas" que consisten en realizar recorridos a la ciudad o el campo

según sea el caso, a través de claves, por ejemplo, queremos que las chicas lleguen solas a la Embajada de Estados Unidos, desde el metro Aeropuerto; les decimos que para llegar al lugar indicado deben tomar un transporte, y no les decimos cuál pero les dibujamos un avión, ellas deberán descifrar el enigma, después, llegar al lugar en que se encuentra una Campana, salir y caminar hasta encontrar un angel dorado y ahí a unos pasos encontrarán el lugar deseado, el cual señalaremos con un estandarte o letrero. Con éstas "pistas", se desarrollan las cualidades de la investigación y de la imaginación, al igual que aprenden a viajar solas, a conocer diversos lugares, a tratar con la gente, a resolver pequeños y quizá grandes problemas con los que se toparán a lo largo de las "pistas" o de la vida misma.

Por medio de los acantonamientos (salir al campo y dormir en alguna casa) o de los campamentos, las chicas aprenden a bastarse a sí misma, a vestirse, a preparar los alimentos, a limpiar el campamento, (esto es algo significativo porque siempre será un orgullo, porque muchas jóvenes tienen quien les haga todo en casa); arreglar sus cosas personales, a cuidar sus pertenencias y no dejarlas botadas por ahí, pues nadie se las recogerá; aprenderá a que

es responsabilidad de ella y de todas a la vez el que esa salida de casa tenga éxito o que sea un fracaso total. Tendrá que ser obediente y decidida para evitar los accidentes; y algo sumamente bello: disfrutará de cerca a la naturaleza.

Continuando con mi historia les diré que, primero conviví con Guías y la verdad me sirvió mucho en la formación de mi carácter, pero a pesar de sentirme bien y contenta, tenía una inquietud inexplicable. Un día Maru la jefe de grupo, me citó en su casa, al igual que a Rita y, fue cuando me dijo que había pensado que yo debía ser guiadora de Haditas, porque ellas veían que me daban mucha ternura las pequeñas, me sorprendió la propuesta pero acepté gustosa.

A partir de aquel momento, mis actividades eran más planeadas, más laboriosas y continuamente pensaba en qué les gustaría a las chiquitas y cómo tenía que explicar los temas a tratar e incluso los juegos que llevarían a cabo, ya que todo era de acuerdo a sus pocos años de vida. Puedo decir que me regalaron una de las más grandes felicidades de este

mundo, ya que convivir con personitas de entre 6 y 10 años, me daba la oportunidad de transmitir mi experiencia a quienes empezaban a hacer preguntas y a tratar de entender al mundo que nos rodea.

Siempre conté con el apoyo de los padres de familia a quienes en forma personal también quería y respetaba, cuando pedíamos su presencia o la cooperación para algo, ahí estaban. Para mí eso significaba fuerza y unión, así como amor a sus pequeñas que de una u otra forma confiaban tanto en ellos como en nosotras.

Nuestras juntas o reuniones semanales tenían juegos, cantos y charla, además de alguna otra actividad productiva; recuerdo que un día les comenté que en muchos lugares los niños no tenían ni para comer, que tienen carencias hasta en lo más esencial; que algunos, ante esa gran necesidad, se atrevían a robar; cuando eso pasó, sus enormes ojitos me miraban con tristeza, y asombro. Quizá ahí en ese momento, muchas pensaron que era mentira, o tal vez un cuento. Pero otra ocasión cuando regresábamos de una actividad y viajábamos en el metro, sucedió la triste experiencia: Un niño entre 9 y 10 años me robó mi monedero.

pero yo lo detecté porque además, tomó un silbato con ciertas características que sólo es utilizado por los dirigentes de grupos de Guías o de los Scouts; por supuesto que agarré al chico del brazo y di la orden de que todas se bajaran en la siguiente estación, entregamos a las autoridades correspondientes al chico y regresamos a abordar el metro nuevamente. Todas con susto y enojo, y yo además con una infinita pena al pensar que mis Haditas habían comprobado aquello de que en todos lados existen pequeños ladronzuelos. Todas me decían que no comentáramos nada a los padres y de momento me dejé llevar, y acepté que ninguna dijera nada; sin embargo, después en mi casa decidí citar a los padres de familia y comentarles lo sucedido. Los padres tuvieron mil reacciones pero todos aceptaron que ese día sería difícil de olvidar para todas y que aunque arriesgada, fue correcta mi actitud, pues las chicas en sus casas tenían amor, pero afuera quién las defendería si no aprendían sobre la marcha. De mis Haditas les comentaré que se portaron como adultas y comprendieron que decir una mentira no nos lleva a ninguna parte, así como platicábamos lo bueno, también teníamos que platicar lo malo.

