

1340

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

IGUALA, GRO., a 7 de MARZO de 1984.

C. Profr. (a) JUAN JIMENEZ BELLO.
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula --
ción alternativa INVESTIGACION DE CAMPO
titulado "EL JUEGO COMO PARTE INTEGRAL EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO"
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 diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión.

[Handwritten signature]

PROFRA. MA. DE LA LUZ ZAMILPA DE FIGUEROA.



S. E. P.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIDAD SEAD
IGUALA

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

IGUALA, GRO., a 7 de MARZO de 19 84.

C. Profr. (a) RICARDO SEGURA SOTO.
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula --
ción alternativa INVESTIGACION DE CAMPO
titulado "EL JUEGO COMO PARTE INTEGRAL EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO"
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 diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión.

[Firma]
PROFRA. MA. DE LA LUZ ZAMILPA DE FIGUEROA.

EXAMENES PROFESIONALES
UNIDAD 3640
IGUALA

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

IGUALA , GRO. , a 7 de MARZO de 19 84

C. Profr. (a) HERMELINDA MAZON CATALAN.
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula --
ción alternativa INVESTIGACION DE CAMPO
titulado "EL JUEGO COMO PARTE INTEGRAL EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO"
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 diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión.

[Handwritten signature]



S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD SEAD
IGUALA

ROFRA. MA. DE LA LUZ ZAMILPA DE FIGUEROA.

A nuestros seres queridos
y Maestros.

PROLOGO

Los que elaboramos el presente trabajo, con el interés de titularnos en Licenciatura de Educación Primaria, decidimos -- reunirnos periódicamente para llevar a cabo todas las actividades conducentes a lograr nuestro propósito. El siguiente paso fue seleccionar el tema principal, y así acordamos desarrollar: "EL JUEGO COMO PARTE INTEGRAL EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO", que de inmediato comenzamos a planear y a organizar. Enseguida nos dimos a la tarea de recopilar material impreso, y sobre todo, libros que nos permitieran extraer todo lo más útil y no fue fácil encontrar suficiente literatura, pues las obras que reunimos y consultamos, sólo abordan el tema de manera breve.

En el desarrollo del trabajo, las dificultades que se nos presentaron fueron vencidas por nuestro común deseo de superación profesional y nos place mencionar con sincero reconocimiento y absoluto respeto, el apoyo incondicional de la Profr. Ma. de la Luz Zamilpa de Figueroa, Directora de la Unidad SEAD 123, dependiente de Universidad Pedagógica Nacional, así como a los maestros Asesores que tan valiosa ayuda nos proporcionaron. A todos ellos, les manifestamos el más sincero agradecimiento.

La decisión de darle ese título a nuestro trabajo, fue -- por la importancia que tiene el juego en la Escuela Primaria; por su trascendencia en la vida de los educandos y por su participación al favorecer el desarrollo armónico y la integración de la personalidad del niño.

Las diferentes etapas de desarrollo por las que el niño pasa, exigen que actúe libremente primero, dirigido y encauzado después, como resultado obtendremos un individuo realizado, feliz y equilibrado.

Por las investigaciones realizadas, tanto bibliográficas como de observaciones directas a los niños en sus momentos de juego y de recreo, hemos comprobado ampliamente lo mucho que significa poner en práctica las actividades lúdicas, que el --

programa Oficial de la Secretaría de Educación Pública sugiere en todos los grados de la Escuela Primaria, para contribuir en la formación útil de futuros ciudadanos.

INDICE

	Página
PROLOGO	5
INTRODUCCION	7
A. Tema	8
B. Problema	8
1. Variables.	8
C. Hipótesis	9
D. Objetivos	9
I. EL JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE EN EL NIÑO. 10	
A. Concepto de juego	10
B. Importancia del juego en la infancia.	11
1. Aspectos que favorecen el juego.	14
C. Valor pedagógico del juego.	15
1. El juego y el aprendizaje.	17
2. Importancia vital del juego.	18
D. El juego como forma básica para enfrentarse al medio.	21
II. EL JUEGO: SUS ASPECTOS FAVORABLES Y DESFAVORA- BLES	25
A. La infancia como juego e imitación.	25
B. Influencias ambientales en la personalidad- del niño.	29
C. Cambios en las actividades recreativas.	31
D. Problemas del juego	32
III. EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA.	34
A. El desarrollo del juego en la escuela prima- ria	34
B. Clasificación del juego por edades.	35
C. Ejemplos de juegos aplicados en cuatro --- áreas	39
IV. INVESTIGACION DE CAMPO	46
V. GLOSARIO	70

VI. CONCLUSIONES	71
VII. SUGERENCIAS	73
BIBLIOGRAFIA	75
ANEXOS	77

INTRODUCCION

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar, pues en la infancia se aprende a través del juego; también es uno de los mejores medios para que el niño establezca sus propios juicios, el control y canalización de su acción; sobre todo, cuando tiene que aprender normas, reglas o funciones específicas.

Motivado por la práctica de un juego determinado, el niño es capaz de realizar una serie de actividades lúdicas que le proporcionan placer, lo que ayuda a un mejor aprendizaje. La educación actual, favorece al niño en su proceso evolutivo, le proporciona una formación integral, que atiende con igual interés las tres esferas que integran su personalidad, a saber: cognositiva, afectiva y psicomotriz.

El empleo cada vez mayor del juego, como medio educativo, desarrolla en el niño su autonomía creadora; además, permite al maestro detectar sus intereses reales; es decir, que además de adecuado, el aprendizaje debe ser pensado, aceptado y sentido por el niño.

La importancia y valor pedagógico del juego es una influencia para cambiar las conductas del niño, lo prepara para enfrentarse al medio, pero participando con naturalidad, sin forzarlo en las actividades que marcan los programas integrados; si consideramos que el niño aprenderá a moverse, a ser hábil al manejar las herramientas que estén a su alcance, con las que trabaja o imita a los adultos, al simular que es un gran personaje; en ocasiones platican con los objetos, les dan vida y movimiento.

Por tal razón, hay que dejarlos actuar sin castigos por los errores cometidos, ya que ellos mismos se daran cuenta y tratarán de evitarlos por su propia experiencia, puesto que la libertad, la actividad y autonomía facilitan el aprendizaje mediante objetos que manipulan, y que permiten la adquisición de destrezas y coordinación de movimientos.

Cabe mencionar que los padres, la cultura, la economía, la alimentación, las enfermedades, la higiene, los compañeros, los amigos y los juguetes, pueden actuar positiva o negativamente. La relación de los niños con los objetos les hacen despertar la conciencia, por ejemplo: en actividades tecnológicas, deben hacer con sus manos diversos trabajos, los que llegará a ejecutar con precisión; en Actividades Artísticas, bailando o cantando; en Matemáticas, razonando y en Español, escribiendo y hablando.

Estas áreas se coordinan o engloban en diversas actividades en las que participa el educando; por tal motivo, nos percatamos de que el niño aprende lo que desea aprender y el arte de enseñar consiste en crear deseos apropiados mediante las condiciones sociales correctas y la interrelación entre el hogar y la escuela. En ocasiones, el niño se extralimita en el juego y no se da cuenta que se ha agotado, entonces hay la necesidad de hacerle ver que el abuso del juego le perjudicará su salud, que debe actuar con moderación, sin llegar al agotamiento total.

A. Tema

"El juego como parte integral en el aprendizaje del niño".

B. Problema

El maestro de escuela primaria, desconoce la importancia y función del juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje.

1. Variable Independiente

El maestro desconoce la importancia del juego.

2. Variable Dependiente

Como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje.

