

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA .



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL .

UNIDAD D. F. SUR 097

La importancia del juego para el ...

TESINA QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA,

PRESENTA:

MARIA ROSARIO GARCIA ORTIZ .

MEXICO, DISTRITO FEDERAL; JULIO DE 1996 .

México, D.F., a 24 de julio de 1996.

C.PROFRA.
MARIA ROSARIO GARCIA ORTIZ
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa Tesina, titulada: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA", presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar ocho ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

A T E N T A M E N T E
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



PROFR. FRANCISCO ALVARADO PEREZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE
TITULACION.



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 097
D. F. SUR

FAP/gdl.

INDICE .	PAGINAS .
1.- AGRADECIMIENTO.	1
2.- DEDICATORIAS.	2
3.- INTRODUCCION.	3
4.- CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. . .	6
5.- CAPITULO II EL JUEGO.	11
6.- CAPITULO III LA EDUCACION PRIMARIA	24
7.- CAPITULO IV JUEGOS PARA LA ESCUELA PRIMARIA	30
8.- CAPITULO V CONCLUSIONES	42
9.- BIBLIOGRAFIA.	46

A G R A D E C I M I E N T O .

DESEO MANIFESTAR UN PROFUNDO AGRADECI-
MIENTO A TODO EL PERSONAL DE LA
UNIDAD D. F. SUR 097

POR SU ACOGIDA TAN VALIOSA PARA MI
Y POR LA ATENCION Y AMABILIDAD CON
QUE ME HAN RECIBIDO CADA VEZ QUE VENGO.

LO MAS SINCERO QUE PUEDO DECIRLES ES:
¡ M U C H A S G R A C I A S !

" DE MANERA MUY ESPECIAL A LA MAESTRA
ROXANA LILIAN ARREOLA RICO ".

POR SUS ACERTADAS APORTACIONES Y
EL CARIÑO QUE ME HA MANIFESTADO
AL DIRIGIR MI TRABAJO .

OTRA VEZ: ¡ MUCHAS GRACIAS !

DEDICATORIAS .

A MARIA DE LOS ANGELES :

FOR SU CARIÑO Y ACOMPAÑAMIENTO
INCONDICIONALES.

A MIS HERMANOS :

FORQUE AUNQUE NO LO CREAN ,
DESDE LEJOS SIENTO SUS PORRAS .

A MIS AMIGOS QUE SABEN LO QUE LOS
QUIERO.

¡ PORQUE YA LO DESCUBRIERON !
Y A LOS QUE NO LO SABEN,
PARA VER SI LO LLEGAN A DESCUBRIR .

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

Los juegos forman parte de la vida diaria de todas las -
personas, en todos los pueblos, todos los tiempos y todas -
las culturas.

Tratándose de los niños, el juego es un componente funda-
mental en su vida real.

Se puede afirmar con toda certeza que el niño juega desde
su primer año de vida; al jugar aprende, practica lo que sa-
be y desarrolla su inteligencia.

Los intereses por el juego van variando, el niño tiene -
épocas en las que prefiere jugar sólo y mientras juega, se -
platica a sí mismo. Juega a chiflar, dibuja y repite las mis-
mas palabras, muchas veces. MOMENTO IMPORTANTE PARA ENSEÑAR-
LE COLORES, FORMAS Y NOMBRES .

Encontrándose como se encuentra el juego, inserto total -
mente en la vida del hombre; muy bien puede considerársele
como elemento fundamental para el aprendizaje humano; porque
a todos nos es más fácil jugando jugando, aprender las acti-
vidades que posteriormente serán responsabilidades propias -
de un determinado rol social, de una actividad productiva o
de una forma de vida que cada quien adoptaremos de acuerdo a
nuestros intereses personales, a nuestras inclinaciones o a
la posibilidad que tenemos para desarrollarnos en la vida y
realizar como seres productivos, nuestras propias activida-
des.

El aprendizaje humano, pues, puede apoyarse muy bien en
el juego y sobre todo en la Escuela Primaria, que es donde -
todos hemos recibido la cimentación de nuestra educación pos

terior.

El juego es el elemento que más vivencias puede aportar al alumno y más facilidad al Maestro para conducir el proceso enseñanza - aprendizaje; es aquí donde radica el interés de esta investigación; con este trabajo se pretende interesar al Maestro en el conocimiento del juego como estrategia didáctica y favorecer así el uso del mismo en la enseñanza cotidiana.

Este es el objetivo: "Que el alumno obtenga un mejor -- aprendizaje utilizando uno de los elementos vitales en el - hombre: EL JUEGO, aplicado a la mayor parte de las asignaturas, en la Escuela Primaria ".

Cinco capítulos conforman este trabajo y, cada uno de - ellos, tiene elementos importantes referentes al tema, un - contenido y una estrategia para realizar nuestra tarea docente con más eficacia, para que sea de más utilidad en la - enseñanza del niño.

En el CAPITULO I, que se refiere al Planteamiento del - Problema, encontramos que el principal problema es precisamente que : EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA, SE USA MUY - POCO EN LA ESCUELA PRIMARIA. Que el juego no se ha tomado en serio como elemento educativo, se ha considerado como pasatiempo y no como parte vivencial y perdurable en el hombre. ✓

En el CAPITULO II, referente al juego, se habla de su - conceptualización, de lo que éste aporta a la niñez, de la - gran variedad de juegos que existe, de su importancia en el desarrollo del niño, así como de su valor educativo, de lo que hace el juego en el hombre y de lo que puede aprender el niño en el juego; también se habla de las diversas teo-

rias que lo sustentan y su importancia en la Escuela Primaria.

El CAPITULO III, contiene el concepto de Educación Primaria con su fundamentación jurídica, las bases para su organización y funcionamiento, los objetivos propios de la misma, así como las características de los niños en edad escolar; todos estos, elementos importantísimos en la Educación que es necesario conocer, pues son el material con el que se trabajará.

En el CAPITULO IV, titulado: " Juegos para la Escuela Primaria ", encontramos una serie de juegos que señala en qué asignatura pueden aplicarse, qué utilidad pueden proporcionar, con qué pueden correlacionarse.

También menciona elementos importantísimos en el niño, como son: la imaginación, la observación, la expresión y las actividades artísticas que pueden manifestarse como juegos.

El CAPITULO V, se encuentra formado por las Conclusiones; trata de resumir, contiene además unas sugerencias expresadas como un mensaje al compañero de trabajo; ellas son fruto de la experiencia en la labor docente y del deseo de facilitar y hacer más agradable al alumno y al Maestro el proceso enseñanza - aprendizaje .

Y continúo así con mi Capítulo I que se refiere al "Planteamiento del Problema ".

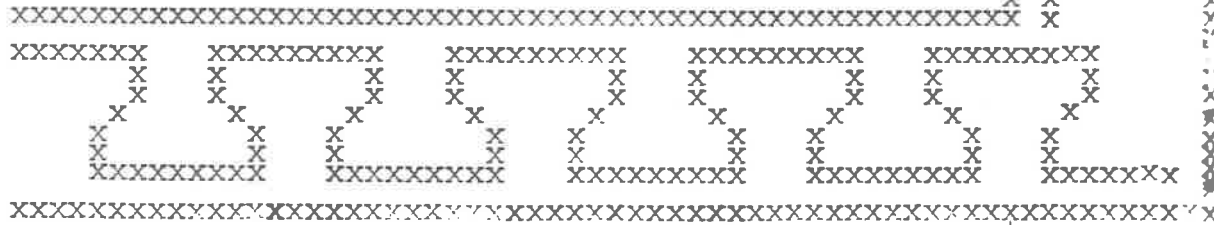
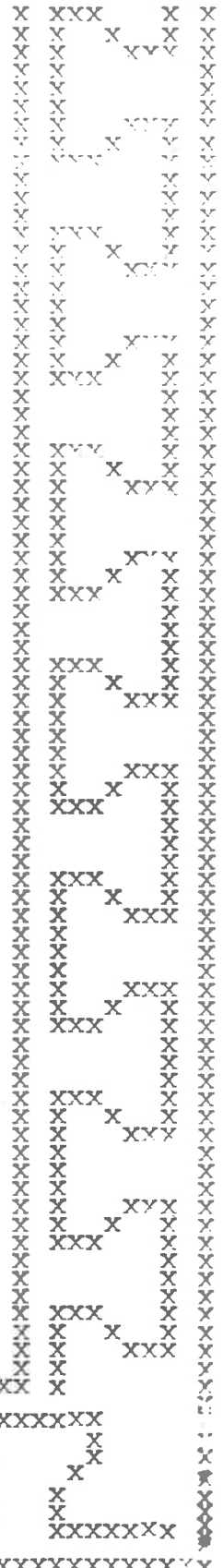
C A P I T U L O I

P L A N T E A M I E N T O

D E L

P R O B L E M A .