Ahora bien, yo aseguro que el juego y las actividades

recreativas son una forma agradable de enseñar y aprender, ya que en su mente se grabarán las cosas o muy buenas o las muy negativas, pero en este caso son todas positivas y dignas de recordarse. El juego nos ayuda a romper tensiones y a sentirnos felices, es una buena terapia para el stress; esto es algo que nos recomiendan en la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil. 5 Además, esto es muy real porque cuando llegamos tremendamente cansados de un arduo día de trabajo y podemos reunirnos con la familia para jugar aunque sea un memorama, nos damos cuenta que esa tensión que traíamos, ha desaparecido.

Nunca borraré de mi mente las pequeñas caritas de las Haditas del grupo de Guías al que pertenezco, riendo con tanta intensidad que daba dolor de estómago, reviví algo que con los años se va olvidando, esto es lo más simple, lo menos caro y que está al alcance de cualquier ser humano: la risa. Además, los mensajes que les damos a las chicas los reciben de la mejor forma, con la mente y el corazón abiertos.

Un día lejano aparece en la mente el recuerdo y
5 VARIOS AUTORES. Monografías de la Asociación Mexicana de
Psiquiatría Infantil. p 136.

revivimos la emoción y la alegría de cualquiera de esos momentos compartidos con las muchachas, es entonces cuando vemos que jugando ayudamos a crecer y a formar mujeres útiles a sí mismas, a los demás y a la patria.

He mencionado que en el guidismo existe una Ley y una Promesa, pero también hay lemas, oraciones y canciones que caracterizan a cada una de las ramas y a las Guías en general. A continuación pondremos unos ejemplos de esto que estamos hablando.

La canción de las Haditas es:

Hay algo en mi bolsita que en mi cara debe estar,
La traigo siempre a mano y es muy fácil de sacar.
A que no me lo adivinas aunque pase todo un mes...
sí la saco y me la pongo... mi sonrisa de Hada es.

La promesa de las Guías es:

Yo prometo por mi honor
hacer cuanto de mí dependa para cumplir
con mi deber hacia Dios y México mi patria.
Ser útil al prójimo en todas las circunstancias
y obedecer la Ley Guía.

El lema de las Guías Intermedias es:

Siempre lista.

La oración de las Guías Mayores es:

Dame Señor:

**Un corazón vigilante que ningún pensamiento me aparte
de vos**

Un corazón noble que ningún afecto indigno rebaje

Un corazón recto que ninguna intención malévola desvíe

Un corazón fuerte que ninguna adversidad quebrante

Un corazón libre que ninguna pasión esclavice

Un corazón puro para siempre servirte.

Así sea.

4.2. EL JUEGO APLICADO COMO MEDIO DE
COMUNICACION CON UNA ADOLESCENTE.



"¿En qué piensan las muchachas? Esta foto sin generalizar, nos da una respuesta inmediata: Esta jovencita seguramente no tiene en mente esta idea amarga de Taine respecto al matrimonio: Nos estudiamos en tres semanas, nos amamos en tres meses, nos toleramos treinta años y los hijos vuelven a empezarlo todo". 6

6 Enciclopedia de Psicología. Psicología de la vida. V-5 p. 344.

Desde la más tierna edad el niño se siente obligado a someterse a unas reglas, aunque sólo sea mantenerse limpio (día y noche) y ser obediente. Estas exigencias le pueden causar dificultades y el juego le ayudará a superarlas.

Cuando una niña castiga a su muñeca, cambia de papel y, al hacerlo, soporta mejor el castigo que se le ha impuesto.

Con esto podemos comprobar que la actitud social es una tendencia o disposición a reaccionar de una manera determinada a estímulos sociales de carácter general o específico. Es la actitud frente a una cuestión de importancia pública o social, o quizá también respecto a las relaciones sociales de los individuos.

Sabemos que la comunicación humana es la que se realiza a través de dos o más personas con ideales afines lo cual viene a identificarles. Como ejemplo de esto y de mis vivencias conocerán ustedes a Luz María.

Luz María era una niña de trece años y medio de edad, morena, de estatura aproximada 1.50 cm. delgada, con una

mirada que reflejaba una inmensa tristeza y una especie de temor a algo no específico.

Estaba por terminar la secundaria, a pesar de su edad; ya que ella inició mucho antes la educación primaria. Su problema, el más grande, era la falta de amor; económicamente disfrutaba de una situación estable e incluso muy desahogada, era hija adoptiva y ella lo sabía, pues sus padres adoptivos jamás se lo ocultaron.

