

Didáctica

El juego popular aplicado a la educación

Empar de Lanuza - Carlos Pérez - Victoria Fernando.

Col.- Biblioteca de Psicología y educación.

Ed.- CINCEL - KAPELUSZ.

Madrid-1980.

120 páginas.

Siempre se ha jugado, no hay duda; aún más, el niño que no jugaba, era un niño que preocupaba a sus padres, tenía que jugar, esto era lo importante, no el juego en si.

El juego es la situación natural del niño normal, sin embargo el fenómeno de la TV ha reducido enormemente las horas de juego; el niño pierde una media de 21 hora semanales ante la pantalla -comparar con las 25 que está en el colegio-, esto origina un estado pasivo en el plano psicológico, totalmente negativo, y, en el campo sociológico, una pérdida de esa variadísima gama de juegos populares que siempre ha existido. A su vez el niño va perdiendo la actividad creativa que le lleva a transformar las propias reglas del juego, dando lugar a normativas distintas del mismo juego, incluso en localidades próximas.

Dentro del juego hay que destacar, además de su carácter dinámico y creativo, dos características fundamentales:

1.- Es el elemento más sólido de integración social del niño en la colectividad (aceptación de las normas del juego, más tarde aceptación de las normas de la sociedad).

2.- Elemento de transmisión. ideológica (basta recordar esos juegos que van acompañados por canciones con letras como "...ánimas benditas, me arrodillo yo", "... de Cataluña vengo de servir al rey" "...vivan los guardias civiles que van por la carretera").

En el intento de recuperar la tradición lúdica y de ofrecer actividades realmente interesantes para los niños, se nos presenta esta obra con más de 60 juegos distribuidos en 5 bloques: juegos con gráfico, de construcción, de recorte y pegado, de lenguaje y juegos motrices; todos ellos con una explicación técnica -cómo se preparan y realizan- y con una explicación de los aspectos pedagógicos que desarrollan.

Un manual que debe ser utilizado por los educadores tanto dentro de las actividades de dinámica como de las horas de recreo, ya que éste es tiempo. lectivo -no media hora para que el profesor tome café-, tiempo que se debe dedicar a potenciar todas las cualidades que desarrollan los juegos, que son muchas.