C. Hipótesis

Los maestros a nivel primario, no le dan al juego la importancia que requiere, como un recurso didáctico en la enseñanza.

D. Objetivos

1. El maestro alcanzaría mejores resultados en la enseñanza-aprendizaje por medio del juego, contribuyendo en el desarrollo multilateral del niño a través de las actividades físicas y recreativas.
2. El maestro analizará los juegos en los que participa el niño, observando las deficiencias para superarlas por medio de actividades diarias.
3. El maestro en la preparación de sus clases incluirá juegos apropiados de acuerdo a los intereses del niño.
4. El maestro motivará al niño por medio de juegos, haciendo que trabaje y aprenda sin sentir.
5. Los maestros de grupo, en sus labores aplicarán bien los juegos que permitan desarrollar destrezas, aptitudes, hábitos, posturas correctas, valores morales y sociales.

I. EL JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE EN EL NIÑO

A. Concepto de juego

Se ha comprobado que desde que el hombre apareció sobre la tierra, ha basado su infancia en continuo dinamismo; es decir, su interacción con el mundo que lo rodea se caracteriza por la recreación; y ésta, naturalmente, aparece con el juego.

El juego es lo más sensacional para el niño; en su trabajo, su vida misma, ya que solamente jugando goza y disfruta del mundo maravilloso en que vive. La palabra juego se deriva etimológicamente de la voz latina "LOCUS" que significa acción de jugar. Citamos los conceptos de algunos educadores, cuyo contenido consideramos de vital importancia en su desarrollo de nuestro trabajo.

"El tipo de juego se halla determinado, en una parte, por la necesidad del niño y, en otra, por el grado de su desarrollo orgánico." APPLETON. (1)

"El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño." FROEBEL. (2)

"El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa." GUYAU. (3)

(1) POZO, Sánchez Hugo Del. Recreación Escolar. México, ed. cuarta, 1979, Editorial Avante, S. de R. L. p. 19

(2) Ob. cit. p. 20

(3) Ob. cit. p. 20

"El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando." ALFONSO PRUNEDA. (4)

"El trabajo es para el adulto lo que el juego para el niño; una actividad necesaria y útil. El jugar es vivir, es gozar." RAMON GARCIA RUIZ. (5)

"El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas." REVISTA L.P.V. Haban, Cuba." (6)

B. Importancia del juego en la infancia

El juego es de vital importancia para los niños, porque observa cualidades semejantes entre ellos. Nace espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades de su desarrollo, prepara para la madurez, es un ejercicio natural y placentero para el crecimiento.

Nadie necesita enseñar a un niño a jugar; hasta un recién nacido sabe hacerlo. Para el niño, el juego es la máxima utilidad del mundo.

(4) Ob. Cit. p. 20

(5) Ob. Cit. p. 20

(6) Ob. Cit. p. 20

El elemento principal de la educación es el juego y la escuela debe ser un lugar de recreo, tanto en clases como fuera de ellas. El único tiempo que desperdicia un niño es precisamente el que transcurre bajo la prohibición de jugar, y el cometido del maestro en la vida escolar es procurar, sobre todo, que cada niño pueda jugar cuanto quiera. Si las materias escolares interfieren con el juego, entonces eliminen las materias; los niños estarán de todos modos mejor sin ellas. (7)

Un niño de pocas semanas de nacido, cuando no duerme, ni se alimenta, practica sus capacidades de desarrollo en los cuatro campos principales de la conducta humana, que son: conducta motriz, de adaptación, de lenguaje y personal-social.

Sacude los brazos y flexiona las piernas (conducta motriz), fija la mirada con atención en su mano cerrada (de adaptación), arrulla y gorgoea (lenguaje), vocaliza al percibir el acercamiento de su madre (personal-social).

El juego es una ocupación de primordial importancia durante la niñez. La naturaleza establece poderosas inclinaciones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo.

El niño, en los momentos del juego, pone de manifiesto sus agotadoras energías, se concentra en todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener en otras formas de actividad.

El juego atrayente es esencial para un completo desarrollo mental. El niño apto para el juego intenso, tiene mayor probabilidad de poder manejarse y llegar al éxito cuando haya crecido.

Entre los niños normales, el juego tiende a ser en esencia, práctico y experimental; aún en el juego imaginario personifican y dan vida a las cosas con un espíritu creativo; trae esas imágenes para organizar sus conceptos de la realidad y no para profundizar su propia ilusión.

(7) A. S. Neill, Maestros problemas y los problemas del maestro, México, ed. tercera, 1980, Editores Mexicanos Unidos, p. 132

También sus compañeros imaginarios son recursos sorprendentemente útiles y por eso emplea con provecho hasta que tiene la edad suficiente para deshacerse de ellos; éste es un indicio de que el juego desempeña un papel positivo en el drama del desarrollo; es una descarga de energía acumulada y super abundante; manifiesta exuberancia en la risa, el retozo y la euforia.

El juego es imitativo, repetitivo o rítmico en el salto, la danza y la expresión dramática. El juego es un ejercicio psicomotor en la carrera, los saltos, la agitación, el equilibrio y una multitud de actividades musculares toscas y delicadas; el juego se remonta al pasado, en las agitaciones emocionales que acompañan a la caza, los escondites, al combate y a la persecución; y en los tiempos más tranquilos, conocer, coleccionar, salir al campo y preocuparse por las flores, las plantas y los animales.

El juego penetra en el futuro estimulado por los impulsos de curiosidad, de experimentación y de realización de hazañas. En todos los niños el juego posee una función creadora; sirve para organizar las capacidades de que el niño está dotado. En sus momentos supremos el juego pone al descubierto la individualidad y las potencialidades del niño.

Durante las distintas etapas de la infancia, el niño puede demostrar con sus juegos, la evolución de su inteligencia. En cada edad tiene distintas formas de jugar sin que sea preciso enseñarle, simplemente basta facilitarle lo necesario para jugar y libertad, para hacerlo de acuerdo con su intuición.

El juego es eminentemente imaginativo, por lo que debe hacerse cómo y cuando plazca al niño. Con las aficiones, le ocurre algo parecido, por lo que se le permitirá desarrollar su afición con entera libertad y se le mostrará que lo que hace es interesante con el fin de que no se sienta defraudado.

Si le gusta el dibujo, se le comprarán cuadernos para dibujar, lápices de colores y todo lo necesario.

El juego nace espontáneamente, proporciona un enorme placer al niño y se convierte en un tónico físico y mental de difícil

cil sustitución. Su valor como recreo y distracción es innegable, por lo que consideramos que el juego en el niño es una actividad de suma importancia. Resultan aburridos e inapropiados los programas educativos que no utilizan el juego dentro de -- las actividades escolares.

Jugar, es cualquier actividad por el placer que produce, -- y que cumple determinados fines. Toda clase de persona, pequeña o adulta, juega por satisfacer una necesidad interior.

1. Aspectos que favorecen el juego

Afirmamos que el juego es parte importante en el desarrollo del niño porque contribuye en algunos aspectos que en la -- mayoría de las personas pasan desapercibidos. Como los siguientes:

a. Aspecto físico: El juego contribuye poderosamente en -- el desarrollo y crecimiento de los músculos del niño, libera -- la energía nerviosa que le causaría irritación si no se canalizara. La fisiología, ciencia que estudia la vida y sus funciones orgánicas, sostiene que para el normal crecimiento del hombre, es necesario que se mueva, que haga ejercicios físicos.

b. Aspecto higiénico: Los factores importantes que condicionan la salud, son el sol y el aire, que a manera de medicamento purifican al cuerpo en la lucha contra las enfermedades.

