

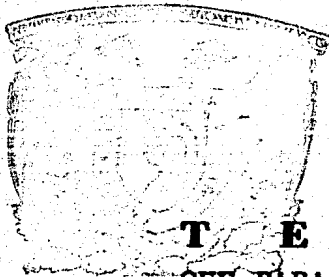
43
20



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**Facultad de Filosofia y Letras
Colegio de Pedagogia**

**UTILIDAD DEL JUEGO Y FUNCIONES DEL
JUGUETE: SU APLICACION EN EL AULA**



T E S I S A

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA**



SET. 9 1987

P R E S E N T A :

**SECRETARIA DE MARIA URDAPILLETA MEZA
ASUNTOS ESCOLARES**

Handwritten signature



México, D. F.

**FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA
COORDINACION**

1987



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.

TEMARIO

INTRODUCCION.

I. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL.

- 1.1 Teorías del juego.
 - 1.1.1 Teoría de la distracción.
 - 1.1.2 Teoría del atavismo o la recapitulación.
 - 1.1.3 Teoría del exceso de energía.
 - 1.1.4 Teoría del pre-ejercicio.
 - 1.1.5 Teoría biológica

- 1.2 Teorías psicológicas del juego.
 - 1.2.1 Erikson.
 - 1.2.2 Melanie Klein. Anna Freud.
 - 1.2.3 D.W. Winnicott.
 - 1.2.4 Jean Piaget.

II. FUNCIONES DEL JUEGO Y DEL JUGUETE.

- 2.1 Desde el punto de vista etnológico.
 - 2.1.1 Apoyo afectivo.
 - 2.1.2 Reflejo de la cultura.
 - 2.1.3 Proyección de lo imaginario.
 - 2.1.4 Objeto de consumo.

- 2.2 Desde el punto de vista de la Didáctica.
- 2.2.1 Auxiliar didáctico.
- 2.2.2 Desarrollo de la creatividad.
- 2.2.3 Socializador.

- 2.3 Desde el punto de vista psicológico.
- 2.3.1 Manifiesta características de la personalidad.

III. UTILIZACION DEL JUEGO EN EL AULA.

- 3.1 El juego y sus implicaciones en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.
- 3.1.1 Valor educativo del juego.
- 3.1.2 Froebel-Deeroly-Montessori.

- 3.2 El juego y las necesidades de los niños.
- 3.2.1 Características de los niños de 7 a 12 años.
- 3.2.2 Juegos aplicables en el ámbito escolar.

- 3.3 Realidad escolar.
- 3.3.1 Poder del maestro.
- 3.3.2 Quehacer del maestro.

IV. CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFIA.

INTRODUCCION.

El juguete: instrumento que nos relaciona con el mundo; juego: actividad que nos hace conocerlo, adaptarnos a él. Juego y juguetes, elementos importantes en el conocimiento del mundo que se presentan en una práctica social que contiene la ideología, la cultura y el progreso de la sociedad.

El juguete es un reflejo de la cultura que nos muestra el avance tecnológico y tiende a ayudar al niño a jugar. Por otra parte, el juguete es el instrumento donde se proyecta lo imaginario y lo creativo del juego.

Si los juguetes representan juego y el juego en el niño es placer, jugar es una actividad seria en la que las apariencias, las ilusiones, el mundo imaginario, el arrebató, el respeto, la seriedad y el acato tienen mucha importancia, entonces, su implementación en el aula, representará un avance que facilite el proceso enseñanza-aprendizaje.

El presente trabajo contiene una recopilación de algunas teorías del juego, en el primer capítulo; las funciones del juguete y el juego se exponen en el segundo capítulo conformando un marco teórico que justifica y argumenta la utilidad del juego en el desarrollo infantil. En el tercer capítulo se expone un breve análisis de la situación que viven realmente los maestros en el aula; se señalan una serie de limitantes que frenan en cierta medida la creatividad y la implementación de nuevas técnicas y estrategias en el trabajo docente.

I. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL.

El niño es un ser que juega, que se abstrae del mundo de lo real y se introduce en lo imaginario a voluntad. El juego ayuda a madurar destrezas, habilidades, aptitudes y actitudes en el niño, define su personalidad dándole la posibilidad de alimentar su "yo".

Algunos autores estudiosos de la conducta infantil han sostenido que el juego es en el niño lo que el trabajo para el hombre. El niño es un jugador de tiempo completo, imita al adulto, juega a "ser grande", inventa un mundo fantástico donde él es el más importante. Por el juego, el niño hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, desarrolla las potencialidades que existen en su ser, las engrandece, las asimila, las acomoda, las complica, les da valor, se adapta al mundo.

Para las personas que se interesan en el desarrollo y la conducta infantil, el juego ayuda a conocer las tendencias, deseos, motivos del niño; es uno de los mejores observatorios, desde donde podemos ver este desarrollo, tanto en el campo afectivo y social, como en el motriz y cognoscitivo; esferas conformadoras de su personalidad.

El juego tiene un gran valor en el campo de la pedagogía, ya que es un modo de aprender lo que implica su utilización como un

método educativo. En la educación desempeña un papel muy importante como facilitador del proceso enseñanza-aprendizaje (E-A).

Para introducirse en el estudio del juego, se hace necesario revisar lo que acerca de él se ha dicho, para lo cual se mencionan algunas de las principales teorías del juego, que servirán como punto de partida y apoyo teórico del trabajo posterior.

1.1 Teorías del Juego:

1.1.1 Teoría de la Distracción.

Es la más antigua y extendida hasta nuestros días. El juego es considerado un entretenimiento que libera de las preocupaciones y de la fatiga, pero esto no puede aplicarse al niño, por que no necesita válvulas de escape ni descanso, ya que juega todo el tiempo sin cansarse al extremo de llegar a la fatiga. El juego no es juzgado como una actividad seria, sino más bien como una actividad que compensa el estado de tensión que ofrecen otras actividades distintas al juego; por ejemplo, si el niño se encuentra en una situación de conflicto,

el juego puede resultar una operación que disuelva este estado de angustia, compensatoriamente.

Se debe tener en cuenta que el juego, en este caso, se convertiría en una función encaminada a la relajación; o sea, con un fin, y que realmente el juego como labor libre, pura y espontánea no incurre en ningún fin más que el de jugar. Para que el juego no sea sólo un pretexto para escapar de la tensión, el niño debe desarrollar su verdadera capacidad de juego.(1).

1.1.2 Teoría del Atavismo o la Recapitulación (Biogenética):

Se basa en que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal y del hombre y que en su vida embrionaria pasa por todas las etapas, desde el protozoo hasta llegar al ser humano. El desarrollo individual reproduce el desarrollo total de la especie, entonces se revive la historia de los antepasados en cada individuo y las experiencias de éstos

(1) Cfr. Moor, Paul. El Juego en la Educación. Editorial Heder. Barcelona, 1981. pp. 151-160

son transmitidas al niño, quien las pone de manifiesto en el juego, en donde se reflejan intereses y ocupaciones que experimentó el hombre prehistórico y primitivo; o sea que la infancia representa la evolución de la raza humana y que los juegos reproducen, en el orden en que aparecieron en el pasado, las actividades del hombre a través de generaciones. Esta teoría estimuló el interés por el estudio de la conducta infantil por edades.(2)

1.1.3 Teoría del Exceso de Energía. Herbert Spencer.

Cuando la reserva de fuerzas de que se dispone en cada caso no ha sido agotada completamente por las exigencias de la vida, las energías sobrantes tienen que buscar una salida y por eso se descargan en actividades que no van dirigidas a metas reales, es decir en el juego.(3)

El niño no tiene que preocuparse por

(2) Idem. p. 18

(3) Idem. pp.11-20

sobrevivir ni por cuestiones que son problema de los adultos y que éstos resuelven, por lo que todo su tiempo lo ocupa en jugar. Como se tiene que deshacer de las energías que le sobran, imita las actividades que ve en otros.

Esta teoría menciona un aspecto que es muy importante: "para que haya juego debe haber un excedente de energía, cosa tan cierta como la evidencia de que un niño enfermo o anémico no juega"(4).

El juego es canalizador de energía y por esto es tan utilizado en la terapia de juego, ya que en esta canalización de energías el niño se desahoga y manifiesta instintos reprimidos; por lo que el juego tiene gran valor como actividad catártica; sin embargo, cuando se logra hacer reaccionar estos instintos reprimidos, en el paciente en terapia, el juego deja de ser juego y se convierte en tarea formal que actúa por un fin, pero, posibilitada por el juego.

(4) Idem. pp. 15-16.

1.1.4 Teoría del Ejercicio Preparatorio o Pre-ejercicio.

Es la teoría más conocida y sostiene que el juego es la preparación de lo que está por llegar, es un ejercicio preparatorio para el futuro, prepara al niño para ser adulto. El juego, de acuerdo a esta teoría, es un ejercicio complementario en donde se entrenan y se repasan hábitos y habilidades adquiridas. Con el juego se ejercita involuntariamente lo que más tarde se ha de realizar en la vida adulta con la seriedad de la responsabilidad. Es la teoría que fundamenta que el juego se puede utilizar como método educativo, además de otras posibilidades del juego, como son: la terapia, el juego de papeles (construcción de reglas) que sirve sobre todo para la adaptación emocional y el equilibrio de tensiones, los juegos de construcción y de reglas que fomentan la adaptación a la realidad.(5)

(5) Cfr. Tesis, Ruz Sosa, Isabel. El Juego Como Proyección en el Niño. UNAM. 1975.

1.1.5. Teoría Biológica del Juego .

Esta teoría propone que el juego es un agente de crecimiento de los órganos, debido a que estimula la acción del sistema nervioso. El juego ayuda al crecimiento y a sus mecanismos biológicos y consecuentemente condicionará el desarrollo físico del individuo. El juego pone en acción contenidos biogenéticos tempranos arquetípicos y colectivos.

La postura de juego es la que permite que surjan imágenes recibidas del exterior y que han sido interiorizadas (imitación).⁽⁶⁾

1.2 Teorías Psicológicas del Juego:

1.2.1 Erikson: (1978).

El juego es una función del "yo" es un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo⁽⁷⁾.
Facilita el crecimiento tanto en lo social

(6) Moor Paul. Op. Cit. pp. 77-79.

(7) Erikson. Infancia y Sociedad. Ed. Siglo XXI Editores. México, 1971. p. 69.

como individualmente.

Este autor distingue tres fases sucesivas en la evolución del juego en el niño:

- La autoesfera: En esta el niño explora sensaciones internas o externas, relacionadas con su cuerpo o con las personas que se ocupan de cuidarlo.

- La microsfera: Es aquella en la que el niño empieza a jugar representando fantasías.

- La macrosfera: El niño utiliza sus relaciones con los adultos y aborda el proceso de socialización.