Fui contratada por su madre, para ayudarla a salir de un estado de depresión e indiferencia escolar, ya que en el primer año de la secundaria, reprobó cinco materias y del segundo año debía inglés; así que, o acreditaba esas materias o saldría de la escuela para dedicarse a trabajar, a estudiar algo manual o práctico, o quizá a estar siempre dentro de su casa.

Al principio nuestras entrevistas eran de dos horas los fines de semana; ella se mostraba renuente, pero poco a poco, con juegos de mesa como los rompecabezas y los memoriales elaborados por ella misma, y juegos activos como las preguntas y respuestas además de ejercicios corporales,

(esto con la finalidad de que gaste un poco de energía y no se distrajera continuamente), tuvimos la oportunidad de conocernos y logré que ella me tuviera confianza. Jugábamos a que ella era la maestra, una secretaria, una mujer de negocios o una doctora, esto según se presentara la ocasión de acuerdo al tema a tratar, así matamos dos pajaros de un sólo tiro, ya que la teoría la ejemplificábamos a través del juego y a la vez podíamos crear en ella una meta, un objetivo y quizá un ideal.

Las primeras clases detecté el problema (tres párrafos antes mencionado), pues, o le dolía un pié, la cabeza, se sentía mareada o cualquier otro síntoma similar.

Con el paso del tiempo, los malestares físicos desaparecieron y ella prestaba mayor atención y aprendía un poquito más. Un día jugábamos en la clase de inglés y, por algo que no recuerdo claramente, reímos tanto, pero tanto, que ella terminó orinándose ahí mismo; esa actitud me alarmó terriblemente, y la cuestioné porque consideré que era necesario que un médico le hiciera un chequeo, esto con base en mi experiencia como enfermera; también tenía que comentarlo con su mamá; ella me dijo que siempre que se reía

Le sucedía lo mismo, por eso era tan seria.

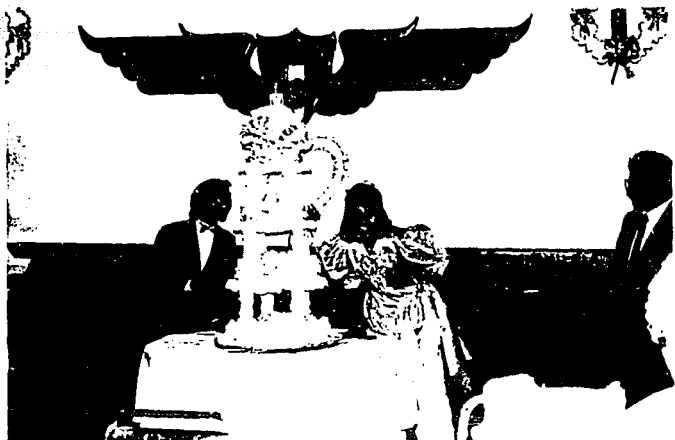
Pasaron más días y aunque parezca increíble, ese problema físico fue desapareciendo, ya que, a mi parecer, era para llamar la atención y como nosotras jugando tratábamos de lograr una meta (la de acreditar sus materias), esto le daba mayor seguridad en sí misma y la confianza que adquiría la demostraba con su salud física y mental.

En este caso, la comunicación fue utilizada a través de las actividades lúdicas con las cuáles logró tener más retención mental, mayor agilidad corporal y menos temores a los exámenes, ya que aprendió a estudiar en forma divertida.

Dos años después me visitó y comentó que estudiaba belleza porque pensaba poner su propio negocio; primero para no tener un patrón o jefe que le ocasionara problemas y segundo, quería demostrarse que podía valerse por sí misma sin tener que acudir a una universidad, quería demostrarle a sus padres que aún sin ser profesionista, ella tendría éxito en la vida.

Aplicando la teoría de Stanley Hall, que dice que "los jóvenes son especialmente vulnerables tanto a las presiones físicas como a las emotivas", 7 podemos comprobar que es verdad o cuando menos en este caso lo es.

CAPITULO V. UNA PROPUESTA DE COMUNICACION HUMANA Y JUEGO
PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES.



Juventud: El tiempo de ensueños, de deseos, de vagas
desesperaciones, el tiempo de huida de una realidad
asfixiante, exigente, a veces demasiado dura. 1

1 Fabre, Nicole y Odile. La personalidad de las jóvenes. p
49.

A través de los conocimientos teóricos y prácticos se va creando la experiencia, ya sea en el ámbito laboral, sentimental, económico o social: es con la experiencia que dejamos de cometer errores y aunque suene gracioso, con los errores muchas veces formamos nuestras propias experiencias ¿verdad?