El hombre que hace ejercicios, es como el agua corrediza -- de un río, limpia y pura.

c. Aspecto social: Permite al niño actuar socialmente, -- aprende a cooperar con los miembros del grupo, también a compartir y hacer amigos; le propicia el acercamiento a los demás; contrariamente, sin el juego se volvería egoísta y dominante.

d. Aspecto moral: Le sirve para afirmar la voluntad, la -- paciencia, el esfuerzo, la constancia y la responsabilidad con sus semejantes.

e. Aspecto recreativo: Más que un pasatiempo, representa --

la realización de un deseo y la aplicación de un esfuerzo.

f. Aspecto educacional: Tiene una enorme utilidad, si se aplica con discreción y oportunidad. Su lugar está en todas --- aquellas cuestiones que reclaman constante repetición. La recomendación actual, nos enseña a sacar partido del juego, como poderoso auxiliar de la enseñanza, que mueve el interés y provoca la acción percibiendo formas, colores, tamaños, estructuras y --- conocimiento de números.

Los juegos entre los niños son simples actividades motoras que posteriormente serán constructivas y apasionantes.

C. Valor pedagógico del juego

Después de haber hecho un análisis breve referente al juego y de como desarrolla algunos aspectos, además del valor innegable en la maduración de los adecuados en la escuela primaria, observamos que desde el punto de vista educativo el juego tiene gran importancia, ya que constituye la mejor manera de canalizar energías; también que los niños aprendan mejor jugando.

Los estudios que se han llevado a cabo referentes a la infancia, comprueban que el juego no significa perder el tiempo, --- como anteriormente se pensaba. Los logros actuales son más amplios en el conocimiento de los niños en relación con el pasado.

Esto nos ha permitido comprender la gran significación del juego como factor positivo dentro de la educación integral del niño. Se interpreta de tal manera que el niño vive plenamente --- cuando juega.

Los maestros de escuela primaria deben tomar en cuenta lo anterior y utilizarlo. Si quieren influir positivamente en la --- conducta del niño, deberán ajustarlo a su desarrollo.

A los niños de primero y segundo grados, les agrada las actividades recreativas y nos damos cuenta que los intereses cambian con la edad. A los de tercero y cuarto grado, les interesa la habilidad lograda en las diferentes actividades recreativas;

y a los de quinto y sexto, su afán es participar en juegos de conjunto con sus demás compañeros de grupo.

Observamos que los niños durante los años de preescolar, emplean sus destrezas en actividades con amiguitos o animales imaginarios y en juegos con otros niños; por esta razón, afirmamos que el niño, antes de ir a la escuela primaria, ha perfeccionado bastante las destrezas motrices finas y gruesas -- por medio de sus movimientos y manipulaciones.

Toda persona que observa a los niños jugar durante unos minutos, podrá comprender que no hay otra cosa que ellos hagan con mayor seriedad e interés que el juego. Los niños con frecuencia emplean más energía e ingenio y se concentran mucho más cuando juegan que la mayoría de los adultos cuando -- trabajan.

Muchos especialistas en educación infantil, consideran -- que el juego y toda actividad recreativa son medios más directos del aprendizaje. El juego cumple varias funciones importantes en el desarrollo del niño.

Cuando juega se asemeja a un científico en su laboratorio, al investigar aprende cada vez más cosas nuevas del mundo que lo rodea.

Cuando el niño pone en equilibrio un cubo sobre otro, estudia sin saberlo la ley de la gravedad. Si juega con pinturas de agua, descubre que la combinación de dos colores produce un diferente. El niño que construye una ciudad en la playa, además de ejercitar su imaginación, está aplicando su poder de observación que le proporciona la oportunidad de relacionar los hechos e ideas que se le han enseñado en el ambiente en que vive.

El juego alivia y tranquiliza cuando la persona se siente disgustada, se elimina definitivamente el instinto de lucha, se descarga momentáneamente las energías excedentes y de alguna manera inofensiva se eliminan las tendencias agresivas.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología.

gía donde el maestro puede conocer a sus alumnos en toda su realidad, tal como es su personalidad.

El valor que representan los juegos, depende principalmente de la forma en que estos se efectúen, de las leyes que los rijan y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento. Un juego tiene mayor o menor valor educativo, según sus condiciones psicológicas capaces de educar, así como desarrollar valores morales y físicos.

La buena salud mental exige que el niño juegue. Hurlock señala valores de los juegos: Primero, Contribuye al desarrollo muscular y al ejercicio del cuerpo. Segundo, proporciona una oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales que rara vez se logran en el hogar.

Tercero, los juegos tienen un valor educativo, ya que el niño adquiere conceptos sobre texturas y materiales de que están hechos los juguetes. Cuarto, cumple un fin saludable al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales. Quinto, proporciona cierto adiestramiento moral, pues el niño aprende a estimular lo que el grupo considere correcto e incorrecto, dependiendo lo incorrecto de la naturaleza del juego y aquellos con quién juega. (8)

1. El juego y el aprendizaje

La educación actual tiene un gran potencial para ayudar al niño en su proceso de desarrollo, le proporciona actividades motrices, significativas y organizadas gradualmente, que favorecerá el control progresivo de sus movimientos.

El empleo cada vez mayor del movimiento como medio educativo fundamental, requiere del maestro un abandono progresivo de la situación pedagógica tradicional, que ha impuesto una fuerte limitación a la necesidad de moverse y de jugar que tiene el niño.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar en su personalidad y éste puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices de sí mismo, o cuando se realiza en grupo; y así, nos damos cuenta que brinda mejores

(8) SANCHEZ Hidalgo Efraín, Psicología Educativa, Puerto Rico, 1973, Editorial Universitaria, p. 157, 158

satisfacciones, si ofrece oportunidades iguales de participación y se incluye a los niños que tengan algún impedimento físico; porque es importante que desarrollen sus facultades y capacidades en potencia, que aprecien sus posibilidades inmediatas y que se superen constantemente.

A pesar del carácter individual de algunas actividades, - como aquellas que hacen tomar conciencia del propio cuerpo y - la participación en grupo, ejercen considerable influencia sobre la ejecución en otras actividades que propondrán tareas de conjunto que permitan al alumno vivencias y actitudes que contribuyan a formarlo con firmeza en la realidad.

Hablar de juego es referirse al propio aprendizaje. Es fácil observar en el niño un control progresivo de sus movimientos y reflejos involuntarios que trae al nacer, al poco tiempo pasa a los intencionados y precisos que le permitirán manipular objetos; así lo veremos sentarse, ponerse de pie y caminar antes que hayan transcurrido dos años de su vida.

Por tal razón, al ingresar a la escuela primaria ya sabe caminar con seguridad, correr, saltar, lanzar objetos y realizar todos aquellos movimientos fundamentales del organismo humano.

2. Importancia vital del juego

Para los niños es muy necesario jugar. Estamos plenamente conscientes que en determinadas fases de su desarrollo el juego constituye el papel principal de su vida. Debe ser motivo de preocupación observar a un niño que juega poco sin entusiasmo. Un niño que no juega como lo hace uno normal, significa -- que tiene problemas que hay que ayudarlo a resolver.

Ante esta afirmación, se siente temor de que ese niño no logre ser un adulto normal, porque el juego fecundo que se realiza en la niñez, es indudablemente el mejor cimiento para una adultez sana, exitosa y plena.

Los niños aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás -

y al mundo de las cosas que le rodean a través del juego.

Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad. Sienten la alegría de estar en actividad, -- dispuestos a conocer algo novedoso y de poner a prueba todas -- sus posibilidades de cambiar el mundo circundante, en lugar de recibirlo tal como se le presenta.