Esta es una de las teorías que nos muestran cómo el juego puede ampliar la esfera del 'yo' como una manera que influye en la adaptación del individuo a su medio, que ayuda a fortalecer la voluntad y a estabilizar la vida afectiva(8).

(8) Strommen E.A. et. al. Psicología del Desarrollo. Ed. El Manual Moderno, S.A. México, 1982. pp. 132-137.

1.2.2. Teoría Psicoanalítica:

Freud (1920). Sostiene que la vida psíquica es regida por el principio del placer, dice, al iniciar sus estudios, que una de las tendencias del aparato psíquico es la de conservar lo más baja posible la cantidad de excitación en él existente. Al observar el juego de un niño que consistía en hacer desaparecer y volver a aparecer un carrete, establece la posibilidad de que los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una intensa impresión y que repitiéndolo lo dominan(9).

En muchos juegos, la hipótesis de imitación queda descartada, puesto que existe algo que va más allá de la simple apariencia; un objeto va a ser utilizado de manera completamente diferente para lo que fue diseñado.

En desarrollos posteriores, Anna Freud, (1950), afirma que las actividades lúdicas

(9) Freud, Sigmund. Psicología de las Masas. Ed. Alianza. Editorial Madrid, 1981. Octava Edición. pp. 88-92

van evolucionando como expresiones de tendencia simbólica y altamente formales del ataque agresivo, la competencia y la defensa(10).

Melanie Klein(11), al examinar la evolución genética de los juegos, distingue la utilización de representaciones de las fantasías en los juegos; por ejemplo, el juego del doctor como tantos otros, extrae el valor del carácter más directo del simbolismo y las asociaciones verbales que provocan, Klein indica claramente que el juego no sólo satisface deseos, sino que también se logra a través de él el dominio de la realidad, gracias al proceso de proyección sobre el mundo externo de los peligros internos.

En la terapia de juego, una parte muy importante es el juego de papeles porque crea compensaciones para las vivencias de desagrado, descargando las agresiones, además actúa de catarsis, debido a la posibilidad de

(10) Tesis. Lilia Martínez Aranguren. Fundamentos Teóricos Actitudes... U.N.A.M. 1981.

(11) Cfr. Klein Melanie. Principios del Análisis Infantil. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1982. Col. Psicología de Hoy. pp. 132-150.

repetición en el juego, que reproduce las situaciones de conflicto. El niño proyecta en el juego de papeles sus deseos y temores, sus vivencias angustiosas y sus expectativas.

1.2.4 Teoría del Juego Según D.W. Winnicott.

Winnicott, psicoanalista y terapeuta, ha realizado una obra de investigación a partir de la experiencia que obtiene de la realización de su tarea y del trabajo realizado por psicoanalistas que han estudiado también sobre el juego como Melanie Klein, quien se ocupa del uso del juego en terapia de niños, además de que Winnicott se apoya en la labor de Freud, dice que a "todo psicoanalista le es muy valioso que recuerde toda la importancia que tiene esa cosa natural y universal a la que llamamos juego"(12).

Según este autor(13), el jugar es distinto del juego y sostiene que el jugar tiene un lugar y un tiempo, no se encuentra dentro

(12) D. W. Winnicott. "Realidad y Juego". Ed. Gedisa. Buenos Aires. 1985. pp. 65.

(13) Cfr. Idem. p.,p. 61-79

del individuo, ni tampoco afuera, sino que forma parte de un mundo "mágico" para cuyo dominio es preciso hacer cosas que lleven tiempo y jugar es hacer. El lugar del juego es aquel espacio energético y potencial que existe desde la primera infancia en la relación del niño con la madre y varía según las experiencias vitales de cada individuo; el jugar afecta a niños y adultos, aunque en estos no sea tan evidente. El juego es universal y el psicoanálisis se vale de él para llegar a la comunicación consigo mismo y con los demás.

Winnicott sostiene que es posible describir una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso de desarrollo y buscar dónde empieza el jugar.

a) El niño y el objeto se encuentran fusionados. La visión que éste tiene del objeto es subjetiva, y la madre se encarga de hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar.

b) El objeto es rechazado, reaceptado y percibido en forma objetiva lo que da un

estado de confianza que le permite tener su dominio de lo real y es entonces cuando se constituye un campo de juegos, espacio potencial que existe entre la madre y el niño.

c) La siguiente etapa consiste en que el niño juega sobre la base de que la persona a quien ama se encuentra cerca aunque no lo esté. Se siente que dicha persona refleja lo que ocurre en el juego.

d) Superposición de dos zonas de juego, primero con la madre y después con otras personas, imponiendo sus ideas y posteriormente aceptando las de otros.

Para que exista el juego debe haber confianza, concentración, el juego compromete al cuerpo debido a la manipulación de los objetos y al despertar de los instintos lo que hace que el juego sea satisfactorio, exitante y placentero.

1.2.4. El Juego y la Teoría de Jean Piaget.

Piaget (1979), da una explicación del juego

intimamente ligada con su teoría del desarrollo de la inteligencia, la cual se consolida por los procesos de asimilación y acomodación.

Menciona que "el juego es esencialmente asimilación o asimilación que priva sobre la acomodación; el juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva"(14). La asimilación se define como la incorporación de nuevos objetos o experiencias a los esquemas (secuencias bien definidas de acciones físicas o mentales); que existen, en tanto que el proceso de acomodación modifica esquemas para resolver problemas que surgen de nuevas experiencias dentro de su ambiente.

En la medida en que se busca un equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación, se puede hablar de adaptación propiamente inteligente. Entonces, se puede hablar de "libre satisfacción"(15); o sea, del juego.

(14) J. Piaget "La Construcción de lo Real en el Niño". Fontanells. Barcelona, 1979. p. 133.

(15) Idem. p. 120.

Cuando el niño comienza a socializarse, el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad: bajo estas dos formas, el símbolo de asimilación individual cede el paso a la regla colectiva o al símbolo representativo u objetivo, o a ambos.

"El juego --nos dice Piaget-- procede por relación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad y potencial. La imitación y el juego se conjugan solamente en el nivel de la representación y constituyen un conjunto del que se podrían extraer las adaptaciones inactuales por oposición a la inteligencia en el acto"(16). Se puede considerar que el juego comienza siguiendo el período sensorio motor: En la primera etapa se encuentran adaptaciones puramente reflejas; en la segunda etapa, el juego parece ya formar parte de las condiciones adaptativas; en la tercera etapa

(16) Idem. pp. 125-126.

o estadio de las reacciones circulares secundarias, la diferencia entre el juego y la asimilación intelectual es más acentuada; o sea, ya se encuentra una cierta intencionalidad de manipuleo de objetos; en el curso de la cuarta etapa o estadio de la coordinación de los esquemas secundarios, el placer de actuar sin esfuerzo de adaptación y alcanzar un fin determinado y la movilidad de los esquemas permite la formación de verdaderas combinaciones lúdicas y el sujeto pasa de un esquema a otro sin ensayarlo sucesivamente y sin ningún esfuerzo de adaptación; en la quinta etapa, el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de adaptación actual; en la sexta etapa, el símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un proceso decisivo en el sentido de la representación.

Terminando la sexta etapa concluye el periodo sensorio-motor, hacia un año y medio o dos años, apareciendo en el curso de éste una función fundamental para ulteriores conductas, la función semiótica o simbólica,

en la cual se manifiestan conductas que evocan objetos ausentes; es decir, el poder reproducir un "significado" por medio de un "significante diferenciado" que sólo sirve para esa representación: lenguaje, juego, imagen mental, etc.

Según Piaget, dentro de estas conductas de operación casi simultánea, se encuentran:

a) Imitación diferida, que es la que se inicia en ausencia del modelo constituyendo el comienzo de representación y el gesto imitador, un inicio de significante diferenciado.

b) Juego simbólico o de ficción, desconocido en el nivel sensorio-motor. Existe representación y el significante diferenciado un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos.

c) El dibujo o la imagen gráfica es en sus comienzos un intermediario entre el juego y la imagen mental, no apareciendo sino hasta los dos años y medio.

d) La imagen surge como imitación interiorizada.

Por otro lado, Piaget sostiene que se encuentran cuatro tipos de estructuras que caracterizan a los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo, la regla y la construcción(17).

1) El juego de ejercicio es el primero en aparecer y caracteriza a las etapas del segundo al quinto estadio del período sensorio-motor, pero en el estadio seis da comienzo el juego simbólico, (el juego de simple ejercicio, sin intervención de símbolos ni ficciones ni reglas, caracteriza en particular a las conductas animales), consiste en repetir por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación y comprensión.

2) Los juegos simbólicos implican la representación de un objeto ausente. Esta etapa señala el apogeo del juego infantil,

(17) J. Piaget, "Psicología del Niño". Fondo de Cultura Económica, México, 1978. pp. 75-76.

siendo la función esencial de la vida del niño.

Es también un medio propio de expresión; o sea, de un sistema de significantes contruidos por él y adaptables a sus deseos: como es el sistema de los símbolos propios del juego, siendo tomados de la imitación a título de instrumentos; pero de una imitación no perseguida, sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la asimilación lúdica.

La función de asimilación de lo real al yo que cumple el juego simbólico se manifiesta bajo las formas particulares más diversas en la mayor parte de los casos afectivos sobre todo, pero a veces al servicio de intereses cognitivos.

Son, sobre todo, los conflictos afectivos los que reaparecen en el juego simbólico, sirviendo éste para la liquidación de los conflictos y también para la compensación de necesidades no satisfechas, inversión de los papeles (obediencia-autoridad) liberación y extensión del yo.

El simbolismo centrado en el yo no consiste sólo en formular y en alimentar los diversos intereses conscientes del sujeto. El juego simbólico se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes: intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad, etc.

3) En los juegos de reglas, la regla implica relaciones sociales o interindividuales, así como una regularidad impuesta por el grupo, cuya violación representa una falta.

4) Juegos de construcción, impregnados aún al principio, de simbolismo lúdico, pero que tienden seguidamente a construir verdaderas adaptaciones (construcciones mecánicas, etc.) o soluciones de problemas y creaciones inteligentes.

Por lo tanto, el juego de ejercicio simple comienza desde los primeros meses; el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año; el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo periodo

(de 4 a 7 años aproximadamente) y sobre todo durante el tercer periodo (de 7 a 11 años aproximadamente). Tenemos entonces que en el adulto quedan algunos residuos de juego de ejercicio simple y de juegos simbólicos, el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida, el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.

Los tres primeros niveles quedan caracterizados por diversas formas sucesivas, que son: sensorio-motora (ejercicio), representativa (simbólico) y reflexiva (reglas). Ahora bien, cabe preguntarse: ¿Dónde se sitúan los juegos que van a implicar la creación o construcción?. Cuando se lleva a cabo la construcción de un objeto, por ejemplo un barco; cuando el significante termina por confundirse con su significado y el juego simbólico con una imitación verdadera del barco, la pregunta que se plantea es la de saber si esta construcción es juego, una imitación o un trabajo espontáneo; tal vez la respuesta va más encaminada, dependiendo de lo que uno se está refiriendo al hacer alguna de esas actividades, y podrá decirse si es una

imitación, un juego o un trabajo espontáneo.