" Si el problema está ubicado,
el éxito está asegurado."



CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .

Didácticamente, el juego es un procedimiento idóneo para lograr el aprendizaje de nuevas experiencias, porque el juego tiene un valor vivencial.

Con la vivencia, el hombre fija los conceptos que recibe y elabora sus propios conceptos con base en lo que experimenta; por eso, el juego es uno de los recursos más eficaces de los que se debe valer la educación, sobre todo en lo que reclama constante repetición dentro del proceso de aprendizaje.

PERO EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA, SE USA MUY POCO EN LA ESCUELA PRIMARIA y, aunque se utiliza en los grados inferiores y en Educación Física, NO ES APROVECHADO EN TODAS LAS ASIGNATURAS.

La Educación Primaria abarca un período muy interesante en la vida del hombre, se puede decir que es el período de las operaciones concretas y, es en este período donde se avanza en lo referente a la socialización y objetivación del pensamiento; elementos que proporciona el juego como estrategia didáctica, porque el niño vive lo que juega, conceptualiza lo que juega y asimila al jugar todo lo que se planea para que lo asimile y viva.

Por otra parte, el niño, vive en grupo, utiliza su punto de vista pero aprende a conocer, respetar y aceptar el punto de vista de los demás. Se socializa.

El niño en edad escolar, sólo concretiza lo que manipula, lo que tiene para él una representación viva.

Es el momento en que el niño sale de su propia acción y se inicia en la consideración de diferentes factores y causas, razona sólo sobre lo realmente dado, recibe la información, la relaciona entre sí y la confronta con la comunicación interpersonal para adquirir conciencia de su propio -- pensamiento con respecto al del grupo, corrige su pensa -- miento.

El juego permite que surjan nuevas relaciones entre niño - niño y niño - adulto y su conducta evoluciona en lo referente a socialización (Según Piaget), cooperando con el grupo; esta evolución se propicia y se nota al mismo -- tiempo en el juego de reglas, en las actividades de grupo y en las relaciones de comunicación verbal; el niño se irá - adaptando a las reglas sociales y su individualidad, subjetividad y egoísmo irán cambiando por una conducta socializada que tiene en cuenta el aspecto objetivo de las cosas y - la relación interindividual de cooperación, que llegará a concretizarse en diálogo, discusión y comunicación.

¿ Qué hacer ante esta situación ?

No es posible quizá que para todas las actividades marcadas en el programa exista un tipo de juego apropiado en la Escuela Primaria.

Tampoco es posible que el Maestro se encuentre dispuesto a jugar en todas las asignaturas y preparado para realizar - las actividades a base de juegos.

Entonces, ¿ Es difícil encontrar alternativas ? Puede - ser que sí, porque la Educación Primaria en México, es una - etapa muy importante en la vida del hombre; en ella se da la

cimentación de toda enseñanza posterior y debe tomarse muy en cuenta el período en que se cursa y, EL JUEGO NO SE HA TOMADO EN SERIO .

El juego no se ha tomado en serio porque se ha considerado un pasatiempo, una diversión, un descanso, una pérdida de tiempo; en una palabra: MUCHOS DE LOS MAESTROS NO LE HAN OTORGADO AL JUEGO SU VALOR COMO ELEMENTO EDUCATIVO VIVENCIAL y por consiguiente se señala que, en la Escuela Primaria NO ES TIEMPO PARA JUGAR. Esto se debe a la formación que el mismo docente recibió como tal.

¿Cuál es el motivo de esta situación ?

Sin duda alguna, el diferente modo de pensar en la Educación antigua y en la actual.

Baste recordar qué decían nuestros padres al Maestro -- cuando nos llevaron a la Escuela Primaria, al primer grado -- y siempre el primer día de clases: " Se lo entrego, Maestro, con todo y sentaderas ", significando que no se iba a jugar, sino a trabajar; mientras que los padres de hoy, siempre -- ven "Descuido del Maestro" si el niño tiene algún problema en el aprendizaje o en la escuela misma.

Definitivamente, la Educación hoy se conceptualiza de -- forma diferente; entonces ¿Qué alternativas podemos tomar ?

- ° Descubrir el valor educativo del juego, donde el hombre -- vive lo que juega y lo asimila, lo aprehende, lo hace -- suyo.
- ° Conocer el juego como estrategia didáctica de gran valor educativo.
- ° Investigar varios juegos que puedan ser de utilidad en el trabajo de las actividades y contenidos programáticos para

que el alumno, por medio de ellos formule sus conceptos.

- Buscar una relación amplia de los juegos con las asignaturas del programa, de tal forma que se pueda cubrir un gran número de éstas, aprovechando los juegos.
- Trabajar para crear una conciencia clara, en los compañeros Maestros, de la importancia del juego en la educación.
- Fomentar el gusto por el juego y la creatividad en el Maestro, para que invente juegos educativos acordes a los intereses del niño.
- Encontrar la relación entre las actividades de Preescolar y Primaria para no perder de vista el juego, porque en el Jardín de Niños, el niño aprende todo jugando y en la Educación Primaria se siente con gran responsabilidad de trabajo, siendo así que el trabajo, puede muy bien convertirse en juego.

Una alternativa muy importante es conocer los juegos que más gustan a los niños y estos serán siempre los que están de acuerdo a sus intereses; mismos que van cambiando conforme se va madurando; esta alternativa es: CONOCER AL NIÑO PARA SABER LO QUE LE GUSTA JUGAR .

Lo mismo que el juego, el juguete tiene que seleccionarse conforme a las aptitudes e intereses de los niños, a las etapas evolutivas de su crecimiento, si se desea que sea acorde para su desarrollo.

De lo anteriormente expuesto se desprenden las siguientes interrogantes, las cuales constituyen el centro de interés de este trabajo .

¿ Cómo facilitar el aprendizaje a los niños en edad es-

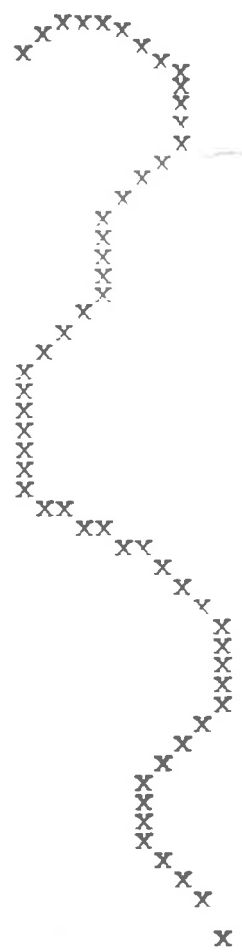
colar?

- ¿ Qué papel puede tener el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje ?
- ¿ Cómo utilizar el juego como elemento educativo en la Educación Primaria ?

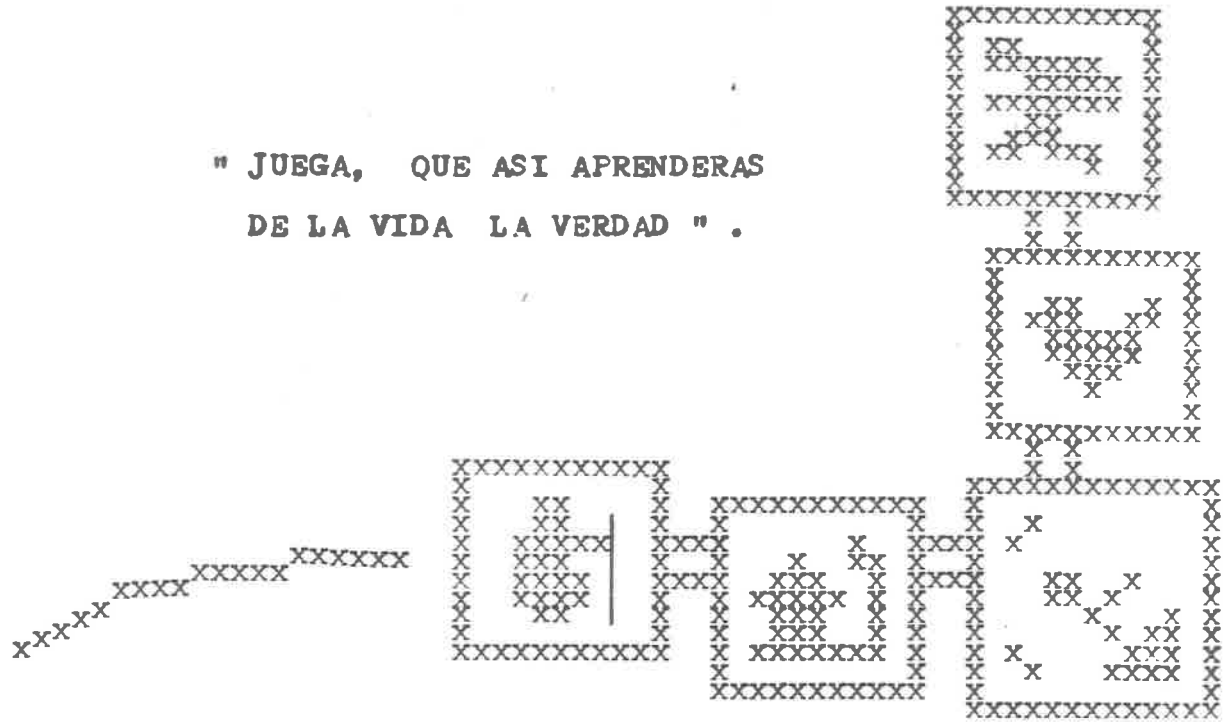
Tales cuestionamientos tuvieron su origen en la visión - antagónica juego - trabajo que muchos Profesores de Educación Primaria poseen, situación planteada anteriormente y - para contestar estas interrogantes, abordaremos los siguientes capítulos.