El juego ofrece al niño la oportunidad de desarrollar su iniciativa, de ser independiente en vez de dejarse llevar por lo que ya está dado; actúan de acuerdo a sus necesidades, se -- realizan a sí mismos. No se debe menospreciar el valor de éstas y otras experiencias que se adquieren en el juego, tienen para la integración de la personalidad, puesto que todo lo que el niño aprende, es a través del juego.

Los conocimientos y habilidades que por el juego logran, -- enseguida los transfieren a la vida, si no sucediera así, resultaría inútil cualquier intento de resolver por medio de tratamiento a base de juego, los problemas de adaptación de algunos niños.

Un niño se vería sin muchas oportunidades de adquirir amplias experiencias útiles, si por alguna causa determinada, no pudiera jugar o se le obstaculizara su predisposición al juego.

Algunas enfermedades físicas y trastornos psíquicos, causan disminución en la alegría y del entusiasmo que produce el juego. En estas situaciones, el niño se entrega a una actividad inquieta que muchas veces se desordena tornándose incontrolable o permanece completamente pasivo. Si sufre algún trastorno que afecte su equilibrio mental, éste ante todo, se manifestará en su juego.

Para conseguir que jueguen los niños pasivos, los que difícilmente reaccionan ante un estímulo, o los muy inquietos y los que encontramos entre los deficientes mentales, son necesarios muchos y pacientes esfuerzos. Pero una vez que comienzan a jugar, se nota con asombrosa frecuencia que también ellos --

son capaces de desarrollar una actividad propia aunque limitada.

Por otra parte, hay que señalar que no hay contradicción alguna entre jugar y aprender. El maestro sabe muy bien que -- los niños aprenden mediante el juego y por iniciativa propia -- constituye un importante aporte para las actividades docentes.

Muchas cosas nacidas del juego, donde aprenden sin ninguna dirección pedagógica, las manifiestan en la clase.

Pondremos un ejemplo para clarificar lo anterior: resultaría muy complicado para el maestro abordar el tema de "El ---- agua", si previamente los niños no la hubieran experimentado -- tantas veces en sus juegos. Los niños aprenden mientras están jugando; de ahí que todo depende de que se les ofrezca un área de juego que les de la oportunidad de aprender lo pedagógica-- mente deseable y de que se les estimule a utilizar lo ofreci-- do.

La ayuda que debemos darles, ha de entenderse como guía -- de su juego libre. Muchas veces se desconoce que los niños que juegan, necesitan de la comprensión de sus padres o de otras -- personas y que éstas se la niegan.

El niño solamente inicia un juego cuando algo importante -- despierta su interés; ésto nos demuestra que las actividades -- lúdicas le sirven para adquirir nuevos conocimientos. Los niños se aburren si emplean su tiempo en algo que ya conocen a -- fondo, sin nada nuevo que puedan experimentar, puesto que ya -- no les trasmite ninguna experiencia.

Pero no intentamos pensar únicamente las cosas demasiado -- novedosas los motivan a jugar. Podemos citar algo como la casi -- ta de madera que le es tan familiar y que ha empleado en sus -- juegos anteriores; el niño puede seguir entretenido por mucho -- tiempo, si realiza diversos experimentos. En cambio, lo aparta de toda experiencia y expectación, un juguete muy novedoso que deja desconcertado al niño por no conocerlo.

Para que el juego pueda seguir su curso, es importante -- que el niño se enfrente con cosas y aprenda a dominarlas; en--

tonces podemos decir que todo juego es siempre un aprendizaje.

No obstante las posibilidades de aprender que tienen los niños, éstas dependerán de las facilidades que se les ofrezcan.

E. El juego como forma básica para enfrentarse al medio

Para que el niño llegue a ser un adulto sano, no sólo es importante que se desarrolle en la primera infancia, sino que también necesita jugar en la etapa de edad escolar, aunque su juego no sea igual al de los demás pequeños y ya no tenga indiscutida primacía sobre cualquier otra actividad.

Por otra parte, el juego no sólo es importante para el niño y el adolescente sino también conserva su lugar en la vida sana del adulto, porque es una de las formas básicas en que se lleva a cabo el enfrentamiento del ser humano con su medio ambiente.

A través de toda su vida, el hombre no abandona la afición al juego, a no ser que algunas partes de su personalidad no esté bien desarrollada. El adulto también sigue jugando, aunque sea para conservar su aspecto físico y con frecuencia prefiere hablar de su entretenimiento o de algo semejante; pero tiene que haber conservado mucho de la vida del niño que juega y se enfrenta al mundo.

Si el hombre no se enfrenta a su trabajo como un juego, es porque se encuentra bajo la presión de una responsabilidad ineludible. En el juego se halla la raíz de todo aquello que posibilita al hombre una existencia superior y la alegría que produce la vida de una actividad libre; por eso no se justifica hablar con indiferencia del juego cuando se le compara con el trabajo.

Aprovechemos la referencia que hace al respecto SEHILLER: "Sabemos que entre todos los estados del ser humano el juego y sólo el juego lo transforma en un hombre pleno." (9)

Las actividades lúdicas son factor de formación y de cultura de un pueblo y no nada más de los niños. De lo anterior - deducimos que una infancia rica en experiencias lúdicas, crea la base para formar actitudes que enriquezcan la vida adulta.

Por lo anterior, afirmamos que jugando el niño ejercita - su agilidad física, sus sentidos y su pensamiento.

El juego tiene como tal, cuando el educador puede reconocerle alguna utilidad clara. Quién se esfuerce por introducir el juego infantil sin programarlo y en todo momento, carente - de fines educativos, demuestra no comprender la esencia misma de toda actividad lúdica.

El adulto, muchas veces pretende enseñar al niño como debe jugar para lograr el objetivo. En este sentido las actividades de juego se distinguen fácilmente del trabajo, porque en ellas se derrocha tiempo, fuerza y material que son condiciones previas para la adquisición de conocimientos.

La libertad proporciona al niño que juega una intensa sensación de vitalidad, contrasta con la sumisión a la que se somete. La vivencia de libertad, está determinada en primer lugar por el hecho de que el niño que juega se deja guiar por su propia necesidad; mientras que trabajando, obedece a una necesidad que le es impuesta desde afuera.

A menudo nos parece que los niños desperdician sus energías, pero lo cierto es que nos sorprenden muchas veces descubriendo en las cosas, cualidades que a los adultos se nos escapan por completo. Esto es una consecuencia de su entrega incondicional y absoluta en las cosas que manejan. Lo que les interesa es el contacto con las cosas y el material que tienen en sus manos y que quieren conocer a fondo. Cuando no se comprendía la importancia que tiene para los niños el garabateo previo al dibujo, se trataba de alejarlos de esa actividad, enseñándoles a dibujar. En la actualidad se les deja expresar libremente, porque es reconocida la importancia de las experiencias que así adquieren.

Se ha comprobado que el garabateo como experimentación y-

prueba de materiales, no se limita a dibujo, así como el juego con la arena que es un garabateo. En el juego volvemos a los principios de nuestra vida con toda su amplitud y profundidad.

Esto implica la posibilidad de una renovación por la libre elección de la actividad lúdica en la que al entregarse puede ponerse en acción todas las fuerzas que no empleamos en el trabajo; esto significa que el juego genera fuerzas productivas y creativas.

Se dice con toda razón que el juego beneficia también al trabajo y es una condición importante para la salud. No se debe olvidar que también ofrece al ser humano la posibilidad de desarrollarse en un aspecto de libertad. El juego es para el niño una necesidad como el hambre y la sed.