El juego, según Piaget(18), es definido por varios criterios:

- El juego encuentra su fin en sí mismo, mientras que el trabajo y las demás conductas no lúdicas entrañan una meta que no esté comprendida en la acción como tal.

- Hay que distinguir dos polos: a) la actividad es verdaderamente espontánea, ya que no es controlada; y, b) la actividad controlada por la sociedad y por la realidad.

- El juego es una actividad "para el placer", mientras que la actividad seria tiene por meta un resultado útil, independiente de su carácter agradable.

- El juego es la carencia relativa de organización; o sea, falta de estructura organizada, por oposición al pensamiento serio y reglamentado.

(18) Idem. pp. 125-134.

- Liberación de los conflictos: el juego ignora los conflictos o, si los encuentra, libera al yo mediante una solución de compensación o de liquidación, mientras la actividad sería se debate en conflictos ineludibles.

- El juego principiaría así con la intervención de motivos no contenidos en la acción inicial y todo juego podría caracterizarse por el papel que desempeñan los motivos posteriormente agregados.

II. FUNCIONES DEL JUEGO Y DEL JUGUETE.

En todas las épocas el juguete ha existido, por un lado, como algo que no puede clasificarse, que no tiene usos específicos, creado en el momento de juego; puede ser algo simple o algo complicado dependiendo del juego; por otro lado, el juguete creado por los adultos e inspirado en los recuerdos infantiles.

El juguete constituye uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos. En cuanto que es fabricado por los adultos, conlleva un significado social, ideológico y cultural, es un objeto de consumo industrializado y cubre, muchas veces, las necesidades adultas más que las infantiles ya que su producción va dirigida hacia fines económicos e industriales. El juguete industrial, producto de la civilización y reflejo de la evolución de la sociedad aporta al niño un cúmulo de conocimientos tecnológicos aplicados en su producción, lo que ejerce una influencia determinante sobre el papel del juguete en la actividad lúdica, modelando en la mente infantil una idea sobre el universo que se desprende de estos juguetes creados con la más moderna tecnología. Los juguetes se definen por nuestros juegos y tienen muchas funciones pero ninguna definitiva, la más importante es que el juguete debe servir para provocar juegos.(19)

(19) Cfr. Hetzer Hildergard. El Juego y los Juguetes, Kapelusz. 1985, pp.31-36.

Las definiciones de juego y de juguete que hay en diccionarios de psicología y pedagogía(20) nos dicen lo siguiente:

Juego: Puede considerarse como una actividad que no tiene un fin distinto a si misma. La palabra juego comprende desde los movimientos del niño de pecho que agita su sonaja hasta los deportes. Favorece los hábitos de sociabilidad, compañerismo, disciplina, dominio de si y formación de caracteres.

Juguete: Instrumento de juego, objeto simbólico. Estimula la actividad del educando, ofrece oportunidad de expresión y de puesta en práctica de las habilidades.

"La diferencia entre el juguete y el juego consiste en que el primero está destinado especialmente a divertir al niño, mientras que el segundo puede servir como pretexto para ejercicios de destrezas. El niño que rompe sus juguetes, conserva sus juegos..."(21)

El niño tiene necesidad de jugar y los juguetes han de facilitar esta tarea. Debemos tomar en cuenta los motivos que producen la

(20) Diccionario de Pedagogía. V. García Hoz. Labor. México, 1974.

Diccionario del Saber Moderno. Henri Cormary, et.al. Mensajero. Bilbao, 1975.

(21) Leif Brunelle. "La Verdadera Naturaleza del Juego". Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1978. p. 119.

necesidad de juego en el niño(22):

a) En primer lugar, el niño juega por placer, por que le gusta, es capaz de encontrar objetos e inventar juegos con facilidad y disfrutar al hacerlo;

b) Para expresar agresividad o impulsos de odio o agresión en un ambiente conocido, que no le devuelva al niño esta violencia, sin necesidad de estar enojado para ello;

c) Para controlar ansiedad. Esta constituye un factor en el juego que se manifiesta como inquietud o deseos de estar en actividad;

d) Para adquirir experiencia. El juego es la prueba continua de la capacidad creadora. Mediante el juego y la fantasía se va desarrollando la personalidad. El juego establece una vinculación entre la relación del individuo con la realidad personal interna y su relación con la realidad externa o compartida. Es en el juego donde el niño relaciona las ideas con la función corporal.

Según Winnicott, el juego es la alternativa a la sensualidad, en el esfuerzo del niño por no disociarse. Es sabido que cuando la ansiedad es grande, la sensualidad se torna compulsiva y el juego

(22) Winnicott D.W. "El Niño y el Mundo Externo". Gedisa. Buenos Aires, 1985, pp. 54-56.

resulta imposible(23).

Otra razón por la que los niños juegan es la de comunicarse con los demás, como el lenguaje, el juego sirve para manifestar los pensamientos y, como los sueños, cumple la función de autorrevelación y comunicación en un nivel profundo.

El papel del educador sería el de guiar la libertad del juego estableciendo límites, proporcionando oportunidades, tiempo y espacio para su ejecución, así como también, juguetes y compañeros de juego.(24)

El juego depende muchas veces de las funciones del juguete, el juguete puede tener diversas funciones: el juguete como fin en sí mismo y el juego a partir del objeto, el juguete a construir como objeto del juego, el juguete instrumento, simple medio al servicio de un juego originado al margen del mismo.

2.1. Desde el punto de vista etnológico el juguete cubre las siguientes funciones:

2.1.1 El Juguete como Apoyo Afectivo.

La relación que el niño establece con sus

(23) Op.cit. pp. 59.

(24) Op. Cit, Hetzer. P. 36.

Juguetes favoritos conlleva una historia de afinidad, apego y amor, desde su origen recuerdan alguna situación o alguna persona allegada a él, y tendría mayor carga afectiva si proviene de una persona que además de brindarle el juguete, le cuente cuentos, cante canciones, realicen ocupaciones comunes, le transmita conocimientos o le de compañía. (25)

El juguete sólo es vehículo de juego, un pretexto para que surja el juego, por lo tanto no es un elemento indispensable para jugar.

En ocasiones los adultos gozan comprando juguetes a los niños de una manera desmedida, aunque no sean utilizados, esto es por un intento de suplir la carencia de espacio, de confort, de movimiento, consecuencia de las sociedades modernas, que nos limitan por la sobrepoblación o por el diseño de vivienda urbana.

Son los juguetes uno de los medios que tiene

(25) Cfr. Chateau Jean. "Psicología de los Juegos Infantiles". Kapelusz. Buenos Aires. 1973. pp. 31-43.

el adulto para mantener un mínimo de relaciones lúdicas, además de servir para canalizar la necesidad de acción y juego del niño.

La función del juguete como apoyo afectivo se manifiesta en las conductas de propiedad, el juguete forma parte del niño y actúa sobre la integridad de su persona.

El juguete colocado tan cerca del niño es un orden que se crea y que asegura un estado de permanencia y seguridad al cual el niño es particularmente sensible. Los niños que carecen de afecto tienen tendencia a reafirmarse por medio de la posesión de juguetes. Winnicott(26) dice que algunos juguetes pueden servir como mediadores para poder separarse de la madre y los llamó objetos transicionales hacia la cultura. El niño desarrolla un apego afectivo que es muy importante para su tranquilidad, la separación de ellos le produce angustia. Sus juguetes representan a la madre, sólo que a éstos los puede manipular como quiera y en

(26) Winnicott D.W. "Realidad y Juego". Gedisa. Buenos Aires, 1985. p. 71

cambio, frente a la madre tiene un papel pasivo.

2.1.2 El juguete como reflejo de la cultura.

El juguete debe cumplir un cúmulo de funciones que le asigna el medio, la comunidad y el marco de relación que la sociedad le atribuye con la infancia: a qué deben jugar los niños y con qué(27). Reproduce la vida familiar y la ideología sociocultural; es decir que facilita al niño la imitación de las labores de los adultos y le asigna un rol; de acuerdo al sexo, jugará con diferentes instrumentos. El juguete industrial manifiesta todo el adelanto tecnológico y científico alcanzado, son reflejo de la realidad, de un modo de vida y una relación cotidiana con los seres y con los objetos que nos rodean, el juguete industrial produce un impacto tecnológico que el niño busca con entusiasmo, pues lo remite a su época, lo inserta en ella. El juguete llega a ser una herramienta muy importante porque es motivador de juego, el juego es una

(27) Berne Eric. "Juegos en que Participamos". Diana. México, 1976. pp. 63-65.

de las formas básicas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con su medio.

El hecho de que el niño sólo inicia un juego si algo diferente despierta su interés, nos demuestra que las actividades lúdicas le sirven para adquirir nuevos conocimientos. Si un juguete es demasiado conocido ya no provoca interés, sino que al contrario aburre. Por esta razón es muy importante la selección adecuada de los juguetes que se puedan utilizar inspirando muchos juegos que le den nuevas experiencias y mayor conocimiento sobre el mundo, desarrollando actitudes de interés hacia lo que se puede lograr jugando; entrenamiento y destreza para realizar un trabajo, ya que a determinada edad el juego es interesante también por el rendimiento que con él se puede obtener. (28) Los niños pequeños muestran una creciente comprensión y disposición para rendir, especialmente ante las tareas enfocadas como juego y que se adecuen a sus necesidades y capacidad.

(28) Op. cit. Hetzer. pp. 37-38

Actualmente, los niños se mueven en un mundo altamente tecnificado que cambia muy rápido por el continuo desarrollo de la tecnología y en el que tienen que desenvolverse. Es sorprendente la adaptación que logran hacia su medio a través de la imitación y el seguimiento de instrucciones aprenden muy pronto a utilizar la técnica, aunque muchas veces no pueden comprender el funcionamiento de ésta, por lo que primeramente manipularán los más diversos materiales y objetos, lo que les dará una experiencia que aplicarán en el mundo prácticamente e irán comprendiendo la técnica de acuerdo a su nivel evolutivo y al esfuerzo que se aplique en ello.

Los juguetes técnicos son reproducciones en pequeña escala de objetos reales con los que el niño compara, observa y representa el mundo de los adultos, motivándole a aprender y entender las funciones, reglas y leyes de la técnica.