Cuántos de nosotros hemos recorrido grandes tramos de la vida y nos hemos encontrado con caminos totalmente libres de obstáculos gracias a la experiencia ajena y aplicada como propia, o quizá hallamos veredas llenas de piedritas, de llanto y de quién sabe cuantas cosas más, y eso no ha logrado detenernos, y bien pudimos tomar caminos totalmente diferentes a los establecidos ya por muchas generaciones atrás.

Para ayudar a nuestros niños y adolescentes, para comprenderlos mejor y para entablar una más positiva comunicación, es que he realizado la siguiente propuesta la cual está llena de amor y conforme se llenaban las cuartillas se aumentaba la ilusión de cooperar en la formación de esas inexpertas pero independientes personalidades.

Ahora bien, vamos a ver lo que corresponde a la sección de "Derechos del niño y del adolescente" estipulados por la O.N.U.:

Principio 1.- Todos los niños tienen los derechos que se indican a continuación, independientemente de su raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de otra índole, o del lugar en que hayan nacido, o de quienes sean sus padres.

Principio 2.- Tienen el derecho especial de crecer y desarrollarse física y espiritualmente en forma sana y normal, libre y con dignidad.

Principio 3.- Tienen derecho a un nombre y a ser de un país.

Principio 4.- Tienen derecho a cuidados y protección especiales y a una buena alimentación, vivienda y atención médica.

Principio 5.- Tienen derecho a una atención especial si es que están incapacitados en cualquier forma.

Principio 6.- Tienen derecho al amor y la comprensión, de preferencia de sus padres y de su familia, o del gobierno si éstos no pueden hacerse cargo de él.

Principio 7.- Tienen derecho a asistir gratuitamente a la escuela, a jugar y a gozar de igual oportunidad para desarrollarse y para aprender a ser responsable y útil.

Principio 8.- Tienen derecho a estar siempre entre los primeros en recibir ayuda.

Principio 9.- Tienen derecho a la protección contra la crueldad o la explotación; por ejemplo, no se le obligará a realizar trabajos que perjudiquen tanto su desarrollo físico como su desarrollo mental.

No deben trabajar antes de una edad mínima y nunca cuando ello pueda perjudicar su salud o impedir su desarrollo moral o físico.

Principio 10.- Debe ser educado para la paz, la comprensión, la tolerancia y la fraternidad entre los pueblos.

¿Por qué si hasta en la carta de los derechos humanos establecida por la O.N.U., existe una sección dedicada para los niños y los jóvenes, no es posible llevar a cabo mejoras en cuanto a la calidad de educación?

A través de la actividad lúdica van a adquirir primero, habilidad individual, como por ejemplo con las carreras, saltos, ciclismo, excursiones, y segundo, con juegos de competencia, como pueden ser los deportes (el volibol, la natación, el basquetbol, etc.) aprenderán a sociabilizarse y mantener orden y disciplina por las actividades tanto

individuales, como las colectivas. Esto se comprueba a través de los estudios realizados por Francis Kelly, que hacen referencia a todo lo relacionado con el tema de esta investigación. 2

Los intereses de los adolescentes son éticos y sociales, a pesar de que los adultos no lo vemos así.

Los estudios psicológicos que se han llevado a cabo, comprueban que el juego no significa perder tiempo. Adelantos mayores en relación con el conocimiento del adolescente nos han permitido comprender la gran significación del juego como factor educativo.

Como propuesta podemos decir que es necesario que los juegos se ajusten al desarrollo del individuo. A los chicos del primer ciclo de secundaria lo que les interesa es el ejercicio, la actividad, sin importar la victoria o la derrota. A los del segundo ciclo les importa la habilidad personal (el poder demostrar a los demás sus capacidades), y a los del tercer ciclo les agrada la participación en conjuntos o lo que es lo mismo, les gusta comunicarse entre 2 Cfr. Kelly, Francis. Psicología educacional, un enfoque conductual.

sí a través de sus experiencias lúdicas, de tal forma que unos jugarán volibol, otros ajedrez, etc.

El juego, como elemento de recreación, supera a cualquier otro, pues más que pasatiempo representa la realización de un deseo y la adaptación de un esfuerzo. Es pues superior a la gimnasia y a cualquier actividad similar, estando el juego teñido de interés y ayuno de toda acción fatigante.