C A P I T U L O I I

" EL JUEGO "



" JUEGA, QUE ASI APRENDERAS
DE LA VIDA LA VERDAD " .



CAPITULO II

" EL JUEGO "

1.- Conceptualización .

¿ Qué es el juego ? . El juego es un elemento muy importante en la vida de todos los seres humanos que tiene la finalidad de crear y recrear a los mismos seres que lo practican. (1)

Es una actividad que todo hombre sin importar la edad, debe realizar; pero se puede decir que es propia de la infancia, la adolescencia y la juventud.

Los beneficios que el juego aporta a la niñez son los que más interesan en esta investigación, ya que es la etapa en la que se cursa la Educación Primaria.

Existe una gran variedad de juegos, podemos señalar dos tipos básicos:

- 1.- El juego libre: propicia la creatividad, la independencia, le da la oportunidad de desarrollar su espíritu de iniciativa, de expresar lo que siente y lo que quiere y le prepara para las actividades de la vida.
- 2.- El juego organizado: ayuda al hombre a desarrollar su cuerpo, su mente, su voluntad, sus relaciones sociales; es un valioso elemento que enseña a los chicos a obedecer ciertas normas elementales y tiende a ampliar las relaciones humanas.

El juego sirve para que el niño viva como niño; para que disfrute su infancia; pero el juego organizado le preparará para que en la adolescencia y en la juventud le gusten los

deportes.

El juego es la actividad más completa para el desarrollo físico, psíquico y biológico del niño, porque supone un gran despliegue de energía, liberación de tensiones, coordinación de movimientos y cumple una importante función socializadora, pues desarrolla a partir de cierta edad, las posibilidades de establecer contacto con los compañeros, ya sea para colaborar en el logro de los objetivos o para competir.

Favorece los hábitos de sociabilidad, compañerismo, disciplina, respeto y dominio de sí mismo y colaboración.

El juego permite jugar con pocos conocimientos, pero para ganar se requiere que se construyan estrategias que impliquen mayores conocimientos.

Al jugar, quien participa en el juego sabe si ganó o perdió, sin que nadie se lo diga y, muchas veces sabe por qué ganó o por qué perdió.

Esto es muy importante porque le permite al jugador, perfeccionarse al perfeccionar sus jugadas y, ser cada vez el mejor al optimizar sus estrategias. En una palabra: LE PERMITE IR APRENDIENDO y sus aprendizajes son gozosos.

Además, si el juego es de reglas, le permite salir de su egocentrismo y lograr una participación social plena.

Para el niño, aun de bebé, el juego será elemento vital para aprender, practicar lo que ha aprendido y así, desarrollar su inteligencia. (2)

Su juego irá desarrollando la asociación de sonidos y objetos; meter y sacar cosas, perseguir pelotas y distinguir formas y texturas.

Con el juego, el niño permite que el adulto lo conozca - porque va manifestando sus preferencias, su carácter, su - temperamento.

El juego desarrollará el espíritu aventurero del niño - que observa al adulto y juega a imitarlo y lo ayudará a recorrer distancias y dimensiones insospechadas en el apren - dizaje. El niño juega a lo que será de grande .

Los juegos de roles sociales son muy importantes, porque permiten al adulto orientar al niño acerca del rol que mani - fiesta en el juego, pues es el que desea desempeñar en su - vida adulta y, es de la conciencia adulta el desempeñar es - tos roles de la mejor forma, ya que están siendo copiados - por el niño.

El niño que tiene un Maestro nervioso, al jugar a la es - cuelita será regañón, nervioso, intranquilo como su Maestro.

El juego es el bien, el deber, es el ideal de la vida, es la única atmósfera en la cual un ser psicobiológico puede - respirar y en consecuencia actuar.

Es un agente de actividades creativas, fuente de energía inagotable que ayuda a estimular la imaginación, disminuye la agresividad y transforma las actividades pasivas en un - mejor desarrollo activo.

El juego actual basado en la tecnología del hoy, estimu - la menos al niño, porque su creatividad no es de novedad, - sino de competencia. (Propia del tiempo actual).

Importancia del juego en el desarrollo del niño .

El juego tiene un papel primordial en el desarrollo del niño porque le permite ampliar las facultades adquiridas an - teriormente, entre otras, el sentido del equilibrio al co -

rrer, saltar, andar.

Por medio de su propia actividad creativa, entra en su mundo un poco raro, pero indispensable para él; pues algunos de los juegos que su imaginación creadora ejercita, le permitirán una maduración tanto física como intelectual.

El niño que por algún motivo no juega, no logra desarrollar sus facultades y posiblemente en su vida adulta sea tímido, retraído y hasta frustrado.

El niño que juega, desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación y pone al descubierto su individualidad y potencialidad; el juego debe tomarse en serio por el adulto, ya que es parte integrante del crecimiento del niño.

Valor del juego .

El juego tiene un valor educativo muy especial, ya que por medio de él, el niño va adquiriendo conceptos sobre formas, colores, tamaños, texturas de los materiales y objetos que usa; el niño no juega porque sea pobre o rico, o porque le hace falta algo; juega porque es riquísimo en imágenes y en sentimientos emocionales sinceros.

El juego desde el punto de vista físico, psicológico y social.

a).- Desde el punto de vista físico, el juego en el niño descarga energías excedentes, perfecciona sus coordinaciones neuromusculares y contribuye a su desarrollo muscular y a ejercitar su cuerpo. (3)

Un niño que juega mucho, es un niño sano que poco a poco va perfeccionando sus movimientos; se manifiesta alegre, contento, sociable y físicamente maduro.

Se desplaza con más agilidad y le gusta ser variado en sus ejercicios.

Los juegos que desarrollan la coordinación de movimientos son: juegos de destreza, boliche, juegos de mano, de pelota, gomasia, correr, saltar, lanzamiento de piedras.

b).- Desde el punto de vista psicológico, el juego contribuye a la salud mental del individuo y es terapéutico porque le permite establecer canales para la descarga de tensiones emocionales. (4)

El niño al jugar se olvida de todo, nunca se encuentra fatigado, siempre tiene energías para seguir jugando.

c).- Desde el punto de vista social, los juegos dan oportunidades para satisfacer el deseo de contactos sociales, pues el niño, con el juego de reglas, aprende a valorar lo que el grupo considera correcto o incorrecto. Por medio del juego, el niño estructura la organización de su personalidad, no presenta temor en su forma de relacionarse, es afectivo, manifiesta autocontrol, se adapta fácilmente al ambiente social, se relaciona bien con los demás, es sincero.

El juego de acuerdo a la edad evolutiva .

Claparede describe los tipos generales del juego que al niño le interesa de acuerdo a la edad evolutiva.

Los toma como juegos de funciones o períodos que el hombre va viviendo desde la infancia hasta llegar a la edad adulta.

- Período animal: 0 a 7 años: juegos de movimientos, de imitación, columpiarse, trepar, etc.
- Período salvaje: 7 a 9 años: juegos de caza, dar palos,

escondite, tirar al blanco, basquet -
bol.

- Período nómada : 9 a 12 años: juegos de rivalidad, destreza, colecciones, juegos de imaginación.
- Período pastoral: Muñecas, jardinerías, construcciones.
- Período tribal : 12 a 17 años: juegos por equipos.

(5)

Algunos juegos marcan la aparición de actividades que son características de diversas edades y permiten al maestro darse cuenta de la edad que el niño tiene porque todo su desenvolvimiento se observa en ese período.

Etapas del juego :

De 0 a 5 años, la única actividad.

De 5 a 10 años, la más importante.

De 10 a 15 años, la necesaria.

De 15 años en adelante, la conveniente. (6)

Juegos como imitación.

El juego es imitativo, repetitivo, rítmico en el salto, la danza y la expresión dramática. El niño reproduce e imita lo que está observando constantemente de las personas que le rodean.

Juegos de elaboración.