Además que mediante los juguetes el niño reproduce y refleja la herencia cultural de su tiempo, habría que agregar el origen de este acervo cultural, para poner de

manifiesto que así como la cultura se adquiere jugando con juguetes que la reflejan, es mediante estos juegos que se da la experiencia cultural, es por el juego que se alimenta la cultura ya que según algunos autores, entre ellos Winnicott sostiene que la cultura es producto del juego y se da en el espacio intermedio que existe entre el yo y la realidad, espacio en el que se desarrolla también el juego.(29)

2.1.3 El Juguete Como Proyección de lo Imaginario.

El juguete provoca la imaginación para el juego en el niño, sobre todo los juguetes creados por él mismo, que son considerados como menos condicionantes y más creativos. El juguete deja de ser un simple objeto para ser un receptor de lo simbólico que influye en las relaciones afectivas o imaginarias, lo que quiere decir que la tecnología aplicada al juguete industrial es también un factor determinante en la relación con lo imaginario(30).

(29) Op. cit. p. 138.

(30) Chateau Jean. "Las Fuentes de lo Imaginario", Fondo de Cultura Económica. México, 1972. pp. 226-231.

Los juguetes tienen una significación simbólica y afectiva en donde el niño proyecta lo imaginario, les asigna funciones diferentes a las originales y desvía su finalidad dándoles otras nuevas. El juguete en un principio no tiene esta riqueza simbólica, pero a partir de que es adquirido en adelante, conforma todo su valor.

En el juego el niño expresa caracteres de su personalidad por eso tiene un valor proyectivo, es un medio de expresión de los sentimientos hacia sí mismo y hacia los demás.

Los juguetes modernos tienden a limitar la imaginación del niño y le resuelven situaciones que antes eran manipuladas por él, los más modernos avances tecnológicos aplicados en el juguete los hace objetos de contemplación y cuidados especiales, más que para jugar, además que son diseñados con una tendencia premeditada que dirige la imaginación del niño hacia objetivos sociales que contienen intenciones formadoras y reproductoras de la ideología dominante dando

por resultado una imaginación estereotipada que cambia según la época y el lugar.

Aunque el juego infantil sea siempre novedoso para el niño que lo descubre, advertimos que todo lo que sucede en el juego se ha hecho antes, y que los juegos son sólo adaptados no creados. Cada juego es encontrado y ofrece una posibilidad para la propia creatividad del niño, a partir de esta herencia y en circunstancias favorables el juego se llenará de productos de la imaginación creadora.

Winnicott(31) nos dice que las circunstancias favorables se dan cuando existe confianza, elemento esencial que facilitará la formación de imágenes y su uso constructivo, por recombinación en nuevas figuras, esta capacidad depende de la confianza que el individuo logra con los demás.

2.1.4 El Juguete Como Objeto de Consumo.

Los juguetes infantiles son generalmente diseñados y comprados por los adultos. Por

(31) Op Cit. pp. 102-113.

lo tanto, es importante, como se había señalado antes, poner especial atención en su elección, tomando en cuenta las necesidades de juego de los niños y su comportamiento frente a los juguetes; la adecuación de los juguetes según la edad, es de primordial relevancia para que el niño pueda manejar y establecer una relación mental con los mismos; las aplicaciones del juguete deben ser muchas y atraer la atención del niño para que ejecute actividades simultáneas posibilitando la creatividad; asimismo, es importante elegir juguetes durables, ya que sólo a través del tiempo el niño aprenderá a cuidarlos.

Los juguetes que se compran no sólo son importantes como factor de uso para el niño y por representar un medio de educación, sino que además, son un objeto de consumo que influye en la economía tanto familiar como del país de que se trate. Siempre ha existido el juguete como mercancía; fabricado y producido en serie. No por esto se han dejado de hacer los juguetes "caseros" o manufacturados, en cuya elaboración el niño está presente, lo cual es muy enriquecedor,

pero generalmente son objetos poco durables, ocasionales.

El hecho de que los juguetes constituyan un importante factor económico, nos lo demuestran las cifras alcanzadas en la venta de juguetes cada diciembre y los estudios realizados por el Instituto Nacional Del Consumidor, publicados en la revista mensual de dicho Instituto, además de la constante estimulación publicitaria, ya sea por anuncios televisivos, radiofónicos o visuales, así como las ferias del juguete que aumentan considerablemente el consumo. Este incremento en la venta de juguetes no siempre es compatible con los intereses educacionales; es decir, que los adultos, principales compradores, necesitan ser orientados acerca de la utilidad de los juguetes, durabilidad, valor educativo, etc., para lograr que sólo se consuman los adecuados.

2.2 Desde el punto de vista pedagógico, además de las funciones anteriores, el juguete tiene estas otras:

2.2.1 Auxiliar didáctico.

La función didáctica que cumple el juguete permite que, a través del juego, el niño se entrene para ciertas actividades, ayude a desarrollar habilidades y destrezas que faciliten su aprendizaje escolar y social.

Algunos juguetes actúan como objetos socializadores y ésta función está íntimamente ligada con la afectiva ya que incrementa la interacción entre la familia y compañeros, en caso contrario los juguetes actuarán como substitutos.

Desde el punto de vista del aprendizaje, (Winnicott, 1972) el juguete funciona en tres niveles:(32)

- a) El nivel práctico, manipulado y de coordinaciones sensoriomotoras;
- b) El nivel icónico, representación del mundo por medio de imágenes.
- c) El nivel simbólico que se alcanza

(32) Cfr. Winnicott D. W. "El Niño y el Mundo Externo". pp. 65-79.

mediante signos convencionales del lenguaje.

Los juguetes que tienen relación con el primer nivel son de tocar, percutir, arrojar, tirar, etc.; todos los que tengan que ver con las necesidades de locomoción, se trata de instrumentos que puedan favorecer un aprendizaje práctico, motriz.

Al segundo nivel pertenecen juguetes para ver, formas, colores, dimensiones, figuras para recortar, pegar, colecciones, etc. Este nivel entra en el campo de la representación dramática, narración con imágenes, teatro de títeres; etc.

El nivel simbólico abarca juegos como el de la oca, turista, con fichas, cartas, ajedrez, etc. Facilitan el significado del lenguaje.

Existen tantas clasificaciones de juegos y tantos enfoques de su utilidad como autores que han trabajado el tema, uno de ellos es Jean Chateau, que en su obra tan extensa ha profundizado mucho sobre el asunto y hace una clasificación de los juegos que es base operativa en el manejo de los juegos en el

aula.

Los juegos puramente funcionales que resulten de la necesidad interna de gastar energía por alguna vía, son simples ejercicios de una función que nace, el jugador no tiene la misma actitud en estos juegos, ya que no está consciente de que juega, difiere la actitud que se toma cuando sabemos que jugamos. Estos juegos funcionales son importantes por que dan origen a los juegos de imitación y de invención.

La imitación es el primer juego representativo en donde aparenta situaciones o hechos que sin duda ya han sido inventados como por ejemplo: el niño que finge recoger un objeto imaginario y llora si éste se rompe, la imitación ya ha sido inventada.

Estas potencialidades son utilizadas muchas veces por el maestro interesado en utilizar el juego como facilitador del proceso enseñanza-aprendizaje, logrando desarrollar la imaginación y la imitación de la realidad en los alumnos.

Los juegos reglados, proceden del deseo de afirmarse mediante el orden, éstos favorecen los hábitos de disciplina y la obediencia a las reglas sociales.(33)

Dentro de este enfoque de la función didáctica que puede tener el juguete está el de formador de hábitos ya que el niño se verá capacitado para la realización de acciones prácticas a corto y largo plazo. Aquí es cuando el juguete funciona como mecanismo de reproducción de la ideología y de las condiciones sociales. Las clases dominantes expresarán su ideología mediante mensajes emitidos por los juguetes y por los medios de comunicación, sumándose así a los diferentes producciones de la sociedad capitalista, como la literatura infantil, los libros, la vestimenta, etc., que vienen a reforzar el proceso pedagógico que la clase dominante y la familia, que es su agente, impone al niño para que desarrolle determinada función cuando sea grande.

(33) Existe una clasificación mucho más minuciosa del mismo autor, sólo se esbozan aquí los tipos de juego que parecieron más importantes.

Los juguetes son promotores de aptitudes y habilidades, son medios de adquirir experiencia y de enfrentarse al mundo de los adultos, pero son objetos que también deben ser dosificados ya que tanto la abundancia como la falta de juguetes, tendrán sus repercusiones en la personalidad del niño. Los niños que no dispusieron de juguetes que pudieran mover (durante su primer año de vida) tendrán una movilidad deficiente; los niños que no disponen de papel y lápices, al ingresar a la escuela, tardarán más en aprender a manejarlos. Por otro lado, la oferta excesiva de juguetes hará que el niño no juegue con ellos o bien, no agote las posibilidades que el juguete ofrece de lo cual resultará una actividad lúdica deficiente.

Los diferentes intereses de juego entre niños y niñas son, resultado de la educación ya que la diferenciación la hacen los adultos, pero afortunadamente y aunque sea poco a poco esta tendencia va desapareciendo a medida que también el rol que juega la mujer dentro de la sociedad está cambiando.

2.2.2 Medio de desarrollo de la creatividad.

El aspecto creativo del juguete es muy importante también en este enfoque. Se puede considerar a la creatividad como la capacidad para pensar de una manera original, propia, como usar palabras imaginativamente, inventar historias o soluciones a problemas. La creatividad es referida por los psicólogos como un aspecto de la personalidad que está relacionado con la inteligencia, aunque no necesariamente los niños más creativos son los más inteligentes, ni los más inteligentes son los más creativos. Se puede conducir adecuadamente el desarrollo de la creatividad en el niño mediante ciertas actividades y juegos que hagan surgir su inventiva o bien lo conduzcan a reproducir experiencias que ha tenido "brindándole un vasto campo de acción, el niño podrá penetrar con mayor facilidad al mundo de la técnica"(34) a través de sus propios descubrimientos e invenciones que posibilitará el manejo de sus juguetes.

2.3.3 Socializador.

(34) Jaúlin Robert. "Juegos y Juguetes". Siglo XXI. México, 1981. p. 114.

Según Jean Chateau(35), la búsqueda de la afirmación de sí se manifiesta en los juegos en dos formas:

- a) La formación de grupos, la atracción del "Mayor", y;
- b) La formación de la regla; aspectos fundamentales en el proceso de socialización.

El juego con reglas es utilizado a partir de los 10 años en el cual el niño obedece las reglas sin discutir su fundamento, obedeciendo la regla el niño trata de afirmar su personalidad, así mismo se somete a las reglas sociales por ser los medios que puede utilizar para la realización y afirmación del yo. Chateau afirma que la regla es el instrumento de la personalidad y tiene su origen en la necesidad de orden del individuo y aparece desde muy temprana edad. Al objeto ordenado lo podemos reconocer, como familiar, con el cual sabemos cómo actuar. Según este autor, existen 2 nociones de orden:

(35) Op. Cit. "Psicología de los Juegos Infantiles". pp. 31-59

a) El orden objetivo, y;

b) El orden subjetivo; el que se pone a los actos y pensamientos propios y facilitan el juego y por ende la relación con los demás.