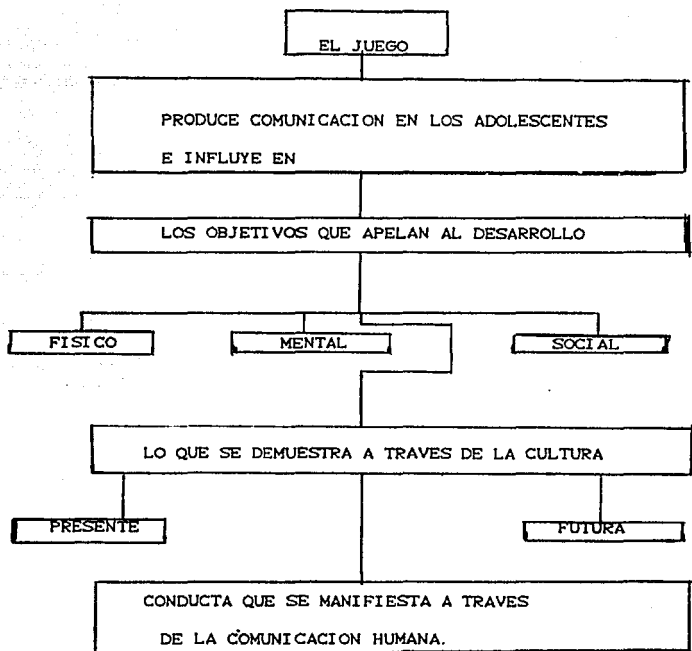
El juego a nivel social es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, encauzando prácticamente el inmenso valor de la cooperación, la importancia que tiene para el progreso la disciplina del grupo, etc. Crea en el adolescente una optimista actitud de la vida, dando a la persona serenidad y energía. "Los niños que no juegan serán los hombres tristes del mañana, los pesimistas, los retrasados, los débiles, los abúlicos y pusilánimes, los fanáticos, en suma, todo un lastre social". 3

Ahora bien, antes de contar con adolescentes que sepan
3 Cfr. Jiménez y Coria, Laureano. Psicología del niño y del adolescente. p 181

mucho, la sociedad necesita adolescentes sanos, fuertes y con capacidad creadora.

Ahora ya sabemos que el juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de cualidades morales, al dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor, el espíritu de disciplina, etc. Si hacemos que nuestros jóvenes jueguen más, lograremos que se habitúen al esfuerzo constructivo, se despertará en él la habilidad para ejecutar las cosas por propia iniciativa y se le presentarán oportunidades para desarrollar la imaginación, el ingenio, etc.

ESQUEMA APLICABLE AL JUEGO DEL LAZARILLO. *



* La descripción del juego se encuentra al final del inciso 3.2. de esta investigación. p 105

CARACTERISTICAS DE LAS EXPRESIONES VOCALES
DE LA EMOCION APLICADA AL JUEGO:

Senti- miento	Volú- men	Tono	Timbre	Velo- cidad	Infle- xión	Rit- mo	Enun- ciación.
Ale- gria	Alto	Agudo	Estre- pitoso	Rá- pido	Irre- gular sube y baja	Irre- gular	Cortada

Como ejemplo vamos a mencionar el juego del "Coyotito": los participantes forman un círculo y se mete uno al centro quién será el Coyotito".

Todos le preguntan: ¿coyotito a dónde vas? y a la vez mueven sus manitas y hacen expresiones con sus caras.

El "coyotito" responde que a la Hacienda de San Nicolás.

-¿A qué vas?

-A comer carnita asada.

-¿Y la que te dí?

-Pues, me la comí.

-¿Y los huesitos?

-Pues los enterré.

-¿Y la zaleita?

- Pues me la tapé.

Todos los niños levantan la pierna y le gritan: Pues ahora comerás patada. Si el coyotito logra agarrar el pie de un participante, ese será el siguiente que pase al centro.

Con los tres siguientes juegos se pretende desarrollar habilidades físicas y de coordinación mental.

LOS LEONES VAN DE CACERÍA. - Para la realización de este juego se necesitan cuando menos ocho arcos formados con ramas de árbol y clavados en el pasto, que estén separados entre sí por intervalos de aproximadamente un metro. Cada uno tiene en su parte superior una campanilla o un cascabel. Los leones van de cacería arrastrándose sin ruido por el pasto. Deben por lo tanto apresurarse, pero no deben hacer repicar la campanilla que roza sus espaldas. Puede organizarse una pequeña competencia donde se limitarán a observar a los que hicieron sonar mucho el cascabel y a los

que casi no lo tocaron mucho.