En los juegos de elaboración, el niño se complace en reunir cositas, hacer combinaciones con objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos.

El juego en la evolución del niño, representa una etapa total y puede descomponerse en períodos sucesivos al jugar.

Como ejercicio psicomotriz en la carrera, los saltos ,

la agitación, el equilibrio y una multitud de actividades musculares toscas y delicadas, siempre se encuentra relacionado con el movimiento.

Es una actividad creadora y colectiva, en ella, el niño siempre actúa consigo mismo; en los niños mayores, esta actividad creadora y colectiva, produce una profunda satisfacción cuando participan en ella.

Los niños pequeños también la disfrutan con las mismas características, ya que todo lo que les gusta hacer lo hacen con sus compañeros y amigos, gustando de imitar a los mayores creando y construyendo cositas.

El juego como gimnasia.

El juego es una forma de gimnasia en la que los niños juegan todo el día sin cansarse ni aburrirse; facilita el aprendizaje y la especialización de los niños, (7) ya que realizan variados y constantes ejercicios que perfeccionan la coordinación de sus movimientos.

¿ Qué hace el juego en el hombre ?

- ° Crea y recrea al ser humano.
- ° Le ayuda a conservar su físico.
- ° Le prepara, cuando es niño, para la vida misma .
- ° Le permite vivir y disfrutar la vida.
- ° Despierta el gusto por el deporte.
- ° Le permite madurar física, biológica y psicológicamente.
- ° Es un agente importantísimo de socialización.
- ° Permite al Maestro conocer al niño porque es en el juego donde se manifiesta en plenitud.

El que vive la infancia en plenitud, llegará a ser adulto en plenitud.

El que ha vivido su infancia porque ha jugado mucho; vivirá en plenitud su vida adulta, porque ha sabido lograr - su desarrollo integral; será un buen ciudadano y un hombre respetable, pues el juego tiende a liberar al niño de estructuras rígidas, antihumanas y, convertirlo en persona en el sentido amplio de la palabra.

Lo que aprende el niño con el juego.

- A vivir.
- A convivir con sus semejantes.
- A ser sociable.
- A realizar el rol que desempeñará de adulto.
- En la Escuela Primaria puede aprender Matemáticas, Lenguaje, Dibujo, Canto, Geografía, Historia; todo jugando.

2.- Teorías del juego .

Existen diversas teorías acerca del juego, cada una lo expresa según el punto de vista de sus autores. La importancia de hablar de ellas, es para conocer el sentir de cada autor y la forma como explican la relevancia del juego.

Algunas de estas teorías son:

- a).- Teoría de la energía superflua.
- b).- Teoría del atavismo.
- c).- Teoría del entretenimiento.
- d).- Teoría del ejercicio complementario o de compensación.
- e).- Teoría catártica.
- f).- Teoría del juego como estimulante del crecimiento.
- g).- Teoría del ejercicio preparatorio.
- a).- Teoría de la energía superflua.

Todo niño tiene en su cuerpo un exceso de energía y no -

puede ser descargada fácilmente por actividades normales; -
tiene que ser por medio del juego que es una actividad con
abundancia de destrezas y habilidades que el niño desempeña
al saltar, nadar, imitar, oír música, distinguir cualquier
instrumento y desplazarse activa o pasivamente.

Toda la energía en el niño es superflua, pues aunque es -
tá cansado, sigue jugando.

b).- Teoría del atavismo.

Indica que el juego sirve como agente transmisor de -
costumbres de generación en generación y que son activida -
des rudimentarias que van evolucionando poco a poco hasta -
lograr el desarrollo completo del individuo.

c).- Teoría del entretenimiento.

Consiste en que el cuerpo se recrea al sentirse fatigado,
cuando piensa que se siente cansado utiliza el juego como -
medio de escape a la fatiga y descansa más aún al estar ju -
gando, porque libera sin darse cuenta su fatiga.

Los niños, como tienen demasiada energía, nunca se en -
cuentran fatigados ni dan algún indicio de aburrimiento en
sus juegos; al contrario: NUNCA SE CANSAN DE JUGAR.

d).- Teoría del ejercicio complementario o de compensación.

El desarrollo del niño es una forma de entrenar las acti -
vidades para conocerse a sí mismo y conservar los hábitos -
que ha adquirido durante un ejercicio preparatorio, para sa -
ber qué es lo que puede realizar mediante el juego.

Es una compensación que el juego da al niño al controlar
su comportamiento y bienestar de sentirse seguro de sí mis -
mo.

e).- Teoría catártica.

Consiste en canalizar los impulsos, dándoles una entrada y una salida correctamente; es aquí donde el juego tiene un papel muy importante de regulador de impulsos que le influyen del medio donde se desarrolla cada individuo; - orienta la imaginación, controla las habilidades dándoles un mayor aprovechamiento.

El juego es una forma de eliminar ciertos atavismos no - civos.

f).- Teoría del juego como estimulante del crecimiento.

Al jugar, el niño va desarrollando los órganos de su - cuerpo y va logrando un crecimiento tanto físico como intelectual y afectivo.

g).- Teoría del ejercicio preparatorio.

Esta teoría nos señala al juego como una forma eminentemente educativa, un medio por el cual el individuo adquiere habilidades, destrezas y experiencias que le servirán posteriormente en actividades habituales.

Las teorías concuerdan unas veces, otras difieren, pero permiten conocer los diversos puntos de vista humanos.

3.- Importancia del juego en la Escuela Primaria.

Es muy importante que el Maestro dirija los juegos del - niño a la hora de recreo, ya que jugar no es perder el tiempo, sino una importante actividad para lograr los fines de la educación. Pero es importante que lo observe en juegos libres para que lo conozca mejor.

A los seis años el niño empieza a ordenar sus movimien - tos, juega con sus hermanos, amigos, primos, padres; le gusta correr, saltar y, en esas constantes actividades logra

desarrollar su constitución física; no le gusta estar inactivo.

El juego y los juicios morales .

Lo bueno y lo malo forman parte de sus estimaciones y juicios en orden moral, cosa que por medio del juego manifiesta y consolida. Es el momento para enseñarle a valorar y que lo haga de acuerdo a sus propios juicios, para que conforme a éstos, conceptualice la bondad y la maldad.

El juego en la actividad cognoscitiva.

El niño refleja sus sentimientos hacia la realidad por medio de la acción del lenguaje y ésta, es una forma específica de la actividad cognoscitiva.

También irá manifestando por medio del juego sus habilidades para la elaboración de juicios matemáticos y de sus estructuras mentales, de acuerdo a como haya logrado madurar por medio del juego como elemento de aprendizaje y desarrollo del conocimiento.

Es una necesidad constante practicar por medio del juego lo que ya se ha aprendido.

En la Escuela Primaria, donde el Maestro tiene toda una programación llena de objetivos y temas a desarrollar, es el lugar propicio y donde el alumno ha de trabajar, guiado y apoyado por el Maestro todos esos objetivos y temas en actividades.

Estas actividades, para que sean significativas para el alumno, deben estar orientadas con juegos, planificadas con juegos y realizadas con juegos .

Mientras más se utilice el juego en las asignaturas - programáticas de la Escuela Primaria, más resultados positivos habrá en el aprendizaje escolar.

En el capítulo IV se incluyen algunas sugerencias de juegos que se proponen utilizar en la Escuela Primaria.

Antes, en nuestro Capítulo III, se hablará de la Escuela Primaria y las características de los niños en edad escolar .

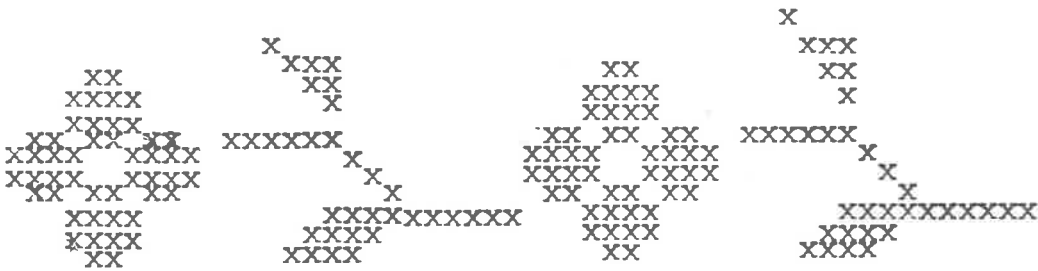
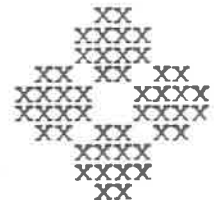
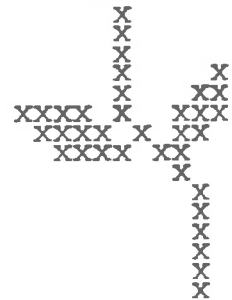
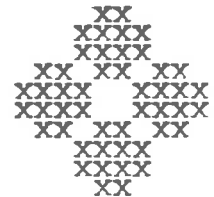
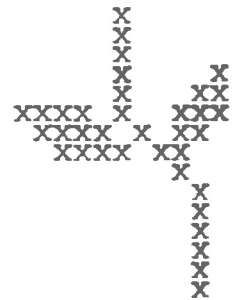
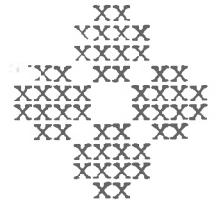
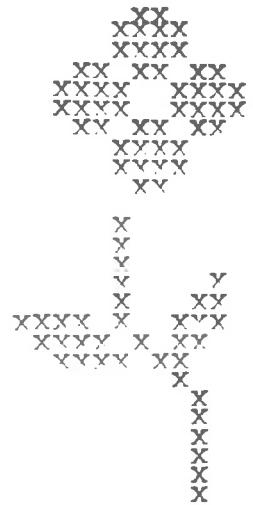
C I T A S .