Dice Jean Chateau(36) que el juego infantil se desvincula del mundo de los adultos, se fuga hacia un espacio en donde puede crear las reglas del juego y todo el que juegue, voluntariamente acepta estas reglas con mucha seriedad, recreando al mundo en estas reglas. De aquí un aspecto muy importante en la función creativa que se enuncia.

Según Winnicott(37) uno de los rasgos más importantes del juego es que sólo en él el niño tanto como el adulto están en libertad de ser creadores y señala que el motivo por el cual el juego sea tan útil en psicoterapia consiste en que el paciente se muestra creador y muestra realmente su personalidad.

(36) Idem p. 90

(37) Op. Cit. "Realidad y Juego". p. 97

Melanie Klein(38) ofrece otra contribución al tema de la creatividad y dice que ésta se da a partir de los impulsos agresivos y de la fantasía que se manifiestan a partir de la situación del juego.

2.3. Desde el punto de vista psicológico el juguete:

- 2.3.1 Manifiesta los caracteres de la personalidad contribuyendo a la expresión y dominio de conflictos, y como apoyo afectivo.

El juguete y el juego son utilizados para explorar, descubrir o producir relaciones entre el juego y la naturaleza infantil. El despertar del comportamiento lúdico está unido al de la personalidad. Es muy utilizado en psicoanálisis y psicoterapia infantil ya que como el lenguaje, el juego nos informa de las estructuras mentales del niño y además sirve a éste como medio para comprender ciertas actividades de los adultos.

*Lo universal, lo natural es el juego,

(38) Op. Cit. "Principios del Análisis Infantil". p. 134

facilita el crecimiento y conduce a las relaciones de grupo"(39) cualidades utilizadas por el psicoanálisis que es una forma de juego al servicio de la comunicación.

Se ha demostrado que es mucha la utilidad del juego en terapia, explotando las características del mismo como facilitador para la expresión y dominio de conflictos.

Según Axline(40) la terapia de juego se basa en la autoexpresión que hace el niño a través del juego y con determinados juguetes, utilizándolos para expresar sus sentimientos y problemas. Esta autora hace referencia a dos tipos de terapia de juego.

La terapia directiva, en la que el terapeuta guía y va interpretando las actitudes del paciente; la terapia de juego no directiva, en la que el niño es el responsable e indica el camino a seguir.

(39) Winnicott D.W. "Realidad y Juego", 1972. pp. 79-91

(40) Axline Virginia M. "Terapia de Juego". Ed. Diana. México, 1983. pp. 61-74.

Los útiles para la terapia de juego consisten básicamente en lo siguiente:

Si se tiene un espacio debe adaptarse contra ruidos, tener agua, ventilación, ofrecer seguridad y protección; contar con los siguientes materiales: familias de muñecos, casita amueblada, soldaditos, sillas, vasijas, biberones, ropa de muñecos, escenario de títeres, títeres, arcilla, gises, plastilina, lápices, hojas de papel, mesa, trapos, revistas, tijeras, recortes de personas, animales y cosas; estos pueden ser algunos materiales pero según las posibilidades, se pueden tener más o únicamente los más indispensables.

La terapia de juego se utiliza en niños que no están adaptados a su ámbito familiar o escolar, a los llamados niños problema.

Los avances en el seguimiento de esta técnica han sido comprobados por muchos psicólogos y psicoterapeutas que la han utilizado y se ha verificado que ayuda al proceso de crecimiento, readaptando y reorganizando la

integridad del niño en cuanto a sus actitudes, pensamientos y sentimientos.

En cada individuo existen necesidades básicas que tiene que satisfacer, cuando lo logra, es una persona adaptada; cuando el esfuerzo por buscar esta tranquilidad se encuentra impedido, el individuo tiende a tomar caminos desviados para lograr la satisfacción y se dice en este caso que está mal adaptado, esto es cuando carece de la suficiente confianza en sí mismo, entonces aparecen diferentes tipos de conducta inadaptada como: soñar despierto, retraerse, realizar compensaciones, regresiones o reprimirse, entre otros mecanismos, estas actitudes parecen ser manifestaciones de los intentos que hace el yo por realizar su autoconcepto pero de manera encubierta.

III. ALTERNATIVA PEDAGOGICA: UTILIZACION DE JUEGO EN EL AULA.

3.1 El juego y sus implicaciones en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

3.1.1 Valor educativo del juego.

De acuerdo con las teorías del juego revisadas en el primer capítulo de este trabajo, se expone lo siguiente:

El juego es considerado como una actividad espontánea y libre, por lo cual parece que es contrario a la labor escolar en la que predominan actividades sistemáticas, intencionales y serias, sin embargo, muchos pedagogos han reconocido la necesidad de presentar la enseñanza a manera de juego y a través de juguetes (véase Infra 3.1.2).

La explicación psicológica del juego señala que éste es un ejercicio de preparación para la vida adulta.

En las teorías del juego se da un valor formal al juego y se considera que produce un

mejor desarrollo general, atendiendo así al servicio para el aprendizaje, conservando y fijando los nuevos hábitos, por eso es que se han creado métodos de enseñanza con materiales que son juguetes o bien se parecen mucho a los juguetes infantiles.

Desde el punto de vista pedagógico, el juego incita al niño a descubrir y utilizar individualmente tanto la inteligencia, la experiencia, el ambiente y su propio cuerpo- equilibrio, elasticidad, agudeza de la percepción, rapidez de la respuesta, resistencia -o su personalidad- dominio de sí, asimilación, acomodación -se sirve de él para liberarse de cargas emotivas por las catarsis de descarga, compensación o evasión tan necesaria no sólo en los niños, sino también en los adultos-.

La ausencia de juegos por falta de interés o por premura y exigencia de trabajo es causa de deficiencias y desequilibrio afectivo.

El juego, como medio para liberarse de las tensiones que nos producen las diarias preocupaciones es también para el adulto un

enriquecimiento necesario de la vida.

El niño muestra una actitud positiva al orientar su trabajo escolar con actividades lúdicas hacia el mejor rendimiento, comportamiento que se logra si las actividades se adecuan a sus necesidades y las exigencias coinciden con la capacidad de éstos. Para que el niño tenga un interés constante en las tareas impuestas, debe comprender el sentido para ellas; el fin que se conseguirá al realizarlas.

La Asociación Francesa para la Educación Por el Juego(41) establece que debe sistematizarse y racionalizarse el uso del juego para favorecer la adquisición de nociones en el ámbito escolar, no sólo en el nivel preescolar sino en todos los niveles, ya que el juego es facilitador de la acción, sea corporal, social o intelectual. Por otra parte, el juego es divertido, exige un esfuerzo que es aceptado, querido, voluntario y deseado. Por estas razones el juego se había utilizado como actividad de descanso;

(41) Asociación fundada el 17 de abril de 1970 y citada en "La Verdadera Naturaleza del Juego" Leit y Brunelle. p. 105

pero, analizando todas las posibilidades que ofrece: por qué no recuperar, revertir el esfuerzo que implica hacia el aprendizaje escolar e implementar su sistematización racionalizada en los programas de educación vigentes en las escuelas primarias, ya que a nivel preescolar el juego es utilizado, reconocido y explotado exitosamente, pero en otros terrenos, no ha ocupado el lugar que verdaderamente le correspondería. Sin embargo, desde Claparede y Dewey hasta Piaget y Wallon, se percibe con claridad que la actividad lúdica es una obligada de las actividades intelectuales y sociales superiores. Cada día se reconoce más el lugar del juego como estimulante hacia el conocimiento, como intermediario, los juegos preparan para la vida futura en donde el niño tendrá que aplicar su propia iniciativa individual, ser creativo -experimentar. Mediante el juego practicamos y llegamos a la creatividad, proceso que consiste en tener y llevar a cabo nuevas ideas. La etapa de la vida por la que cruzan los escolares de primaria está llena de sensibilidad y disponibilidad para recibir y asimilar nuevas experiencias en las que iniciará el proceso creativo.

3.1.2 Froebel, Decroly, Montessori: Primeros Métodos de Enseñanza-Aprendizaje que tienen por base el juego.

Al iniciarse el Siglo XIX comienzan a surgir métodos de enseñanza en toda Europa: Freinet en Francia, Makarenko en la Unión Soviética, Dewey en Estados Unidos, Decroly en Bélgica, Montessori en Italia y Froebel en Alemania. Todos métodos distintos entre sí y con características propias, coinciden en su finalidad que es el desarrollo de la personalidad del niño desde nivel preescolar a la enseñanza superior; en brindar motivación para el aprendizaje en estrecha relación con la realidad; lograr el autoaprendizaje y autodisciplina, la crítica y autocrítica.

Froebel, Decroly y Montessori han creado métodos educativos en los que utilizan el juego como un elemento indispensable y fundamental, por lo que se les considera precursores de una pedagogía del juego que a partir de ellos ha venido desarrollándose.

Se hará una breve descripción de estos métodos y de sus autores:

A. Froebel, Friedrich (1782-1852).

Fundador del Kindergarten. Se interesó por la educación preescolar, una educación que debía comenzar desde el nacimiento, utilizando como medio los juegos, actividades a las que atribuía un profundo significado. Froebel explotó el juego espontáneo del niño a través de las diversas etapas de su evolución, con fines educativos y supo proporcionarle toda una gama de experiencias apropiadas para desarrollar armónicamente su pensamiento. Por esta razón, las bases de su método son muy valiosas: "El pensamiento se desarrolla rápidamente por sí mismo al comprobar las relaciones entre las cosas y al descubrir nuestros medios de acción sobre las cosas y las criaturas"(42).

El método Froebel tiene dos partes una analítica y otra sintética. En la parte

(42) Goldammer Herman. "Método Froebel". Sandoz. Paris. Citado en "Los Dones de Froebel a la Infancia" por André Michelet. Herder, 1977. pp. 177-223.

analítica comprende las formas más simples de la actividad humana y la otra contiene actividades en las que se efectúa la transformación de la materia, ofrece ocupaciones más complicadas. El juego y el juguete sirven al niño para dar una forma de vida exterior al mundo que vive en él, para familiarizarse con el mundo exterior y sus fenómenos y conocerse a si mismo. Del método creado por Froebel, Montessori desarrolló grandes avances en el suyo. Froebel partía del principio de que nuestro primer maestro es la naturaleza y que está en estrecha relación con la naturaleza humana. Su doctrina tuvo gran influencia en los países anglosajones y alemanes así como en Francia posteriormente, hasta el nacimiento de los jardines de niños en todo el mundo y en él inspirados.