LOS CANGREJOS VAN DE PASEO. - El número de participantes deberá ser como mínimo de cinco para que la competencia sea divertida. Se marca una línea de partida y a unos 15 o 20 grandes pasos se coloca un punto de referencia: una boya o un banderín. Los jugadores están en posición de partida detrás de la línea, pero le vuelven la espalda. Una primera señal les ordena agacharse hacia adelante y tomarse los tobillos con las dos manos. No los soltaran sino hasta el final de la carrera. La segunda señal es la de partida. Los competidores se dirigen hacia el punto de referencia, guardando siempre la orientación que habían tomado, lo que le obliga a caminar hacia atrás y siempre con los tobillos cogidos con las manos. Hay que caminar lo más aprisa posible, rodear la boya o banderín y luego regresar al punto de partida siempre caminando hacia atrás es decir, con la cara vuelta hacia el banderín. Cada jugador le da la salida a su compañero de equipo, dándole una palmada en el hombro. En ambos casos, el ganador es aquel que termina su recorrido en primer lugar.

EL GRAN JUEGO DE LA RIMA. - Lo llamamos así porque se

trata, en efecto, de un juego cuyas respuestas deben rimar con el último sonido de la pregunta formulada, en tanto el conductor varía sus preguntas y solicita le proporcionen palabras que terminen en "aba", "eta", "illo", etc. Como intervienen estas variaciones en el transcurso del juego sin que los jugadores hayan sido prevenidos de antemano, el juego es mucho más difícil, y las eliminaciones marchan a buen paso. Pero aquí es precisamente donde reside lo excitante del juego que debe ser rápido, dinámico, variado y chusco. Cada jugador debe dar una respuesta al conductor del juego cuando éste se dirige a él, bajo pena de eliminación o de recibir una prenda. Estas respuestas son nombres que deben terminar con el sonido con que finalice la pregunta planteada por el conductor del juego. Ejemplo: ¿Qué vas a poner en mi aljaba?

- Una alcazaba, una chilaba, una taba, una draba, una palabra, una traba, etc.

Como función educativa, el juego tiene una enorme utilidad si se le aplica con discreción y oportunidad. Su lugar está en todas aquellas cuestiones que reclamen constante repetición, no porque se considere que lo agradable o que la repetición por sí misma tengan una gran

significación dentro del proceso del aprendizaje, sino porque dan lugar a que los verdaderos factores de él se pongan en actividad.

Además en lo moral, el juego afirma la voluntad, la paciencia, el esfuerzo, la constancia, el espíritu de solidaridad, etc.

Seguramente que todos los juegos son útiles, excepto aquellos que por inexperiencia de los niños o de los adolescentes, pudieran ser perjudiciales a ellos o a la colectividad, como por ejemplo, jugar con lumbre, matar animales, etc. así que serían mejores los juegos plenos de actividad que permitan la participación de conjuntos. Fáciles de realizarse. Que reclamen poco espacio para llevarse a cabo.

Como comentario final quiero decir que además de la actividad lúdica, es de suma importancia el que se les brinde a los niños y a los adolescentes amor en calidad, y no en cantidad. A través de esta actividad se logra una mejor comunicación y un mayor entendimiento entre los jóvenes y los adultos, pues ya lo dije a través de este

trabajo, existe comunicación sin palabras, simplemente con actitudes, y para algunos individuos es vital la comunicación en forma verbal o sin ella.

CONCLUSIONES

El juego es un recreo que sirve para reparar al organismo y al espíritu fatigados. Esto es claro ya que hay niños que juegan desde que se levantan, es decir, principian a jugar en el momento en que no están fatigados. Asimismo sabemos que el juego en los niños resulta una preparación para las actividades de la vida adulta.

Además, es de todos conocido que las actividades del niño, del adulto y de todo ser vivo, reclaman ejercicio integral, y como no lo reciben por parte de sus deberes, tienen que "jugar" su complemento en el juego precisamente.

Ahora bien, tenemos que hacer énfasis en que el juego enseña al niño y al ser humano en general a convivir en sociedad, ya que en muchas ocasiones los niños y los adolescentes se sienten deprimidos e insignificantes en la vida pero a la vez quieren manifestar su poder (de acuerdo a

sus edades), el cual rara vez se toma en cuenta y esto, en el mejor de los casos, conduce al juego, donde es todo un soberano y donde su fantasía y su actividad no tienen obstáculos. De igual forma podemos observar que el juego tiene como objetivo fundamental enseñar y divertir así como el de asombrar, y si el juego fuese serio, sería frío y aburrido.