- (1) SERNA LEAL DONACIANO. "Los niños deben jugar "
Revista C.N.E.P. Diciembre de 1991. Página 18
- (2) FERNANDEZ Y OTROS, BEATRIZ L. "Cuide a sus hijos"
Página 47 ISSSTE México 1986
- (3) CASTELLANOS, MARIE C. "El juego en la educación y
en terapéutica de subnormales". Página 30
- (4) CHATEAU, JEAN. "Psicología de los juegos infanti -
les". Página 4
- (5) LLORENTE MADRIGAL, ALFREDO. "Los niños son así".
Página 121
- (6) GARCIA, EMILIA . "Biología, Psicología y Sociolo -
gía del niño en edad preescolar". Página 62
- (7) LLORENTE MADRIGAL, ALFREDO . "Los niños son así".
Página 119

CAPITULO III

LA EDUCACION PRIMARIA .

" La Escuela Primaria es el lugar donde se cimenta toda enseñanza posterior " .



CAPITULO III

LA EDUCACION PRIMARIA .

1.- Fundamentación de la Educación Primaria .

Jurídicamente, la Educación Primaria se encuentra fundamentada en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, concretamente en el Artículo 3o. Constitucional, en donde se encuentran todos los lineamientos que deberán seguirse para cada tipo de escuelas; además, en la Ley General de Educación, que emana de este mismo Artículo Constitucional.

Sus bases para la organización y funcionamiento, se encuentran muy claras en el ACUERDO 96, que se publicó en el diario oficial de la Federación el día 7 de diciembre de 1982.

2.- Objetivos de la Educación Primaria .

La Educación que se propicia en la Escuela Primaria, tiene la finalidad de buscar la formación integral del niño, misma que le permitirá al convertirse en adulto, tener conciencia social y ser un agente de su propio desarrollo y del de la sociedad a la que pertenece, con la que tiene que sentirse comprometido.

Por este motivo, la Escuela Primaria tiene más carácter formativo que informativo y pretende que el niño aprenda, busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones por medio de la reflexión y participe responsable y críticamente en la vida social.

La Educación es el proceso intencionado, por medio del cual la persona alcanza el desarrollo pleno de todas las facultades que le son propias y, estas facultades se pueden clasificar de la siguiente forma:

- . Físicas: abarcan todos los aspectos de la vida humana que se refieren al cuerpo.
- . Sociales: Todo lo que se desprende de la relación del hombre con sus semejantes.
- . Psíquicas: Se refiere a lo afectivo, que comprende los sentimientos y las emociones humanas. También a lo volitivo, que son las actitudes, y a lo intelectual, que es la forma como se elabora el conocimiento.

El objetivo principal de la Educación Primaria es desarrollar todas las áreas, para poder decir con toda certeza que la educación es un proceso integral; afirmación que sólo puede hacerse si se logra un desarrollo armónico entre todas y cada una de las esferas de la vida humana, que son muchísimas, de acuerdo a lo apreciado y significativo para el hombre.

3.- Características del niño escolar .

El desarrollo humano no es un proceso que se pueda determinar con precisión y las etapas, no pueden ser apreciadas claramente.

Esto supone muchas limitaciones, pero los avances logrados por la Psicología en el aspecto de la evolución, siempre serán para el Maestro un importante marco de referencia

y de mucha utilidad en el conocimiento del niño.

De acuerdo a la Teoría de J. Piaget en los Estadios del Desarrollo Humano, el niño de Educación Primaria, se encuentra en el período de las OPERACIONES CONCRETAS.

Este período marca un gran avance en lo referente a socialización y objetivación del pensamiento. El niño es capaz de distinguir lo que cambia y lo que permanece invariable, tiene su punto de vista, pero es capaz de coordinar los puntos de vista de los demás y elaborar sus conocimientos. Sus operaciones mentales son concretas porque sólo alcanza a comprender la realidad si es posible de ser manipulada o de tener representaciones suficientemente vivenciales.

El niño de esta etapa, no es capaz de razonar con enunciados puramente verbales ni con hipótesis.

Entiende los estados de una transformación como modificaciones que se compensan entre sí; es capaz de emplear las estructuras de agrupamiento, clasificación y seriación; relaciona el espacio y el tiempo y comprende la idea de velocidad. Comienza a tomar en cuenta los diversos factores y su relación entre ellos.

Su pensamiento avanza de forma lenta; no es capaz de reunir todas las relaciones de un sistema de factores, tampoco distingue satisfactoriamente lo probable de lo necesario. Su razón es sobre todo la realidad dada. Sin embargo, no se limita a la información que recibe, la relaciona y confronta los conceptos de las diferentes personas para formar conciencia de su propio pensamiento; mismo que corrige y

asimila el de los demás.

Su pensamiento se objetiva en gran parte por el intercambio social y esto mismo le ayuda en su afectividad, en él surgen nuevas relaciones de niño - niño; niño - adulto y su conducta se vuelve más cooperativa. Aprecia el cambio en el juego, en las actividades de grupo y en las relaciones sociales verbales.

Su simbolismo individual y subjetivo, se cambia por una conducta que tiene en cuenta el espacio objetivo de las cosas y las relaciones de grupo, es capaz de colaborar con autenticidad en el grupo y tiene en cuenta las reacciones de quienes lo rodean. Su monólogo anterior se transforma en diálogo y hasta puede llegar a una verdadera discusión.

Al final de este período, el niño ha logrado una cierta autonomía; he aquí algunas de las características por edades de los alumnos en el período escolar .

NIÑOS ENTRE 3 Y 5 AÑOS .

- Son curiosos, muy activos y tienen mucha necesidad de aprender.
- Investigan todo a su alrededor y muchas veces lo hacen repitiendo las cosas una y otra vez.
- Aprenden más si juegan con objetos reales.
- Tienen un propósito para organizar las cosas, o por lo menos lo hacen como las sienten o las ven.
- Frecuentemente utilizan un sistema de tanteo para buscar respuestas y soluciones a problemas.
- Sienten que son el centro del mundo y que todos ven las cosas como ellos las ven.

- No encuentran secuencia en los acontecimientos y piensan que las cosas suceden en partes.
- Frecuentemente confunden causa con efecto y lo real con lo fantástico.
- Se inicia el desarrollo de su independencia.
- Desean hacer las cosas ellos mismos.
- Su coordinación motriz fina empieza a desarrollarse y son capaces de realizar actividades tales como: abrir y cerrar cierres, verter líquidos y usar lápices y pinceles.

NIÑOS ENTRE 6 y 8 AÑOS .

- Siguen siendo curiosos, muy activos y con muchas ganas de aprender.
- Se inicia en ellos el uso de la lógica para resolver problemas y encontrar soluciones ante situaciones prácticas.
- Siguen utilizando el sistema de tanteo.
- Son capaces de aplicar descubrimientos y experiencias pasadas a situaciones nuevas.
- Comprenden los conceptos de medidas tales como: longitud, cantidad y tiempo.
- Añaden a sus experiencias los cuentos y las informaciones que obtienen en los libros.
- Hacen y comprueban sencillas predicciones.
- Toman en cuenta los puntos de vista de otras personas.
- Pueden establecer continuidad entre actividades planeadas e iniciadas un día anterior.
- Son grandes conversadores y esto les es muy útil para ampliar su vocabulario. Aprenden discutiendo y necesitan hacerlo.
- Su coordinación motriz fina se va perfeccionando y usan

con más habilidad las tijeras, los lápices, las agujas de coser y todo tipo de herramienta.

NIÑOS ENTRE 9 y 12 AÑOS.