Nuestro deber como educadores consiste en no frenar su afán de actividades lúdicas; por el contrario, debemos ofrecerles las oportunidades para satisfacerlas, pues los niños se contentan con realizar actividades que les causen alegría y placer.

Los niños mayores persiguen en sus juegos propósitos determinados y se proponen tareas como: construir una torre alta, ganar una competencia deportiva, trepar por la escalera hasta el último peldaño, etc. De modo que la actividad por sí sola no es lo más importante, sino también el resultado y el rendimiento obtenido. Las tareas lúdicas que el niño se propone realizar, corresponde a sus necesidades y se trata de juegos, resultan ser obligatorias únicamente mientras los niños sienten el deseo de realizarlas.

Hay niños que, al ingresar a la escuela, se pasan varias semanas jugando sin ser molestados y además disfrutan de un lugar adecuado. El niño necesita espacio para jugar dentro de la escuela, al aire libre sin preocuparse de romper algo o llegar a lastimarse con algún objeto. Los espacios reducidos así como el agotamiento y nerviosismo de los profesores por exceso de trabajo, son considerados por el niño como opuestos al juego.

El juego al aire libre es necesario para la salud del ni-

ño, es decisivo también para el conocimiento del mundo exterior.

Para práctica de lo anterior, debemos tomar en cuenta las condiciones indispensables: que el niño llegue al aire libre sin ser molestado, aunque resulta imposible, porque el niño está expuesto a estímulos que lo distraen continuamente; este es un problema bastante serio, porque los niños pierden la capacidad del juego espontáneo debido a ese exceso de estímulos.

El niño necesita libertad para jugar. Pero no significa que los maestros deban desatender a los niños mientras juegan.

Hay que darles orientaciones en lo referente a la prevención de accidentes, del tiempo y espacios disponibles para sus juegos.

II. EL JUEGO: SUS ASPECTOS FAVORABLES Y DESFAVORABLES

A. La infancia como juego e imitación

La infancia es una etapa en la que el niño se dedica más que nada a jugar y a imitar las distintas actividades que realizan los adultos en su vida diaria. Las niñas tratan de barrer, lavar los platos, cambiar de pañales a las muñecas, como lo hacen verdaderamente las madres en su trabajo cotidiano.

En cambio, los niños imitan que conducen un automóvil pero lo hacen con un carro de juguete; además, juegan a los soldados, policías y ladrones o a lanzar una pelota, trepar, columpiar, perseguir, ocultarse, cazar, vagar, vivir alegremente, y hasta pelear, etc.

Para facilitar el aprendizaje, hay que proporcionarles cosas distintas según el sexo, por ejemplo: a los hombrecitos carros, cubos, canicas, trompos, yoyos, palas, trenecitos, pelotas, etc. en cambio a las niñas, escobas de juguete, muñecas, salas, comedores, camitas, estufas, juegos de té, etc; para que los manipulen como lo deseen, para que conozcan su uso y la finalidad de cada uno de ellos. Al usar estos juguetes el niño desarrolla su agilidad, sus movimientos, con los que se hace más diestro y preciso.

También podemos decir que el niño imita a los animales, en la forma de comunicarse y en sus movimientos; a las máquinas y a los ruidos que producen, a los barcos; algunas organizaciones como: exploradores, aviadores, indios; a personajes que ven en la televisión, el cine y en todo lo que observan a su alrededor.

Otro tipo de juegos que podemos enumerar son el de simulación e imaginación, tan importantes y útiles para el niño. A través de ellos, reproducen circunstancias y características del mundo de los adultos; usa su imaginación, desecha sus temores y sentimientos de agresividad, sin ocasionar problema alguno. La primera de estas funciones, la de imitación del mundo de

los adultos, se hace evidente cuando el niño simula durante su juego, que es un empleado de una tienda o chofer de un auto---bús; el ejercicio de la imaginación es parte de todo juego de simulación. Sin embargo, la manera en que éste ayuda a disipar los temores infantiles, puede no ser tan fácil de precisar. Se observa que el niño en los distintos cambios de su vida infantil tiene diferentes gustos en los juegos que desarrolla, por ejemplo: el niño preadolescente manifiesta un gran interés en las actividades de grupo y tiene una firme lealtad hacia su --- círculo de amigos con los que convive en sus juegos y corre--- rías. Estos pequeños grupos crean y escogen sus propios jefes- o líderes, para ello toman en consideración algunas cualida--- des, ya sea por el más grande, el más apto en el juego, el más fuerte, el más inteligente, etc; al que imita sin reserva algu- na.

No hay duda de que el juego y la infancia se encuentran - indisolublemente unidos que podemos afirmar que no hay infan--- cia sin juego, ni juego sin infancia.

Los esposos Büler consideran que "Las características --- esenciales del juego infantil no radican ni en el material, ni en el tipo de actividad, ni en el resultado obtenido, si no en la actitud con que subjetivamente se proceda por parte del ni- ño durante aquel." (10)

Por lo que una misma tarea, puede ser o no motivo de jue- go, si no que se toma el punto de vista del objetivo que se --- trata.

Anteriormente se tenía un mal concepto de la infancia, se creía que era reproducción a menor escala de la edad adulta. - Algunos pedagogos como Rosseau demostraron que el niño no es - una imitación en miniatura, sino que éste tiene característi--- cas propias, necesidades peculiares, intereses distintos de --- las personas adultas.

(10) MIRA y López Emilia.- Psicología Evolutiva del ni- ño y del Adolescente.- Buenos Aires, 1976, Editio- rial El Ateneo, p. 123

Varios pedagogos y pensadores como Binet, Simón, Decroly, Dewey, Kilpatrick, aplicaron diversos métodos de estudio basados especialmente en el conocimiento real de la edad infantil, y llegaron a comprender, que el niño es distinto al adulto en lo psicológico, en lo social y orgánicamente, tanto en su morfología, como en sus funciones vitales.

Claparede afirmó que "la infancia sirve para juzgar y para imitar, aclarando no es que el niño imite por ser niño, sino que es niño para jugar y para imitar". (11)

Según Durkheim, Carnap y otros: "ni la imitación, ni el juego, ni el dibujo, ni la imagen, ni el lenguaje, ni siquiera la memoria no se desarrollan ni se organizan sin la ayuda constante de la estructuración propia de la inteligencia". (12)

El papel de la imitación nos demuestra el juego simbólico, señala el apogeo del juego infantil y es indispensable a su equilibrio efectivo del yo. Según Piaget "la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación". (13)

Es indispensable para el niño disponer de un medio propio de expresión, lo realiza a través del juego simbólico bajo formas diversas. Citamos el caso de una niña que quedó impresionada por un pato desplumado, que vio en la mesa de la cocina, -- fue encontrada por la noche acostada en el sofá; se le hizo la pregunta del porqué esa actitud, dió la contestación, yo soy -- el pato desplumado.

Se ve claro que el niño en lugar de imaginar un acontecimiento interesante o impresionante, tiene la necesidad de un simbolismo, que le permita volver a verlo pero de una forma -- agradable.

Sobre todo, son los conflictos afectivos los que aparecen en el juego simbólico; como cuando un niño no tiene miedo a -- los perros en sus juegos; o los perros de su casa son muy mansos o él será muy valiente.

(11) IRIZAR Félix A.- Introducción a la Pedagogía; Bilbao España, 1978 Edición mensajero, p. 129, 130,-
131

(12) Ob. cit. p. 129, 130

(13) Ob. cit. p. 129, 130

Si se produce una escena desagradable en el desayuno, una hora o dos más tarde, el drama será reproducido en un juego -- con un final más afortunado.