B. Decroly, Ovide (1871-1932).

En 1902 funda un instituto para niños irregulares donde elabora técnicas educativas. Su método tiene el principio rector de Rousseau: hacer que el niño lleve una vida en la que pueda expresarse,

realizarse, introduce los juegos educativos, un nuevo método de lectura y la noción de los "centros de interés". Como psicólogo, Decroly ha realizado numerosas investigaciones sobre la psicogénesis del niño normal y anormal, sobre la medida de la inteligencia, sobre la afectividad y el carácter, sobre la evolución del lenguaje hablado y del dibujo entre otras.(43)

La aportación más importante de Decroly a la psicopedagogía del niño es el descubrimiento de la función de "globalización", aplicación práctica de la teoría de la gestalt, que es lo contrario del método analítico-sintético.

Los conocimientos del niño parten del campo práctico y se amplían poco a poco gracias al método de los centros de interés. La enseñanza esté basada en las necesidades esenciales que son los factores del desarrollo del niño y conceden al juego y al trabajo manual una gran importancia. Decroly establece que en cada estadio del aprendizaje debe prestarse atención a la observación, a

(43) Diccionario de Pedagogía II. García Hoz. Ed. Labor, 1974.

la asociación en el espacio y en el tiempo; a la expresión. La expresión es una necesidad natural del niño para la cual el método Decroly utiliza actividades educativas que favorecen la socialización, aproxima la escuela a la vida haciendo actuar al niño cubriendo su necesidad de jugar, el juego es el puente que une al niño a la vida, en estas actividades se usa material educativo consistente en juegos que desarrollan la personalidad, la necesidad de trabajar en armonía con los demás bajo un ambiente de libertad y autogobierno y encaminados hacia la elaboración de las ideas.

Los juegos de Decroly están repartidos en dos etapas:

a) Los juegos sensoriomotores y de atención:

- Juegos visuales motores,
- Juegos motores y auditivos motores,
- Juegos visuales (formas y colores).

b) Juegos de iniciación a las

actividades intelectuales.

- Juegos de iniciación aritmética,
- Juegos relacionados con la noción del tiempo.
- Juegos de iniciación a la lectura.
- Juegos de comprensión del lenguaje.(44)

C. Montessori Maria. 1870-1952.

Doctora en Medicina, investigadora sobre la educación de los niños anormales, puso en práctica un método experimental de educación. En 1907 abre la casa de los niños. Sus ideas pedagógicas han tenido mucho éxito y se aplican actualmente en todo el mundo.(45)

Su método consiste en interesar a los niños subnormales en las sensaciones que los lleven al logro de su desarrollo intelectual ejercitando convenientemente los sentidos; después de aplicar su método a niños

(44) Cfr. Michelet André. "Los Útiles de la Infancia". Herder, Barcelona, 1977. pp. 131-175.

(45) Idem. p. 79

anormales lo hizo extensivo a niños normales. Además de darle mucha importancia al desarrollo sensorial M. Montessori hace de su método un trabajo libre por parte del niño y acorde a sus necesidades de desarrollo, sobre la preparación objetiva del material adecuado. Este método ha sido muy criticado por realizarse a través de instrumentos, juegos, juguetes y procedimientos predeterminados que limitan la libertad del niño. Su método se considera precursor de la "escuela nueva", a partir de la educación de los sentidos, relaciona lo más rápidamente posible el lenguaje con la actividad manual, abordando con ello la educación intelectual. (46)

En el sistema Montessori, la educación de los sentidos abarca: el sentido del tacto, educación de la percepción de las formas, educación del gusto y del olfato; percepción diferencial de las dimensiones; la vista (espesor, longitudes, alturas, tamaños, formas, volúmenes, superficies, líneas) percepción diferencial de los colores,

(46) Idem. p.80

discernimiento de los sentidos: el oído.(47)

Una característica de material de educación sensorial montessoriano es la posibilidad de autoeducación que ofrece al niño (normal): El niño se da cuenta del error cometido, el propio material didáctico controla cada error. La importancia educativa del material didáctico deriva precisamente de esos errores, cuando el niño ya no incurre en ellos, ha superado el ejercicio y el material ya no le es útil, lo mismo que sucede al utilizar juguetes para juegos funcionales, que según Piaget son los que ejercitan habilidades físicas (clavar, ensartar, armar, desarmar, etc.), de ahí que el método Montessori tenga tantos materiales diferentes y especiales, el interés del material radica en el hecho de motivar y permitir un ejercicio psicosensorial.(48)

Aunque el ejercicio de los sentidos es un autoejercicio que a fuerza de repetición lleva al perfeccionamiento de las conductas

(47) Idem, p.81

(48) Idem. p. 82

psicosensoriales, debe llevar al niño de las sensaciones a las ideas.(49)

A pesar de que estos métodos, generadores de la llamada "escuela nueva" en Europa, son ya viejos, se consideran vigentes en la práctica educativa nacional y no sólo son utilizados, sino que en muchos casos se ha intentado implementarlos, combinarlos o tomar de ellos lo más funcional u operativo para el caso específico de que se trate por lo que se considera importante tenerlos en cuenta como útiles herramientas de las que en cualquier momento podemos echar mano para ampliar su uso no sólo en la educación preescolar sino también en otros niveles educativos, para lo cual es indispensable pensar en el tipo de persona que ha de trabajar para lograr la mejoría del proceso enseñanza-aprendizaje utilizando el juego y los juguetes, no como una novedad, sino como otro más de los recursos que pueden servir en el aula, en la escuela primaria, para agilizar y diversificar la clase tradicional que caracteriza el sistema educativo

(49) Idem. p. 83

nacional.(50)

3.2 El juego y las necesidades de los niños de 7 a 12 años.

Se mencionan las características de los niños de estas edades porque es el período escolar correspondiente a lo primario.

3.2.1 Características.

Los rasgos de madurez que se describen a continuación han sido tomados de las clasificaciones de Arnold Gesell y Edna O'Shaughnessy y como estos autores señalan no son modelos rígidos sino más bien típicos y pueden usarse para interpretar el nivel de madurez del niño sin olvidar que cada niño tiene un modo individual de crecimiento.

Los estudios de Gesell(51) se caracterizan por describir minuciosamente la conducta del niño en diversas edades, observada en condiciones controladas por el autor. A

(50) Ibidem. p. 84

(51) Gesell, Arnold y Amatruda, C. "Diagnóstico del Desarrollo", Paidós. Buenos Aires, 1958.

través de la observación del comportamiento, Gesell considera la conducta evolutiva del niño en cuatro áreas representativas del crecimiento: conducta motriz, conducta adaptativa, conducta del lenguaje y conducta social. En cada una de estas áreas, establece conductas tipo que sirven de patrón comparativo.

El niño de siete años atraviesa periodos de calma y de concentración, durante los cuales elabora interiormente sus impresiones; es una edad de asimilación, existe una tendencia de meditación que es un mecanismo psicológico mediante el cual absorbe, revive y reorganiza sus experiencias. Ejercita mucho su fantasía y reflexiona a través de ella, su sensibilidad frente a las actitudes de los demás aumenta, se profundizan sus relaciones personal-sociales, está desarrollando un sentido ético, crítico, razona, reflexiona, le interesan las conclusiones y los desarrollos lógicos, utiliza el lenguaje con mayor libertad, es más curioso que antes, dedica más tiempo a sus tareas, tiene más capacidad para jugar solo, prevee lo que ha de hacer, es más realista, le gustan los

juegos de sociedad y los rompecabezas, puede manejar mejor los juegos porque su interés por ganar no es tan marcado como antes.

El niño de ocho años posee un nuevo grado de flexibilidad; mediante la personificación, puede asumir un papel tras otro. Valora, le gusta poner en escena obras de teatro, son importantes la propiedad y la posesividad de las cosas. Varones y mujeres participan como iguales en las actividades; empieza a dudar de la infalibilidad de los mayores y a pensar en la muerte, a los ocho años, el niño comienza a ver conclusiones, contextos y consecuencias, adquiere conciencia de sí mismo, no le gusta jugar solo, puede organizar juegos y le gustan mucho las actividades deportivas.

El niño de nueve años se siente mayor y capaz de responder de sí mismo, pero se siente incomprendido, busca ayuda en los adultos, desarrolla sus tareas escolares y del hogar independientemente, es responsable, tiene más experiencia en la vida escolar y es capaz de ayudar a niños más pequeños, es reservado en sus asuntos, se interesa más en su cuerpo y

en sus sentimientos hacia otros, sabe valorar la amistad. Su estado de ánimo es variable, se deprime fácilmente y se aburre de lo que antes le gustaba hacer, es muy inquieto y le gusta experimentar y descubrir nuevas cosas.

El niño de diez años siente que ha dejado de pertenecer al mundo de los "pequeños", ha crecido y sigue creciendo, busca su lugar en la familia, opina, critica a los padres, es buen amigo y buen compañero, pertenece a un grupo en el que se siente aceptado, es consciente de las diferencias individuales, valora sus cualidades y reconoce sus defectos y diferencias, además de preocuparse por su desarrollo físico se preocupa de su desarrollo psicológico, es curioso y quiere aprender todo.

Los once años señalan el comienzo de la adolescencia, con todos los síntomas del proceso de crecimiento, el niño a esta edad es inquieto, investigador, impulsivo; siempre tiene hambre, no le gusta estar solo, discute, opina, critica, sus estados de ánimo son variables, reflejan la inmadurez de las nuevas evoluciones emocionales. Tiene

tendencia a ser negativo, importuno, contradictorio más estas actitudes desempeñan una función positiva para facilitar su adaptación a la realidad, es rebelde contra los padres y hermanos, le gusta investigar por su cuenta y descubrir cosas, aprende libremente. El pequeño adolescente debe aprender a proyectarse dentro de la vida de los demás, a satisfacer y aguzar sus sentimientos de pertenencia y solidaridad con el grupo. En la escuela se concentra fácilmente en lo que hace y tiene espíritu de competencia sobre todo con las niñas y viceversa. Es más ecléctico que reflexivo, su curiosidad es ilimitada tanto dentro como fuera de la escuela. Todavía no se interesa por el sexo opuesto. La individualidad se define cada vez más.

Los doce años traen consigo muchos cambios; el niño es más razonable, adquiere una nueva visión de sí mismo y de sus compañeros, procura ganarse la aprobación de los demás, es positivo y entusiasta, su curiosidad y deseos de saber no han disminuido, es muy solidario y compañero, le gusta discutir problemas políticos, puede desempeñar con más

eficiencia tareas individuales, pero le gusta más trabajar en equipos, se preocupa por la justicia, la ley, la lealtad, la vida, el delito, es más realista y entusiasta, desea ejercitar sus facultades intelectuales, le gusta leer, acepta la disciplina y muestra un mayor conocimiento de sí mismo, hay un progreso notable en el pensamiento conceptual y el uso de las ideas.

3.2.2 Juegos aplicables en el ámbito escolar.

Es necesario hacer una selección de juegos que puedan ser utilizados en el salón de clases tomando en cuenta las necesidades de aprendizaje y los programas educativos.