- Son más selectivos sobre lo que de verdad les interesa.
- Desarrollan las habilidades de cálculo, para pensar y resolver problemas mentales.
- Siguen aprendiendo mejor con experiencias prácticas.
- Son capaces de evaluar sus propios razonamientos y juicios.
- Usan medidas y matemáticas para resolver problemas.
- Entienden los conceptos de causa y efecto.
- Comprenden la relación que existe entre objetos e ideas.
- Son capaces de utilizar información de libros, revistas y otros recursos.
- Pueden planear y llevar a cabo un proyecto por períodos de días y hasta semanas.
- Están dispuestos a practicar actividades hasta que las perfeccionen y logren habilidad para realizarlas.
- Aceptan las opiniones de otros y aprenden de ellas.
- Son capaces de utilizar escalas sencillas y equipo científico como termómetro, microscopio, etc.
- Su coordinación motriz fina y gruesa, está bien desarrollada.

Con base en las características del niño en edad escolar aquí expuestas, a continuación se presentan una serie de sugerencias de juegos.

CAPITULO IV

JUEGOS

PARA LA ESCUELA
PRIMARIA .

"Elementos didácticos que
permiten un mejor y más
significativo aprendizaje".



CAPITULO IV

JUEGOS PARA LA ESCUELA PRIMARIA .

Hay grandes pedagogos que han creado métodos de enseñanza basados en el juego, porque saben que los intereses del niño son lúdicos y que mientras más pequeño es el niño más acentuado se encuentra este tipo de intereses.

Para fortalecer nuestra identidad nacional, se encuentra el juego de la lotería de trajes regionales de la República Mexicana, que permiten apreciar un mosaico de rica variedad con lo propio, como parte del proceso histórico-cultural en el que se dan la integración de las costumbres, la naturaleza y las tradiciones del pueblo mexicano. (8)

Estos trajes plasman la idiosincracia de cada entidad, su grupo étnico y los valores más profundos de su cultura que trasciende en un lenguaje de vivencias, experiencias , anécdotas, presagios, mensajes, etc .

Se combina con el aprendizaje de Ciencias Naturales porque entran elementos tales como el algodón, el ixtle, la lana y los colores que significan tanto en el pensamiento simbólico y que son la base para la confección de estos trajes.

Se puede hablar de Historia porque anteriormente se teñían los hilos previamente a la confección de las prendas y era todo un proceso histórico muy bello; pues los teñidores tenían bien definido que su misión era " DAR ALMA " al hilo y asociaban los colores a los distintos dioses y sus atributos.

Los trajes regionales son un testimonio fehaciente de

la imaginación y espiritualidad de sus creadores y manifiestan la riqueza y belleza, así como el colorido de cada entidad.

Va correlacionada la Geografía, porque la Entidad Federativa ocupa un lugar dentro de la República Mexicana; la República Mexicana en el Continente, el Continente en el Mundo y el Mundo en el Universo.

También se pueden utilizar mapas, pero jugando a armarlos como rompecabezas, donde cada pieza representa un país, un estado o un municipio. Los niños mismos, ayudados por los Maestros, pueden elaborar sus rompecabezas.

Esto demuestra la importancia vivencial que da al alumno el uso del juego, que permite aprender de manera integral al utilizarse en diferentes asignaturas, partiendo de una misma temática inicial.

Para aprender conceptos matemáticos, existen también diversos juegos, que van desde los más sencillos hasta los más complicados, que representan ya una destreza lógica para lograr los objetivos.

Entre los más sencillos, se encuentra el TANGRAM, que es un rompecabezas que se forma con siete figuras geométricas: cinco triángulos, un cuadrado y un romboide.

Este juego permite a los niños conocer los nombres y las formas de las figuras, encontrar relación con figuras iguales, establecer comparaciones entre forma, tamaño y color de las figuras; conocer ángulos, lados, vértices, ejes de simetría.

Estos conocimientos permiten su desarrollo en la percep-

ción geométrica y le ayudan a asimilar los conceptos de perímetro y área de figuras, al mismo tiempo que puede manipular diversos tipos de éstas.

Otra de las cosas que le permite al niño el uso del tangram, es realizar transformaciones y utilizar su creatividad para formar otras figuras no comprendidas en los modelos y que él siente de su propia iniciativa; esto le da seguridad y satisfacción al sentirse útil y constructor de nuevas estructuras geométricas.

Otro juego que ayuda mucho para el aprendizaje de la Geometría es el geoplano; una sencilla tabla con clavos colocados a distancias iguales, cuadrículándola; se juega con ligas o con estambre de diversos colores y sirve para construir en él muchas figuras geométricas, para conocer los nombres y características de éstas por su número de lados y para reafirmar los conceptos de perímetro y área .

Y bueno, la lotería geométrica que se puede utilizar y realizar su construcción con los mismos niños, si son ya de grados superiores y que puede enriquecerse con diversos conceptos, de acuerdo a la creatividad del Maestro y a los intereses y contenidos programáticos para cada grupo escolar.

La lotería tiene la particularidad de que puede realizarse para cada una de las asignaturas y hacerse las figuras de forma que con ellas se cubran los contenidos requeridos y se puedan elaborar los conceptos.

Los corridos, los cantos, las poesías, la expresión corporal y artística; son elementos importantísimos en el lo -

gro de un aprendizaje significativo, que pueden convertirse en juegos simbólicos para el alumno, que le dejarán fijo el conocimiento.

Puede ser que al alumno pequeño, no le guste que lo vacunen; pero si con unos títeres sencillos, se le inventa un cuento de microbios y los desastres que originan y cómo, - siendo tan malos se mueren con las vacunas acepte de buen agrado un poco de dolor, con tal de que no lo invadan esos bichos tan malos.

Es cuestión de creatividad del Maestro, de amor al trabajo, de conocimiento del niño y de interés por lograr el mejor resultado, para que jugando, jugando se construya un conocimiento.

El juego debe combinarse con el arte y para ello, es necesario tener habilidad, talento, destreza, imaginación, - amor.

Todo artista requiere tener sobre todo sensibilidad a la belleza y mucha imaginación, para encontrar en los materiales con los que trabaja esa belleza y descubrir en ellos - las cualidades estéticas.

El principal material con el que trabaja el maestro, es el HUMANO y efectivamente, el Profesor de Educación Primaria, tiene que ser un artista; no debe ser sólo un poseedor de conocimientos, valores y capacidades, antes que nada, debe ser un artista.

¿ Por qué ?, porque el niño, con el que trabaja, es el material riquísimo en cualidades, posibilidades y conceptos

que él, jugando, tiene que descubrir.

El Maestro no debe trabajar con el alumno de acuerdo a lo que él piensa que es bueno para éste; lo despersonalizaría; debe partir de un descubrimiento interior del niño y trabajar de acuerdo con esto, para perfeccionar lo que los niños poseen.

Estas cualidades de los niños, afloran en el juego; por eso, el juego no puede desligarse del aprendizaje; es importante que los niños se expresen con el máximo de recursos posibles.

En la actualidad, la evolución rápida de la ciencia y la tecnología, sacude y reestructura profundamente la vida urbana y, el niño, con su vital capacidad de adaptación y asimilación entra fácilmente al proceso evolutivo y queda preso en él.

El Maestro se encuentra con unos niños que tienen que - realizar muy pocos esfuerzos y a los que la sociedad de consumo ofrece casi todas las posibilidades de no pensar; pero los niños tienen capacidad de retención, de asimilación, de juicio, al mismo tiempo que sensibilidad a la belleza.

Si consideramos la vida humana en relación a la de otros animales, vemos que el hombre para alcanzar su desarrollo normal, tanto de la inteligencia como biológicamente, necesita ser educado; es decir: enseñado por alguien.

El hombre no tiene la opción de llegar por sí sólo a su madurez humana, totalmente.

De ahí la importancia enorme de la educación integral de la persona y la total imposibilidad de considerarnos como -

seres aislados, solitarios .

Al contrario, por absoluta necesidad somos siempre sociales y estamos necesitados de la vida comunitaria.

No educa el Maestro, educa la Sociedad, el grupo, la humanidad entera al niño, que es el ser más auténtico que existe.

Pero el Maestro, elemento más cercano al proceso enseñanza - aprendizaje del niño, debe tomar en cuenta esta autenticidad. El niño, cuando se expresa, se manifiesta y, corresponde al Maestro conservar o en su caso acrecentar esta capacidad de expresión que es característica propia del ser humano.

El hombre se expresa de muchas formas distintas y con una gama extensísima de matices: con su voz, su silencio, su cuerpo; pero todo tipo de expresión es producto de una reflexión o de un estado de ánimo.

Además de su capacidad de expresión, el hombre posee el " DON " de interpretar la expresión de los demás.

Es distintivo de madurez intelectual tener la agudeza suficiente para leer en los signos de los otros, traducir certeramente el significado de sus gestos, de sus palabras, de sus rostros.

De la interpretación del gesto individual y concreto, se puede llegar a la captación de signos colectivos que traducen verdaderas actitudes y vivencias que señalan las inquietudes, marcando las directrices de una época.