El juego simbólico puede servir para la liquidación de -- conflictos o para la compensación de necesidades no satisfe--- chas, liberación y extención del yo. Esto no consiste solo en formular y alimentar los diversos intereses conscientes del su jeto, sino que se refiere también a conflictos inconscientes;-- el simbolismo del sueño es análogo al juego.

Como señala K. Groos, "que el juego de los niños presenta una significación funcional y que no es un simple desahogo". -- (14)

Mucho más profunda es la teoría de J.J. Buytendijk que; -- "liga el juego a las leyes de la dinámica infantil, sólo que -- no es lúcida en sí misma". (15)

Y Piaget dice que "construyendo símbolos para expresar to do lo que en la experiencia vivida, no podrá ser formulado y -- asimilado sólo por los medios del lenguaje". (16)

También podemos decir que dentro de los juegos imitati--- vos, tenemos a los juegos posturales, en donde el maestro orde nará las posturas que deben adoptar sus alumnos para evitar de formaciones en su organismo.

Con la práctica constante de estas posiciones y la estric ta vigilancia de los maestros se crearán hábitos y buenos moda les al sentarse, al pararse y al caminar. Estas son las metas-- de los juegos, evitar serias perturbaciones anatómicas y fisio lógicas en los niños, por las malas conformaciones de su cuer po a causa de los vicios que adquieren por las posturas inco-- rrectas.

(14) Ob. cit. p. 129, 130

(15) Ob. cit. p. 129, 130

(16) Ob. cit. p. 129, 130

B. Influencias ambientales en la personalidad del niño

Veremos los factores que influyen en el niño, tomando como base principal el medio ambiente en que se desenvuelve para formar su personalidad. Para todo niño que durante la mañana y tarde no ha tenido tiempo de jugar, representa para él un mayor esfuerzo ponerse a estudiar o a realizar sus deberes al salir de la escuela; en estos casos, los padres deben de tomar en cuenta que el niño necesita distracción y no tenerlo ocupado todo el tiempo en quehaceres que le imponen. Esta actitud por parte de los padres no es justa, el niño por su naturaleza es inquieto, debe de satisfacer sus necesidades de juego, ya que una frustración en este sentido puede ocasionar una pérdida de interés por el estudio, al sentirse defraudado por sus seres queridos.

De tal manera que los libros y los juguetes deben de tener un reparto equilibrado en el tiempo libre del niño, de otra manera se anula el espíritu infantil, convirtiéndolo en un ente triste, cabisbajo, inapetente y excesivamente pasivo. Los padres deben mostrar por sus hijos mucho interés, en sus tareas y trabajos escolares, una revisadita diaria, un comentario al examinar sus cuadernos, animándolos con palabras agradables a la superación, ésto estimula al niño positivamente y toma confianza al ver que hay un apoyo moral y no sienta a la escuela como el lugar donde se le envía para que no estorbe ni de lata en la casa, mientras hace sus quehaceres la madre. Al mismo tiempo, el padre debe tomar interés por los problemas escolares de los hijos, y debe aceptar los juegos y aficiones que configuran con el estudio u otras actividades primordiales del educando.

Si el medio familiar donde vive el niño es limitado, éste tiene la necesidad de buscar compañías con quien jugar, recurrir a los vecinos, si no los hay, se creará compañeros imaginarios, que jueguen con él y a su manera. Para un niño, un compañero imaginario es real, tiene características con su creador,

es un ser sin defectos, dócil, completamente, y un seguidor -- obediente, pero el niño real, siempre será el líder dominante, haciéndose obedecer en sus correrías. Posteriormente, este mismo niño, se reunirá con compañeros reales y cambiará totalmente su actitud, de dominante a noble, por el temor de perder la amistad de sus nuevos amigos, los que son verdaderos y no ficticios como los anteriores.

En todos los casos el niño requiere de un compañero que -- juegue con él, este requisito es generalmente cumplido por --- otro niño de su misma edad porque se entienden a la perfección hasta en sus mínimos caprichos, además se confían sus secre--- tos; en ellos no cuenta el sexo, la raza, la nacionalidad, religión y nivel social, a diferencia de los adultos.

La psicología recurre a los juegos y a los juguetes para comprender mejor la mente del niño, ya que son parte fundamental de su vida, y en todas las edades, pero especialmente entre los seis y ocho años; sin embargo, los niños necesitan de juguetes que ellos puedan mover y manipular a su antojo.

Los juguetes también provocan que el niño sienta que hay -- por lo menos parte de su ambiente, que puede gobernar del modo que le agrada. Para que los juguetes tengan auténtico valor -- psicológico, los niños, en su uso diario deben tener participac*ión* activa con ellos. Por el contrario, los juguetes automáti*cos* o muy terminados, que no les permiten nada que hacer, los abandonan con prontitud, porque a ellos les gusta el juguete -- al que le puede dar vida. Por otra parte, pasa la edad de los juguetes, que es de seis a ocho años, éstos ocupan cada vez me*nos* la intención del niño, por dos razones; primera, pocos juguetes son suficientemente complejos de forma para constituir-- un acicate al nivel de la inteligencia del niño en esa edad; -- siente interés por sus compañeros, principia a sumar juegos a los juguetes, deportes, colecciones, lecturas y otros tipos de entrenamientos más duros, que lo ubica en relaciones con otras personas y con el mundo exterior.

Estas incorporaciones de nuevas actividades en los juegos

con relación a las viejas, conducen a un campo amplio en los últimos años de la niñez, llamado edad de los juegos.

El niño participa en juegos diversos: por parejas o por equipos. Al principio no lo sabe hacer en equipo, porque quiere dominar el juego, gradualmente aprende a circunscribir sus esfuerzos el papel que le corresponde, comprobando que puede haber tanta satisfacción como cuando hay dominio. Por su parte, los padres de familia deben de ver con buenos ojos la participación de sus hijos en los juegos callejeros, pues aprenden valiosas lecciones. A los seis años encuentra gran placer al reunirse en pequeños grupos de niños de su mismo sexo, en ocasiones siente deseos de convivir con la pandilla y no estar con la familia, quiere estar aislado aunque sea por un día, la pandilla controla en parte su vida.

C. Cambios en las actividades recreativas

La educación actual tiene un gran potencial para ayudar al niño en su proceso evolutivo, le da oportunidades de recreación que son significativas y organizadas secuencialmente para que favorezcan el control progresivo de sus movimientos, que realiza en todos los juegos llevados a cabo, en forma programada o libremente, que ayudarán más tarde al desenvolvimiento y a la fortaleza de su personalidad y óptimo desarrollo como un ser social.

El niño debe ser considerado como tal, no como adulto, -- puesto que la actividad lúdica es característica de la infancia, el juego debe aprovecharse lo máximo en una forma natural, encausarlo hacia la comunicación y la sociabilización, hacia el aprendizaje de la ciencia, la tecnología y el arte. El juego y el trabajo escolar deben de complementarse, fundirse en una sola actividad, porque si de una u otra forma se perdiera de vista alguno de estos aspectos, conduciría a una educación incompleta y obstaculizaría la formación integral del educando.

El propósito fundamental de la educación, es que el educando se desarrolle en forma armónica, participando activamente en la búsqueda de mejores formas de convivencia entre las personas y la naturaleza. Consecuentemente se pretende que el niño, a través de una educación más formadora que informadora, adquiera y desarrolle conocimientos, actitudes y habilidades que le permitirán:

- 1º. Conocerse y tener confianza en sí mismo para aprovechar adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- 2º. Conseguir un desarrollo físico, intelectual y afectivo sano.
- 3º. Aprender por sí mismo y de manera continua, para convertirse en agente de su propio desenvolvimiento.