Existen muchas publicaciones en donde se encuentran clasificaciones de juegos tomando en cuenta cierto tipo de desarrollo a ser alcanzado o bien por edad cronológica. Algunas de estas clasificaciones están encaminadas hacia el desarrollo del niño --normal o anormal-- y otras ofrecen juegos estructurados de una manera más compleja aplicables a los adultos con fines proyectivos, de capacitación o para

desarrollo de personal en las empresas.

Teniendo en cuenta que existen juegos para cada edad, para desarrollar diferentes tipos de conducta (juegos para el desarrollo motor, juegos de memoria, de creatividad, juegos socializadores, de motivación, etc.) en este trabajo sólo se describirán las conductas que deben desarrollarse para facilitar el aprendizaje y a partir de ellas, utilizar juegos con niños de 6 a 12 años, o sea el período escolar que corresponde al nivel primaria, y que podrían ser incluidos en el programa de trabajo, para facilitar los temas que el maestro juzgue convenientes o bien agilizar de alguna manera el desarrollo de ciertas conductas o habilidades que observe inmaduras en sus alumnos.

Para lograr hacer del juego un elemento que facilite el aprendizaje, debemos pensar en las necesidades de los alumnos, ya que satisfaciendo estas necesidades es que desarrollarán sus capacidades y conformarán su personalidad, abarcando las áreas que la componen: motriz, social, afectiva y cognoscitiva. Cada una de estas áreas

encierra aspectos específicos muy importantes que deberán tratarse por separado para después integrarlos. Para facilitar el proceso de aprendizaje deberán tomarse en cuenta los siguientes factores:

a) Desarrollo perceptivo motor: Es el proceso que implica la percepción a través de un sistema sensorial que integra e interpreta la información percibida, planes el movimiento, responde, basa la evaluación en la retroalimentación y la almacena. El desarrollo perceptivo motor se basa en la maduración y en las vivencias enriquecedoras del medio ambiente. Las capacidades perceptivas son vitales para el funcionamiento cotidiano y para aprender; consisten en el conocimiento corporal; la imagen corporal; relaciones espaciales; direccionalidad, lateralidad; discriminación visual; reconocimiento visual de un modelo; imitación del movimiento; coordinación de movimientos; conciencia temporal; percepción de relaciones causa-efecto.

b) Capacidad de atención y concentración: sirve para relacionarnos eficazmente con el

medio ambiente separando lo relevante de lo irrelevante en una situación dada para poder asumir retos, ser competitivo, responsable, implicarse y adaptarse a un grupo, percibir cambios, tomar decisiones e involucrarse en un problema o situación dada.

c) Percepción auditiva: capacidad de discriminar entre varios sonidos e identificarlos, el escuchar selectivamente sonidos particulares, reconocer modelos de sonidos y determinar de dónde proviene un sonido, reconocer semejanzas y diferencias entre sonidos parecidos.

d) Descarga de la tensión y del exceso de energía: busca cubrir la necesidad de movimiento, esto se puede lograr con juegos o ejecutando actividades como estirarse, respirar profundamente, relajarse, seguir diferentes ritmos, agilizar la acción, reír, concentración, excitación, involucramiento, sensación de éxito, contribución.

e) Autocontrol: conducta que se logra cuando hay abundantes oportunidades de experimentar, las metas y objetivos son

relativamente claros y consecuentes, el autocontrol contribuye a alcanzar la meta; la retroalimentación es inmediata, éxito, los errores pueden ser perdonados, tener siempre muchas posibilidades de alcanzar el éxito.

f) Desarrollo de los procesos de pensamiento: Se logra mediante actividades de: atención, concentración, preparación, estar alerta, recepción, percepción, reconocimiento de patrones, relaciones y contrastes, selectividad, discriminación, comprensión, traducción, interpretación, extrapolación, análisis, toma de decisiones, planeación motriz, seguir secuencias, memoria, almacenamiento de datos, aplicación de la información, transferencia del aprendizaje y evaluación.

g) Reforzamiento de la información aprendida: Para lograr esto se necesita de mucha creatividad, adaptabilidad, ejercicios que faciliten la toma de decisiones, conocimiento, discriminación, pensamiento, retroalimentación y autoevaluación.

h) Desarrollo social: Interactuar con

los demás, experimentar las respuestas de otros y volverse consciente de los propios sentimientos mediante conductas como: aceptar, expresar, confiar, arriesgar, aceptar ayuda, ser líder o aceptar el liderazgo, cooperar, colaborar, evaluar, entender los sentimientos de otro, compartir, escuchar e influir en las ideas de los demás.

i) Capacidades físicas: nivel de aptitud física que comprende: la resistencia cardiovascular, resistencia respiratoria, resistencia muscular, desarrollo de los músculos, flexibilidad, capacidad de relajarse, correcta alineación del cuerpo.

Teniendo en cuenta estos aspectos necesarios para que se de el aprendizaje, el maestro deberá hacer uso de su imaginación y creatividad para inventar actividades que contengan la conducta específica que quiera lograr en los alumnos, conducta que evidenciará el aprendizaje.

A continuación se presentan algunos juegos muy conocidos que ayudan al desarrollo de los aspectos arriba mencionados.

Juegos	DPM	CAC	IA	DTEE	A	PP	RA	DS	CF
Acitrón	X	X	X		X	X		X	X
Avión	X	X		X		X	X		X
Basta		X			X	X		X	X
Cierto o falso		X	X	X		X	X		X
Escondidos	X	X	X		X				
El juego del costal	X	X		X	X			X	X
El juego del espejo	X	X		X	X	X		X	X
El juego de la cuerda	X	X			X	X			X
Jicotillo	X	X	X	X	X	X		X	X
Letras y números	X				X	X	X	X	X
Puntos car- dinales	X	X	X	X	X	X	X	X	
Memoria	X	X				X			
Coras y Gestos	X	X	X	X		X	X	X	
Encantados	X	X		X	X	X		X	
Las Sillas	X		X	X	X	X		X	
Ping Pong	X	X		X	X			X	
Relevos	X	X		X	X	X		X	X
Simón dice...	X	X			X	X			X
Sombras	X	X		X	X		X	X	X
Soy un globo	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Suena como...	X	X	X	X		X	X	X	
Vólibol	X	X		X	X				X

DPM: Desarrollo Preceptivo Motor;
CAC: Capacidad de Atención y Concentración;
PA: Percepción Auditiva;
DTEE: Descarga de Tensión y Exceso de Energía;
A: Autocontrol;
PP: Procesos del Pensamiento;
RA: Reforzamiento de la Información Aprendida;
DS: Desarrollo Social;
CF: Capacidades Físicas.

FUENTE: Elaboraciones propias para la presente tesis.

Como estos existen muchos juegos no es objetivo de este trabajo describirlos, por lo que solo se ejemplifican los más conocidos.

3.3 El papel del maestro.

La escuela es un organismo ideológico del Estado, este último se ha ocupado de establecer las normas, leyes, planes y programas que han de cumplir y cubrir quienes en ella laboran. Obviamente, estas reglamentaciones mantienen a la escuela en un nivel de manipulación conveniente para mantener la ideología y el equilibrio del Estado junto con los otros organismos que lo conforman, creándose así, un orden rector que vigila y mantiene las condiciones que le darán esta armonía aparente. Ante el Estado, la escuela debe ser, antes que un instrumento de difusión y creación cultural, un regulador y corrector de la conducta. Esto se refleja en el tipo de hombre que crea.

Todo esto se presenta como una problemática obstaculizante del quehacer del maestro que, lejos de ser libre y creativo, está encajado en un orden preestablecido, de donde difícilmente puede escapar.

Para empezar, veremos qué se pretende del maestro en cuanto a conformador de una institución regulada por la

ideología dominante; después la tarea que se le asigna y pretende cumplir. Después, el compromiso social que el maestro asume al desempeñarse como tal. Analizaremos lo anterior como una serie de limitantes hacia lo que sería la tarea ideal del maestro que comprendería la facilitación del proceso enseñanza-aprendizaje creativamente, personalmente, implementando actividades a través de los medios que tenga a su alcance y que considere más adecuados; que tuviera la oportunidad de capacitarse permanentemente y que contara con el tiempo necesario para lograr sus objetivos.

3.3.1 El poder del maestro.

Hay tres acepciones de la palabra maestro que han pasado a ser las más conocidas:

- El hombre eminente en cualquier faceta de la cultura, que con su obra científica o literaria, verdaderamente relevante, influye en la vida y la formación, incluso de los que establecen contacto con él sólo a través de sus obras.

- Aplicase al que por su trabajo o por su capacidad o alguna situación especial dirige

una obra o un taller en el cual colaboran otros artesanos de categoría inferior.

- El que consagra su vida a la tarea educativa(52).

La idea de maestro connota el concepto de ser operante sobre otros. La relación maestro-discípulo es una relación de desigualdad en donde ambas partes aceptan su postura, postura en donde el maestro tiene el poder que le da el conocimiento, conocimiento que nos lleva a un saber que le dará esa superioridad ante el que no sabe y desea saber, el maestro es quien le facilitará al alumno el saber y por esto debe ser respetado como autoridad, autoridad que le da su supuesto saber más que el alumno, este conocimiento brinda al maestro estas dos características: la de poder y la de autoridad. Características que serán manejadas para lograr un estatus y que lo colocan en una posición superior. El maestro se preocupa por conservar esta situación a través de su hacer, encasillando su rol en

(52) Diccionario de Pedagogía II de V. García Hoz, Labor, 1974.

actitudes y actividades que no lo hagan tambalearse, situación que limite en cuanto al desarrollo de nuevas alternativas de trabajo en el aula (jugar por ejemplo).

El maestro está sujeto a las disposiciones administrativas de la escuela y a los valores establecidos por la práctica docente acerca de cómo lograr el aprendizaje, cómo utilizar los recursos disponibles. Para que su trabajo sea operante deberá mantener la disciplina en el salón de clase, para lo cual utiliza estrategias que ha probado y modificado a través de su experiencia. Una de estas estrategias es el orden que deberá imperar en el proceso E-A de acuerdo a lo que se supone una buena serie de reglas de disciplina y control en el trabajo escolar: silencio, limpieza, quietud, cumplimiento, etc.

El maestro dará una imagen de sí mismo ante los demás, con lo que se calificará su trabajo como eficaz o no. Del mismo modo, el maestro va formándose una imagen propia que asume y hace valer para conservar su trabajo y sentir que logra el éxito profesional.