Es nuestra capacidad de expresión la que nos hace aptos para asumir todo lo que nos rodea e interpretar y deducir lo

que vamos a realizar por lo que vemos y observamos en los demás y en el mundo circundante. Esta aptitud, da a la expresión una doble vertiente: la capacidad de expresarse y la de comprender las expresiones de los demás y las formas de nuestro mundo.

La primera vertiente de la expresión, permite darse a los demás siguiendo una trayectoria que va del interior al mundo social. La segunda ayuda a recibir, comprender, asumir y amar al mundo exterior, fuente inagotable de experiencias enriquecedoras.

Es necesario el juego para educar y cultivar la expresión del niño, igualmente lo es para capacitarlo en interpretar las formas de expresión externas a él.

Es precisamente en el mundo del niño y en su relación con los demás, donde encontrará los máximos motivos de enriquecimiento interior y de crecimiento integral.

El hombre presenta cualidades propias y elementos innatos que le permitirán lograr esta capacidad de expresión, acrecentarla y perfeccionarla.

Estos elementos propios del ser inteligente, son los siguientes:

- Imaginación.

El niño es un ser imaginativo; sus conocimientos limitados y el mundo que se agita en su interior, lo obligan a crearse un universo a su medida. Este universo puede ser pobre o rico, de acuerdo a la preocupación del adulto que lo eduque.

Corresponde al adulto hacer esa imaginación constructiva, que frente a la vida que nos rodea, permita ver nuevos ma -

tices, nuevas soluciones, nuevos caminos .

La imaginación no es la facultad de evadirse del momento presente, para pensar cosas divertidas y construir castillos en el aire. Es una ayuda para hacer más ancho y más completo el mundo del niño, una ruta de integración a la vida real y un auténtico camino de crecimiento.

En la Escuela Primaria, el Maestro debe tener la preocupación de educar convenientemente la imaginación del niño.

Los cuentos, narraciones, lecturas bien hechas, leyendas de la tierra, de países lejanos, folklore del país tan rico y tan poco explotado en las escuelas, las viejas tradiciones y costumbres que han dado cara propia a cada región, los dichos, refranes populares explicados y comentados, las fiestas típicas, etc. Todo esto da una nueva riqueza al niño y una visión maravillosa de los pequeños hechos de cada día; ensancha su imaginación y su mundo, le da entrada a regiones insospechadas y le ofrece material para sus juegos, para su creación artística y para sus dramatizaciones.

LE PERMITE RECREAR EL MUNDO, AL HOMBRE MISMO Y SU REALIDAD.

- La observación .

La observación es una función de la inteligencia. No sólo lo observamos con nuestros sentidos, observamos todo lo que captamos e intensificamos con un trabajo interior de relación, de receptividad y asimilación. Con el juego, el niño desarrolla su capacidad de observación.

Es importante enseñar a los niños a observar, a captar todos los detalles, a poseer mentalmente el objeto observado, el hecho, la idea que se expone. La observación es un

elemento importantísimo en los juegos matemáticos y de concentración intelectual.

Este trabajo que se realiza por medio del juego, va a permitir la riqueza interior, la profundidad adecuada de los conocimientos que posteriormente podrán completarse a base de esquemas de relaciones.

Para esto, el Maestro debe usar toda su expresión para despertar interés, producir un efecto, un deseo de conocer aquel objeto determinado. Es entonces cuando se establece la doble corriente que va de los sentidos a la inteligencia y regresa de la inteligencia a los sentidos.

De la observación bien dirigida y bien realizada, surge toda una gama de ejercicios que pueden ser de interés para el maestro, pues facilitan el enriquecimiento del vocabulario y las diversas formas de definir lo observado y de explicar el trabajo realizado.

La importancia de una buena observación radica en el camino que se establece entre los sentidos que captan y recogen y la inteligencia que relaciona y construye.

Después de observar, el niño puede imaginar todo tipo de juego y expresarse de diversas formas, incluso dramatizando, desarrollando sus habilidades de comunicación.

- La expresión .

En el marco escolar es importantísima, desde la expresión meramente humana como sería: la cara aburrida del Profesor que bosteza, que descuida su aspecto exterior y repetidas veces ofrece a los alumnos expresiones de enfado; o la del Profesor alegre, optimista, que deja ver en todo momento un testimonio de presencia, hasta la expresión cons -

tructiva, donde el Profesor aprovecha al máximo todas las -
situaciones, las encamina y retoma para lograr un juicio -
crítico en los alumnos.

En la Escuela Primaria, la expresión se trabaja también
bajo la forma de actividades artísticas; pero en cada una
de las diversas expresiones, el hombre siempre manifestará
su dimensión humana.

El alumno, educado para expresarse, será capaz de dar a
conocer su opinión, pero lo hará sin querer causar efecto.

Podrá formular un razonamiento rápido, improvisar la for-
ma de exponerlo y sentirse suficientemente unido a los de -
más y responsable de la acción en común para hacerlo con -
sencillez y espíritu de servicio.

Es muy importante que el alumno se eduque con respeto a
la diversidad de cualidades, capacitado para entender que
cada uno tiene las propias y que si se tienen muchas, nada
se hizo para obtenerlas, que son gratuidades de la natura -
leza que hay que explotar.

Cuando la educación logra formar un chico armoniosamente,
con destino a ser mañana un adulto completo, con madurez -
verdadera; nunca perderá el sentido de la realidad de sí -
mismo frente a los demás y será capaz de seguir creciendo
con las vivencias del grupo social al que pertenece, recor-
dando que: el niño que juega mucho, será un viejo que sabe
mucho.

A continuación se ofrecen algunas sugerencias de juegos
que pueden ser utilizados en la Educación Primaria para -
favorecer el desarrollo y aprendizaje del niño.

Actividades artísticas que pueden expresarse como juegos.

*Juegos de expresión literaria:

a).- Dramatización. Que consiste en representar mediante personajes que dialogan o expresan de alguna forma una situación cualquiera.

El drama es una acción teatral y puede tener asuntos cómicos y situaciones trágicas.

La dramatización es un juego que encanta a los niños y es una expresión teatral.

b).- Escenificación. Es otra actividad teatral donde los actores representan situaciones diversas; va acompañada de decoraciones que ayudan a ver más real la situación representada.

c).- La composición. Es la forma como se integran diversos elementos para formar un todo. Es muy importante porque ubica a cada uno de los elementos que la representarán, ya sea en la dramatización o en la escenificación.

*Juegos de expresión sonora .

El ritmo se manifiesta con un sonido y un movimiento de la misma duración y además está producido de manera periódica y regular.

El movimiento es en realidad el cambio y, puede indicar velocidad, dirección y actitud.

El espacio indica dimensión y ubicación de un cuerpo y, el tiempo puede señalar el momento histórico en que sucedieron los acontecimientos. Todos estos elementos pueden ser utilizados con mucho éxito en la expresión corporal y pueden ser interactivos entre sí, ya que al combinarlos, aumentarán su riqueza y producirán mejores resultados en el aprendizaje del niño .