Con ésto se comprueba que la educación como todo proceso histórico, es abierta y dinámica, influye en los cambios de toda índole. De esta forma, la educación, además de dinámica, responde a los intereses actuales y futuros de la sociedad y del propio individuo, sin discriminación de ninguna especie, guía al educando hacia su completa realización como miembro de la sociedad.

Corroborando que el juego y el aprendizaje son procesos que se pueden integrar para el mismo fin.

Por la libertad del juego, el niño adquiere movimientos que le sirven en el proceso aprendizaje, encuentra placer y éxito que durante la realización es motivado para nuevos aprendizajes.

D. Problemas del juego

Los problemas que deben considerarse en el juego, son aquellos en que se nota un mal entendido en el objetivo de la actividad; si el niño no sabe cuando suspender el juego, debe verse como un problema su agotamiento; entonces es necesario la intervención del maestro para hacerlo descansar sin que llegue a la fatiga. En algunas ocasiones se le imponen juegos y ésto no le

gusta, porque es como obligarlo a trabajar, pues él se entrega según sus necesidades; pero de una manera inteligente hay que guiarlo sin que sienta que entra al juego organizado y constructivo en el aprendizaje que con el tiempo facilitará los ajustes sociales, ya que influyen para ser aceptados por los demás, y se sienta más seguro y confiado. Deben tomarse en cuenta todas esas actividades motrices en la elaboración de los programas cuyo objetivo es la formación integral del niño.

Las actividades motrices ejercen una influencia poderosa en los aspectos sociales del niño, cuando éste carece de destrezas y falta de oportunidades, siente miedo. En otros juegos tiene experiencias desagradables por desventajas físicas en relación con sus compañeros. Cuando esto sucede, tiende a aislarse y a ser objeto de ridículo y bromas de los demás, pero hay que demostrarle que no necesita ser atleta robusto para demostrar su talento, capacidades en general para que sea aceptado en el medio social. Los aprendizajes estimulan la recreatividad del niño, las mejores experiencias educativas son aquellas en que la actividad motriz se asocia adecuadamente con alguna actividad intelectual; es valiosísima en las artes, el dibujo, la dramatización y el baile; tiene un valor incalculable en toda clase de movimientos que realiza, ya que por naturaleza el niño participa por su curiosidad en actividades físicas y mentales. Adelanta en el progreso del aprendizaje a través del tiempo transcurrido de su vida, siente un gran regocijo al poder ejecutar eficazmente sus capacidades. Cuando es ayudado directamente por un compañero o por un adulto, se siente halagado y acelera su progreso en los logros motores.

III. EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

A. El desarrollo del juego en la escuela primaria

El juego ha sido un tema de estudio y de investigación, pero más aún, como palpitante motivo de labor escolar, para que ocupe el lugar que le corresponde, debe ser un valioso recurso para la formación del niño y una expresión íntima de la naturaleza humana.

Desde luego, la influencia de los juegos en la escuela primaria es la de atender el desenvolvimiento armónico del alumno; al mismo tiempo que da a los maestros la oportunidad de conocerlo mejor. En esta actividad se manifiesta libremente y consigue un mejor encauzamiento en su desarrollo, es permanente el afán de movimiento en la infancia, es perfecta disciplina de lucha en la juventud y en un remanso y fuente de alegría en la edad adulta. La vida misma no se concibe sin el juego, su espíritu es universal, lo posee en conjunto la humanidad sin que se pueda determinar a una raza y menos a un país.

La intervención del juego como medio educativo tendrá frutos máximos según el uso que le dé el maestro y de su actuación entusiasta al formar parte del grupo integrado por sus alumnos.

El juego, además, es un factor fundamental en el desarrollo físico del niño, lo mismo para su fuerza muscular que para su coordinación, aprende a controlar mejor sus movimientos, a correr, lanzar una pelota, caminar sobre la cerca, trepar a un árbol y hacer un nudo; al proporcionarle ejercicio, se le da mayor agilidad y control sobre su cuerpo, le ayuda a crecer sano y fuerte, aparte de las alegrías y emociones que le producen.

El niño, el joven y el adulto siempre han jugado, no de igual manera ni con los mismos intereses, pero siempre habrá la necesidad de jugar, ya sea como manifestación infantil, como actividad creadora, como requerimiento corporal o social; pero el niño siempre ha sido el "mundo mágico". En el adulto es un requerimiento físico y mental en el cual se proyecta, recrea y se

desahogan las actitudes o actividades antisociales. En estas manifestaciones lúdicas, el adulto puede llegar a ser niño, o el niño, una semejanza del adulto.

El juego se ha practicado siempre, es una cualidad innata y una necesidad humana, se ha jugado desde la época del hombre primitivo hasta nuestros días, se manifiesta de diferente manera, de acuerdo a las fases por las que se pasa. La escuela actual, cuyas características principales son: el aspecto funcional en el desarrollo de sus programas, la tendencia a imprimir amabilidad en sus enseñanzas y su preocupación porque el niño actúe en su propio medio, utiliza el juego como medio propicio para estimular a los alumnos en el eficaz aprendizaje.

Los niños de todos los tiempos han jugado, porque el juego es su ambiente natural, además de divertir proporciona el acercamiento de los integrantes de un grupo, les forma espíritu colectivo y fortalece su solidaridad, es también gran auxiliar -- del maestro, tanto para conocer como para controlar a sus alumnos, por ejemplo, los pequeños incontrolables, entran por medio del juego, sin darse cuenta, a la disciplina general del grupo.

La función básica del juego, es la recreación dentro del ejercicio, pero debe ser dosificado y estar bajo un principio de orden en el momento de administrársele. La variedad de juegos se basará en los intereses del niño y no a los del maestro.

Actualmente se designa con el nombre de actividades de aprendizaje, a todo lo que el niño realiza en la escuela: pensar, imaginar, leer, escribir, recitar, ejecutar ejercicios gímnicos, etc., es decir, por actividad no se entiende solamente el movimiento físico sino se incluye el movimiento espiritual; pero siempre el niño debe ser el agente principal en la adquisición del conocimiento y de las nociones y no receptáculo en el cual el maestro le deje caer imágenes y explicaciones, en ocasiones ajenas a su maduración.

Por lo que es muy importante señalar que el juego, la danza, el dibujo, el teatro, el canto, la música, la poesía, el cuento y las artes plásticas, son aspectos muy sobresalientes -

que condicionan la recreación y formación del niño en la escuela primaria; si anteriormente se ignoraban estos aspectos o simplemente se pasaban por alto, ahora es todo lo contrario, ya que estudios realizados por algunos pedagogos o por la misma experiencia obtenida en nuestra práctica educativa, hemos observado que todos los aspectos antes mencionados son de mucha valía en la formación integral de los educandos, porque cuando les proyectamos nuestra enseñanza, fundamentada en estos medios, apreciamos de inmediato una marcha progresiva cada vez más firme y con mejores resultados.

Al observar la conducta infantil, notamos que alrededor de los cinco o seis años, el niño empieza a apartarse de su familia, busca amigos de su misma edad fuera de su casa; el niño se hace más independiente, empieza a compartir sus intereses e ideas mejor con aquellos que con sus propios padres.

Hacia los ocho o nueve años, ésta conducta predomina y prosigue hasta la adolescencia. Se aparta de sus padres y de los adultos, se relaciona más estrechamente con sus compañeros, refuerza la represión del complejo de edipo y en consecuencia, se convierte en un factor importante del desarrollo de la personalidad, la relación con los amigos desarrolla habilidad en la tendencia a hacerse sociable; esto es tan necesario como paso individual en el desarrollo total del ser humano, como lo son las relaciones con la madre. Este proceso de desarrollo, está obstaculizado de dos maneras, como resultado de restricciones internas producidas por frustraciones durante los años iniciales y por los padres que se disgustan con la actividad incesante y el empleo inapropiado de los músculos a los cinco o siete años de edad.