Son condiciones muy importantes para el maestro, instalarse en una postura de poder, autoridad y eficiencia sobre sus alumnos, condiciones que se sienten vulnerables ante actividades lúdicas, pues éstas requieren de una flexibilidad en la realización de la tarea y una actitud del maestro completamente diferente a la de autoridad. Esto hace que el maestro piense que si juega con sus alumnos le perderán el respeto y se verá fuera de su lugar de poder sobre ellos, para instalarse en un lugar de igualdad ante la búsqueda del conocimiento, cosa que le quitará o restará autoridad y arriesgará la eficacia de su trabajo, sobre todo, ante los ojos de los demás. El maestro no se quiere exponer a esto, por lo que prefiere asegurarse de que las estrategias que utiliza sean esencialmente adaptativas y que su práctica fomente más la reproducción de estructuras que su transformación.

3.3.2. El quehacer del maestro.

En el caso del maestro de primaria, deberá tener las siguientes características en

cuanto a su formación y a sus habilidades:

- Inspirar y motivar a los alumnos.
- Crear un ambiente en donde los alumnos puedan desarrollar sus habilidades.
- Conocer las necesidades de sus alumnos y el momento en el que se encuentra la mayoría del grupo.
- Establecer un ambiente de confianza para que exista el diálogo y la comunicación.
- Ser el portador y receptor de información y vivencias.
- Planear, programar y evaluar de forma adecuada las actividades.
- Conocer los utensilios de trabajo y juego.
- Ayudar a los demás a lograr su autoconocimiento.
- Autoevaluarse para poder evaluar el trabajo de sus alumnos.

- Además de los contenidos profesionales que debe haber adquirido en el curso de su carrera para el logro de su labor. (53)

El maestro tiene que enseñar al alumno ciertas destrezas, a expresarse, a leer, escribir, etc. Tiene que haber por tanto, una parte de trabajo directo encaminada a proporcionar al niño esas destrezas en el grado conveniente, puesto que el niño es incapaz de aprender esto por sí mismo.

El maestro tiene que procurar que el niño adquiera un círculo de ideas, en tal extensión y de tal modo organizadas, que al salir de la escuela sea apto para comprender, en la medida de sus posibilidades, la cultura de su tiempo. Ha de evaluar finalmente los resultados del trabajo y retroalimentar sus futuras experiencias.

Si a todo esto se añade que los docentes estén informados del enfoque psicoanalista del juego, lo cual implica una formación

(53) Sefchovick, Waesburd. "Hacia una Pedagogía de la Creatividad". pp. 47-54.

permanente, para el adiestramiento en la observación de los juegos infantiles y hacer prevalecer el juego sobre el juguete y sobre los materiales utilizados; que sepan jugar para poder hacer jugar a sus alumnos y lograr una buena relación con ellos, habrá por resultado maestros que más que dirigir el aprendizaje lo faciliten.

Descrita así la tarea del maestro resulta un tanto la de la persona ideal efectuando la labor ideal; la realidad es completamente distinta, si nos detenemos a analizarla encontraremos que: el maestro tiene una tarea aparentemente definida y limitada que podría consistir en lo anteriormente expresado, pero además cubre funciones circunstanciales, como por ejemplo, crear las condiciones específicas para las relaciones interpersonales en el interior de la escuela. "Las condiciones materiales de cada escuela, provenientes de la historia de su constitución en la localidad y de su relación con la comunidad, se combinan con la manera cómo la organiza el director en turno. De esa combinación surgen una serie de necesidades y prioridades que devienen en

tareas para los maestros(54), como son las comisiones periódicas de aseo, disciplina, concursos, festivales, juntas con padres de familia, cooperativa escolar, cuotas escolares, record de puntualidad y asistencia, campañas para evitar la contaminación, ceremonias cívicas, etc., lo cual se realizará con base en las simpatías o antipatías del director hacia los maestros. Los maestros tratan de cumplir lo mejor posible con estas tareas, aún a costa de desatender lo académico, pues es la única manera de "quedar bien" con el director de la escuela que es la persona responsable de otorgar una calificación a cada maestro que se registra en su historial profesional o "escalefón", documento mediante el cual los maestros son promovidos.

El tiempo con el que cuentan para realizar las tareas anteriores, tanto como para cubrir el programa de clase, no varía, sigue siendo el mismo número de horas de la jornada escolar. En este tiempo el maestro debe hacer que los alumnos trabajen para aprender,

(54) Aguilar, Citlali. " El Trabajo de los Maestros, una Construcción Cotidiana". Tesis de Maestría. D.I.E. 1985. I.P.N.

mantener la disciplina y el interés del grupo, generalmente más numeroso de lo que debiera ser (35 a 50 niños por grupo de primaria) resolver dudas y atender más o menos individualmente a los alumnos. Por otro lado, debe dividir el tiempo para que logre realizar las actividades "extras", además de enseñar los contenidos del curso que imparte, que generalmente son más de los que puede cubrir en el tiempo asignado aún sin tareas extras.

En el ámbito escolar, el valor de juego y del juguete es en relación directa a su utilización, como medio para facilitar la adquisición de las nociones que los niños deben alcanzar a través de las distintas etapas del desarrollo. Utilización como auxiliar en las tareas expositivas y experimentales en el aula con el fin de estimular el deseo de investigación y resolución de problemas.

Para que el uso del juego sea factible en el ámbito escolar, habría que replantear todas las limitantes del quehacer docente y crear nuevas condiciones que faciliten y

proporcionen el espacio lúdico en donde pueda darse la enseñanza. Seguramente habría un avance en los métodos actuales.

Se han mencionado todas las ventajas y la utilidad del juego y los juguetes como herramientas de aprendizaje; que las condiciones necesarias para la optimización de su uso no sean las que ahora existen en nuestro sistema educativo, no quiere decir que no sea una alternativa valiosa, la posibilidad de su utilización y de su implementación esté ahí.

CONCLUSIONES.

El juego es uno de los primeros pasos de la evolución personal y social. Es un modo de entrar en contacto con un mundo de infinitas posibilidades y de adaptarse a él.

El juego es el precursor del trabajo y de la creatividad. Es un medio por el cual el niño llega a aprender sus relaciones con el pasado, con el presente, con sus compañeros y con sus mayores.

Permitiendo que un niño juegue se le da la oportunidad de experimentar, elegir y aprender.

El juego es una posibilidad, la respuesta de lo que se es capaz de hacer.

Desde este punto de vista, el juego se convierte en una actividad fundamental y en una nueva filosofía educativa que facilita la independencia, la seguridad en sí y la integridad: esto es la base del aprendizaje. Que no contemos con las condiciones necesarias, ni en el aula, ni en la escuela, ni en los programas educativos, deja la alternativa de un camino abierto, de un campo fértil que espera ser sembrado, de un cambio que tenemos en las manos.

BIBLIOGRAFIA

- Axline, Virginia M. "Terapia de Juego". Ed. Diana. México, 1983.
pp. 377.
- Bandet, J. Affadie M. "Cómo Enseñar a Través del Juego". Ed.
Fontanella. Barcelona, 1983, pp. 244
- Berne Eric. "Juegos en que Participamos". Ed. Diana. México,
1976. pp. 198
- Chateau Jean. "Psicología de los Juegos Infantiles". Ed.
Kapelusz. Buenos Aires, 1973. Biblioteca de Cultura
Pedagógica No. 48. pp. 150.
- "Las Fuentes de lo Imaginario". Ed. Fondo de Cultura
Económica. México, 1976. pp.348
- Henri Cormary, et.al. "Diccionario del Saber Moderno". Ed.
Mensajero. Bilbao, 1975.
- Cratty, Bryant, J. "Juegos Escolares que Desarrollan la
Conducta". Ed. Pax México. México, 1985. pp. 273
- García Hoz. "Diccionario de Pedagogía". Ed. Labor. México,
1974.

Freud, Sigmund. "Psicología de las Masas". Ed. Alianza
Editorial. Madrid, 1981. El Libro de Bolsillo No.
93. pp. 205

Gesell, Arnold; et al. "El Niño de 7 y 8 Años". Ed. Paidós.
México, 1983. pp. 93.

-----"El Niño de 11 y 12 Años". Ed. Paidós. Buenos Aires,
1958.

Ginsburg, Herbert; Opper, Sylvia. "Piaget y la Teoría del
Desarrollo Intelectual". Ed. Prentice Hall
International. Madrid, 1977. pp.227

Hetzer, Hildergard. "El Juego y los Juguetes". Ed. Kapelusz.
Buenos Aires, 1978. Biblioteca de Cultura Pedagógica
No. 155. pp. 111.

Jaulin, Robert. "Juegos y Juguetes". Ed. Siglo XXI. México,
1981. p. 220

Klein, Melanie. "Principios del Análisis Infantil". Ed. Paidós.
Buenos Aires, 1982. Col. Psicología de Hoy. Tercera
Edición. pp. 132-150.

-----"Desarrollós en Psicoanálisis". Ed. Paidós Horne.

Buenos Aires, 1983. Colección Obras Completas III. pp.289.

Leif, Joseph Brunelle. "La Verdadera Naturaleza del Juego". Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1978. Biblioteca de Cultura Pedagógica No. 165. pp. 126.

Mannoni, M. "La Educación Imposible". Ed. Siglo XXI. México, 1983. pp. 272

Michelet, André. "Los Útiles en la Infancia" Ed. Herder. Barcelona, 1977. pp. 586.

Moor, Paul. "El Juego en la Educación". Ed. Heder. Barcelona, 1982. Biblioteca de Psicología No. 10 pp. 160

O'Shaughnessy, Edna. "Su Hijo de 9 Años". Ed. Paidós. Barcelona, 1982. pp. 136.

-----"Su Hijo de 10 Años". Ed. Paidós. Barcelona, 1982. pp. 140.

Piaget, J. "La Construcción de lo Real en el Niño". Ed. Fontanella. Barcelona, 1979. p. 133.

-----"Seis Estudios de Psicología". Ed. Seix Barral. México, 1977. pp. 225.

- "Psicología del Niño". Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1978.
- Rockwell, Elsie. "Ser Maestro, Estudios Sobre el Trabajo Docente". Ed. SEP Cultura; Ediciones El Caballito. México, 1983. pp. 93.
- Sefchovich, Galia; Weisburd, Cilda. "Hacia una Pedagogía de la Creatividad". Ed. Trillas. México, 1985. pp. 115
- Stromen, Ellen A.; et. al. "Psicología del Desarrollo". Ed. El Manual Moderno. México, 1982. pp. 362
- Tesis; Ruz Sosa, Isabel. "El Juego Como Proyección en el Niño". UNAM. 1975.
- Tesis; Martínez Aranguren, Lilia. "Fundamentos Teóricos Actitudes... U.N.A.M. 1981.
- Forbert, Marianne. "Juegos Para el Desarrollo Motor". Ed. Pax-México. México, 1985. pp. 215
- Winnicott, D. W. "Realidad y Juego". Ed. Gedisa. Buenos Aires, 1985. Psicoteca Mayor. pp. 65.
- "El Niño y el Mundo Externo". Ed. Garnica. Argentina, 1972. pp. 176.