Quiero decir que el adolescente necesita de la actividad lúdica para poder enfrentar el problema de la transformación de su cuerpo y, a su vez, para aprender a valerse por sí mismo y a ser suficientemente responsable. Así como también, la actividad lúdica sirve para el buen desarrollo físico y mental de los adolescentes.

Ya que la adolescencia es una etapa de equilibrio o desequilibrio social, si ayudamos y motivamos a los jóvenes a realizar actividades lúdicas se alejarán de los malos hábitos y de las drogas. De tal forma que para lograr un equilibrio en las actividades humanas son necesarios conjuntamente la afectividad y la inteligencia.

En esta investigación ratificamos que la semejanza de

actividades, el estatus socioeconómico, la edad, el sexo, la raza y las características de la personalidad son factores poderosos que determinan los sentimientos interindividuales conectados con la socialización y la regulación de intereses y valores.

Debemos valorar que la actividad lúdica ha llegado a los medios de comunicación masiva, tanto como medio de enseñanza, como de habilidad física y mental, de forma tal que la gente participa solamente por el gusto de competir y convivir con otros seres humanos, a riesgo de sufrir cierta humillación, según la característica del juego.

Así también vemos que el juego es comunicación cuando vemos que en las escuelas no se pierde el tiempo "jugando" sino que se aplica como valor puramente educativo a través de la competencia. Ya que el juego como elemento de recreación, supera a cualquier otra actividad ya que muchas veces requiere de esfuerzo y dedicación, orden y disciplina.

Este trabajo se ha tardado mucho en llegar a su fin, pero ha sido como un gotero midiendo cada palabra, cada hoja, cada capítulo y al final se llenó todavía más de amor

por esa época que indispensablemente muchos disfrutamos y que si nos lo proponemos podríamos seguir disfrutando a fin de impulsar la comunicación permanente entre los seres humanos.

BIBLIOGRAFIA

- A.S. Neil. Summerhill. Un punto de vista radical sobre la educación de los niños. F.C.E. 10a. reimpresión. México, 1977. 302 pp.
- Axline, Virginia M. Terapia de juego. Ed. Diana 4a. impresión, México. 1979. 383 pp.
- Ballesteros Usano, Antonio. La adolescencia. 10a edición. Ed. Patria. México, 1975. 124 pp.
- Bally, Gustav. El juego como expresión de libertad. F.C.E. México, 1958. 148 pp.
- Bandet, Jeanne. Como enseñar a través del juego. Ed. Fonanella. Barcelona, 1975. 246 pp.
- Bany, Mary. La dinámica de grupo en la educación. Los angeles. Ed. Aguilar. Madrid, 1981. 433 pp.
- Berne, Erik. Juegos en que participamos, psicología de las relaciones humanas. Ed. Diana 2a. edición. México, 1967.
- Bornen, George. La comunicación humana. El proceso de interrelación. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. 1982. 272 pp.
- Bosch, Carlos. La técnica de investigación documental. Ed. Edicol. 9a. edición. México, 1979. 69 pp.
- Brophy, L.E. Psicología educacional. Ed. Interamericana.

México, 1983. 632 pp.

-Butter, George. Principios y métodos de recreación para la comunidad. Ed. Bibliográfica Argentina. Buenos Aires. 1966. Volúmenes 1 y 2.

-Caillois, Roger. Teoría de los juegos. Ed. Seix Barral, Barcelona. 1958. 193 pp.

-Daroly, Ovide. L'invitation a l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs. Contribution a la pédagogie de jeunes enfants et des irréguliers. 22d. Neuchatel, Dalachaux, J. Niestli. 1922. 155 pp.

-Dance, Frank. Teoría de la comunicación humana. Ensayos originales. Buenos Aires. Troquel. 1973

-Daver, Victor. Dynamic Physical Education for Elementary School Children. Seven edition. Burgess Publishing Company. Minneapolis, Minnesota. 1983. 578 pp.

-Diccionario de las ciencias de la educación. Ed. Publicaciones Diagonal Santillana para profesores.

-Diccionario Everest. Lengua española. Ed. Everest España. México. 1974.

-Espinosa de los Monteros y Macías. Juegos didácticos activos. Ed. Pax-México. México. 1974. 184 pp.

-Fernández Collado, Carlos. La comunicación humana. Ed. Mc. Graw Hill, México, 1990. 468 pp.