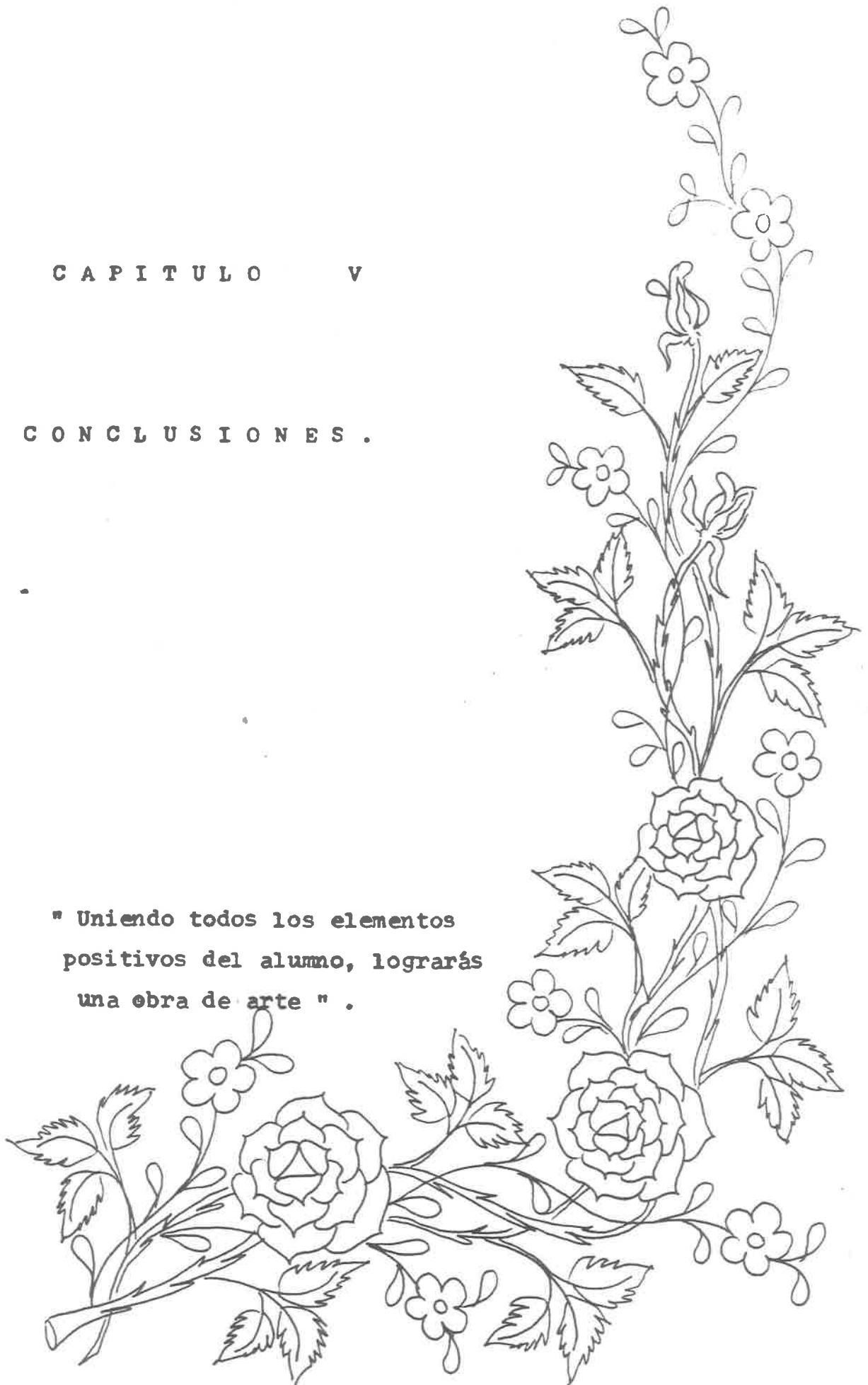
C I T A .

- (8) CAMACHO GARCIA, ROSELIA. Nuestra Identidad Nacional. Revista SEPAMOS . (Del 10, al 15 de noviembre de 1994). Página 11

C A P I T U L O V

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

" Uniendo todos los elementos
positivos del alumno, lograrás
una obra de arte " .



C A P I T U L O V
C O N C L U S I O N E S .

Definitivamente es muy importante conocer el material con el que se trabaja para realizar un buen trabajo.

En este caso, ES EL NIÑO DE ESCUELA PRIMARIA .

El ser humano es el ser más importante de la creación, el que representa más grandeza, pero al mismo tiempo tiene más cantidad de necesidades para lograr su estado perfecto. (Y no logra alcanzarlo).

También es el ser en el que menos seguridad se puede precisar; nada en el hombre es igual, porque cada uno representa un ser individual, único, especial, que muchas veces ni él mismo se llega a conocer. Esto es muy importante porque demuestra que es todavía más difícil que otro ser ajeno le conozca.

Basándose en la generalidad y en la psicología, se dan características semejantes, pero no precisas y éstas, permiten también un conocimiento no preciso del hombre.

Pero todo hombre desde niño juega y, aun de adulto, sigue jugando; por eso, lo más importante es interesar al Maestro en la seriedad e importancia del juego en la vida del niño, hombre del mañana y, más tomando en cuenta que el niño siempre tiene interés en jugar.

El Maestro es quien más debe aprovechar estos intereses de juego que siempre se manifiestan como necesidad vital en el niño y, desarrollar, por medio del juego, la sensibilidad del hombre que tiene en sus manos, propiciar jugando la socialización, porque el niño vivirá siempre en un grupo

llamado sociedad.

El niño es el material donde el Maestro, jugando apropiará con su experiencia el aprendizaje de conceptos varios que servirán al niño para convertirse en un adulto pleno.

Esto es muy importante tomarlo en cuenta, para desarrollar de una forma fácil y vivencial en el niño, el gusto por aprender, y desechando la pereza generada cuando no se sabe trabajar adecuadamente.

El niño, jugando, debe aprender de la vida, aprender a vivir y aprender para vivir mejor que el adulto que hoy le ayuda a consolidarse como ser humano.

Además, el juego es un elemento que junto con el juguete, logrará desarrollar en el niño una gran cantidad de habilidades y destrezas y acrecentará su creatividad al enseñarlo a construir sus propios juguetes.

Es importantísimo que el Maestro retroceda en el tiempo, que vuelva a ser niño, que se interese por los juegos del niño, que se integre a ellos, los conozca y aproveche para el proceso enseñanza - aprendizaje.

En realidad, siempre se ha comprobado que las cosas vistas desde fuera, no proporcionan ningún aprendizaje.

Para obtener una respuesta favorable, es necesario meterse de lleno en la situación humana y así aprende el niño y aprende el maestro.

Finalmente, dirijo un mensaje a todos mis compañeros Profesores, con el propósito de incrementar su sensibilidad que de antemano poseen, ya que se interesan por leer este

trabajo.

- " Juega con tus alumnos, interésate en sus juegos, juguetes y necesidades y, Ellos se interesarán en tus ideas, en tus conceptos, en tu pensamiento y, con lo que Tú des y Ellos aporten, formularán sus abstracciones y elaborarán sus conceptos " .
- " Los niños aman la vida y el Maestro debe amar a los niños. Ellos son - limpios, sinceros, abiertos y, el Maestro debe hacerse como Ellos " .
- " Nunca podrás imponerte, pero al interesarte y hacerte uno de Ellos, lo lograrás sin esfuerzo " .
- " No podrás elaborar sus pensamientos; pero al dejar que interpreten el tuyo, darás grandes pistas para que los elaboren Ellos " .
- " No esperes resultados homogéneos, cada niño es un ser diferente " .
- " Hay un programa que cumplir y a lo mejor Tú piensas que no lo has cumplido. Tú trabaja jugando, que el

niño elaborará jugando lo que Tú nunca entenderás cómo lo hizo ".

" Despues de todo, qué es más importante, ¿ Que Tú entiendas o que el niño aprenda ? ".

" Mi mejor sugerencia es :
¡ Toma en serio el juego !, al niño le interesa y El, a cambio, tomará en serio tu interés por jugar como amigo, como compañero y como alguien que con más experiencia puede ayudarle a aprender; porque ya caminaste el camino de la infancia, irás junto a El, con el único fin de ayudarle a caminar, a lograr una meta definida, a ser grande en plenitud y a vivir en el bello grupo al que pertenece, llamado sociedad ".

BIBLIOGRAFIA .

- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL . La Práctica Docente.
México; U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL . Desarrollo del Niño y
Aprendizaje Escolar . México: U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Técnicas y Recursos de
Investigación I . México: U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Técnicas y Recursos de
Investigación II . México: U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Técnicas y Recursos de
Investigación III . México: U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Técnicas y Recursos de
Investigación IV . México: U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Técnicas y Recursos de
Investigación V . México: U.P.N. 1989 .
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL . Análisis de la Práctica
Docente . México : U.P.N. 1989 .
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Programas de Estudio pa-
ra Educación Primaria . México; 1993 .
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA . Recursos para el apren-
dizaje . México: Enero de 1991 .
- ROCKWELL, ELSIE. Ser Maestro . Estudios sobre el trabajo
docente. México: S.E.P. Cultura. Ediciones el Caballi -
to 1985 .
- AYMERICH C. y M., La Espresión y el Arte en la Escuela
Primaria. Barcelona, España ; Editorial Teide , 1971 .
- ABERASTURY, ARMINDA . El niño y sus juegos , México: Edi-
torial Porrúa, 2a. Edición 1976 .

CHATEAU, JEAN . Psicología de los juegos infantiles .6a. Edición, Biblioteca de Cultura Pedagógica, Argentino: Editorial Kapeluz 1976 .

LLORENTE MADRIGAL, ALFREDO . Los niños son así .8a. Edición. México : Editorial Jus, 1975 .

DEL POZO, HUGO . Recreación Escolar . 3a. Edición, México: Ediciones Avante 1978 .

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA, Juega y aprende matemáticas . Propuesta para divertirse y trabajar en el aula, México: Fernández Editores 1992 .

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA . Sepamos ,Organo de comunicación interna de la S.E.P. México: Revista No. 14 , 1994 .

CONFEDERACION NACIONAL DE ESCUELA PARTICULARES , Boletín Noticiero. Revista No. 25, México: Diciembre de 1991 .

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Pedagogía: Bases Psicológicas . México: U.P.N. 1987 .

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL . El juego. Antología Básica . México: U.P.N. 1996 .

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL .El juego. Guía del estudiante . México: U.P.N. 1996 .

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL . El juego en educación preescolar . México: U.F.N. 1995 .