- Fingermann, Gregorio. El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires, Argentina. El ateneo. 1970. 161 pp.
- Fink, Eugen. Oasis de la felicidad: pensamiento para una antología del juego. México, Una. 1966. 30 pp.
- Floyd, L. Ruch. Psicología y vida. Ed. Trillas, México, 1978. 560 pp.
- Feedman, Frank Nugent. La pedagogía científica. Ed. Losada S.A. Buenos Aires. 1957
- Gartner, Kohler, Reessman. Los niños enseñan a los niños. Ed. L.P. Argentina. 1975.
- Garza, Fidel. Adolescencia marginal, inhalantes. Ed. Trillas. Centro mexicano de estudios en farmaco dependencia. 1977. 237 pp.
- Gessell, Arnold Luciens. Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Ed. Paidós, Buenos Aires. 1975.
- Gordillo, José. Lo que el niño enseña al hombre. Ed. CEMPAE. México. 204 pp.
- Graudjean, Odette-Aimée. Los juegos al aire libre en 10 lecciones. Ed. Diana. México, 1981. 192 pp.
- Grinder, Robert E. Adolescencia. Ed. Limusa, México. 1987. 579 pp.
- Gross García Pelayo, Ramón. Diccionario Larousse Ilustrado. Editores Larousse. México, 1982. 1663 pp.

- Henriot, Jacques. Le jeu. Paris, Presses Universitaires de France. 1969. 105 pp.
- Horrocks, John Edwin. Psicología de la adolescencia. Ed. Trillas, México. 1984. 468 pp.
- Howe, Leland. Cómo personalizar la educación. Perspectivas de la clasificación de valores. Ed. Aula XXI. Educación Abierta/Santillana. España. 1977. 247 pp.
- Jiménez y Coria, Laureano. Psicología del niño y del adolescente. Fernández Editores, S.A. México 1989.
- Kelly, Francis. Psicología educacional, un enfoque conductual. Ed. Paidós. México/Buenos Aires. 1972.
- Ken, Ernest. Juegos en que participan los estudiantes. Ed. Diana. México 1982. 151 pp.
- Kissen, Morton. Dinámica de grupo y psicoanálisis de grupos. Limusa. México, 1979. 407 pp.
- Kolodny, Robert. Cómo sobrevivir la adolescencia de su adolescente. Javier Vergara Editor. Buenos Aires, Argentina. 1989. 422 pp.
- Konnikova y otros. Metodología de la labor educativa. Ed. Grijalbo S.A. México. 1984. 194 pp.
- Leif, Joseph. La verdadera naturaleza del juego. Ed. Kapeluz. Buenos Aires. 1978.
- Miller, George. Nuevas dimensiones en la psicología y la

comunicación. El mundo del lenguaje en el siglo XX. Editores asociados S.A. México.

-Mussen, Paul Henry. Desarrollo de la personalidad en el niño. 2a. edición. Ed. Trillas. México. 1982. 431 pp.

-Page, Hilary Fisher. El juego en la primera infancia. Madrid, España-Calpe. 1954. 223 pp.

-Piaget, Jean. Seis estudios de psicología. Ed. Selx Barral, S.A. Barcelona, México. 7a. edición 1980. 229 pp.

-Redden, John. Pedagogía general y filosofía de la educación. Ediciones Morata S.A. España. 1967. 519 pp.

-Richards, Martin. El bebé y su mundo. Ed. Harper & Row Latinoamericana S.A. de C.V. México, 1980. 128 pp.

-Russel, Arnuf, El juego de los niños. Fundamentos de una teoría psicológica. Barcelona. 1970. 286 pp.

-Smal, Michel. EL niño y el juego de libre expresión. Tr. de Juan Thomas. Buenos Aires. Ed. Kapilusz. 1962. 96 pp.

-Semmens, James. Psicología de la adolescencia. Ed. CECSA. México, 1980. 397 pp.

-Smith, Samuel. Ideas de los grandes educadores. Compañía editorial continental S.A. México. 1981 183 pp.

-Varios autores. Enciclopedia de la salud del niño. Organización Editorial Novaro S.A. México, 1972.

-Varios autores. Enciclopedia de Psicología. Psicología de

- la vida familiar. Plaza & Janes, S.A. Barcelona. 1982. V-5.
- Varios autores. Monografías de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil. Ed. CIBA-GEIGY. México 1978 206 pp.
- Varios autores. Programa de formación de los padres. Desarrollo del niño. Libro 6 temas 6 y 9. Ed. ECISA.
- White, Sheldon. Niñez. Psicología y tú. Ed. Harper & Row Latinoamericana S.A. de C.V. México, 1980 121 pp.
- Wolfgans. Charles H. Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego. Versión castellana de José Penhos. Buenos Aires. Paidós. 1979. 132 pp.