Como consecuencia, el niño se ve impulsado a retornar a la vida de los sueños y de la fantasía. De manera semejante, los padres que por cualquier razón restringen en forma irracional el contacto de sus hijos con otros niños o se resisten por la lealtad del pequeño hacia su grupo de amistades, pueden obstruir la tendencia de hacerse sociable.

Desde luego, la oportunidad que tiene para jugar libremente con sus amigos durante las horas de escuela, le ayudan en -- cierto grado con los cambios muy frecuentes de domicilio, que -- interrumpen las viejas relaciones y crean dificultades para --- adaptarse a los nuevos grupos de amigos, de modo que el peque-- ño renuncia por hacer más intentos de conquistas. En resumen, -- es importante recordar que el niño utiliza diversos métodos co-- mo actividad psicomotora para evadir represiones: curiosidad e-- interés en el mundo externo, alianza con sus compañeros, con la apreciación más realista de sus padres y otros adultos; mecanis-- mo que permite su independencia y maduración.

Por medio del juego el niño aprende varias cosas, ayuda a utilizar lo aprendido, por ejemplo, si está aprendiendo matemá-- ticas, puede comprobar que lo que se le ha enseñado es cierto y que tiene aplicación práctica, cuando se juega con canicas u -- otros objetos empleados.

B. Clasificación del juego por edades

De acuerdo a la importancia educativa, podemos clasificar-- los juegos de la siguiente forma:

1. Juegos sensoriales: su finalidad es desarrollar los as-- pectos corporales, la función perceptiva, la memoria rítmica.

2. Juegos motores: aplicados a partir de los seis años en-- forma metódica y adecuada a sus necesidades. Son los que ayudan a la coordinación de los movimientos.

3. Juegos intelectuales: se aplican a todas las edades en-- forma metódica tomando en cuenta la capacidad mental del alum-- no.

4. Juegos de competencia: para todas las edades, ya que -- uno de los puntos esenciales del juego es su valor social.

Por lo anterior, hacemos una clasificación de juegos para-- la escuela primaria con base en las características psicósomáti-- cas del niño.

Primero y segundo grado (menores) sus juegos predilectos --

son de persecusión, caza, escondite, etc.

Tercero y cuarto (medianos) el instinto gregario es muy importante, por lo tanto los juegos de competencia son sus favoritos.

Quinto y sexto (mayores) los juegos tendrán marcado interés de conjunto (deportes). El desarrollo ascendente de los juegos es conforme a la edad.

Al consultar obras referentes al juego del niño, relativo a la educación primaria, afirmamos que conforme su organismo se desarrolla, sus juegos varían en relación a su edad, y lo comprobamos por medio del trabajo práctico de nuestra vida docente. Algunos pedagogos clasifican los juegos conforme a la edad del niño de la manera siguiente:

De seis a siete años, el niño prefiere los juegos de imitación ficticia, imita a los animales, a las máquinas, barcos, etc. Esta imitación va ligada con la infancia, la fantasía y los sueños (hadas, exploradores, aviadores, indios, etc.)

De siete a ocho años, tiende a imitar las labores de los padres, por ejemplo, la niña tratará de imitar a mamá en sus quehaceres, el niño al papá en su trabajo, pero los mayores no comprenden esa actitud y se burlan. Al no comprenderlo se refugia en su imaginación hasta que se da cuenta que no ésta solo, que alrededor tiene compañeros menores y es cuando se torna vigoroso, impone sus juegos, se hace obedecer, incluso llega a dominarlos físicamente. Descubre un tipo de juego al que llama "Juego colectivo descendente"; descendente porque a los compañeros que manda son menores, en este tipo de juego organiza concursos, entabla luchas y por su dominio físico e intelectual siempre saldrá victorioso y será admirado por los demás pequeños.

De ocho a nueve años, aquí entra la fase de juego ascendente, sus compañeros son mayores, entonces se siente inferior, su calidad de héroe en el juego colectivo descendente cae por tierra, como el grupo es mayor, participa como "mirón" y entonces, admira a sus compañeros del nuevo grupo como sus héroes y trata

a toda costa de participar en las actividades de sus nuevos compañeros.

De los diez a los once años, empieza a dominar, refrena su cuerpo, aprende a callarse y a tener en cuenta al vecino, retrocede ante el egocentrismo y ya puede practicar "el juego colectivo en grande" en la medida de ese doble progreso. El niño se acerca a la fase del juego verdaderamente cooperativo en donde la división del trabajo le proporciona una actividad precisa.

De los once a los doce años, a medida que avanza su valorfísico, intelectual y moral, sube de categoría en el seno del grupo de iguales, ya que adquiere los medios necesarios para imponer a los menores, la competencia, el talento organizador, la autoridad y la fuerza corporal que le hacen el jefe de los juegos.

De los trece a los catorce años, es cuando pierde interés por los juegos infantiles. En esta edad se siente con fuerza para competir con personas mayores, surge la necesidad del trabajo serio, se cansa de la actividad escolar, de los juegos de los niños más pequeños, a los que a veces finge desdeñar, pero en otros casos se mete al juego con furor.

En este período surge la duda, el ahogo de deseos locos -- por poner en práctica los proyectos más ambiciosos, vuelve a la edad de los siete años, a sumergirse en sus sueños, pero da un carácter más utilitario, juega al explorador (salir al campo y cocinar, arreglar su cabaña, etc.) y a evadir a las personas -- que cree que no lo estiman.

De los catorce a los quince años, jubilosamente entre a -- trabajar, ahora el trabajo es su juego, el juego se hace necesario en su función primitiva, y lo relega así a la actividad del adulto.

Durante los primeros años en la escuela primaria, los niños son muy sensibles a las diferencias de las características, actividades e intereses propios de varones y mujeres, los niños y las niñas todavía juegan juntos, pero la diferencia de sexo -- en el juego no cuenta, lo mismo que en otras actividades van --

evidenciándose cada vez más. Esto quiere decir, que los niños de ésta edad se separan por sus intereses, actitudes y actividades, las niñas toman parte en juegos de niños, actividades - en las que la carrera y el salto son básicos, aunque todavía, - las niñas prefieren la pata coja, saltar a la cuerda y otros.

En los años de la niñez intermedia, la edad, lo mismo que el sexo, desempeñan un papel importante en la determinación de la naturaleza de las relaciones del grupo de compañeros, tanto las niñas como los niños tratan de asociarse primordialmente - con los de la misma edad.

La sociedad puede sentir la necesidad de inculcar destrezas y actitudes propias del sexo y de la edad en el transcurso de la sociabilización del niño. El mismo, sin embargo, necesita la experiencia de relacionarse con otros niños que comparten en su etapa particular de la vida y en su nivel de desarrollo cognocitivo, sus intereses, necesidades, capacidades, destrezas y problemas.

Conforme a la edad, en muchas situaciones incesantemente - aumenta la diversificación de los intereses y de las actividades y de acuerdo con el sexo se va haciendo cada vez más manifiesta a través de los años escolares. Aunque existe todavía - un considerable deseo de jugar, por ejemplo: las niñas muestran un creciente interés en los juegos y las actividades masculinas desde el tercero hasta el sexto grado. No obstante, se observa una creciente separación de los intereses, aparecen algunos campos de interés que son exclusivamente masculinos y - otros exclusivamente femeninos.

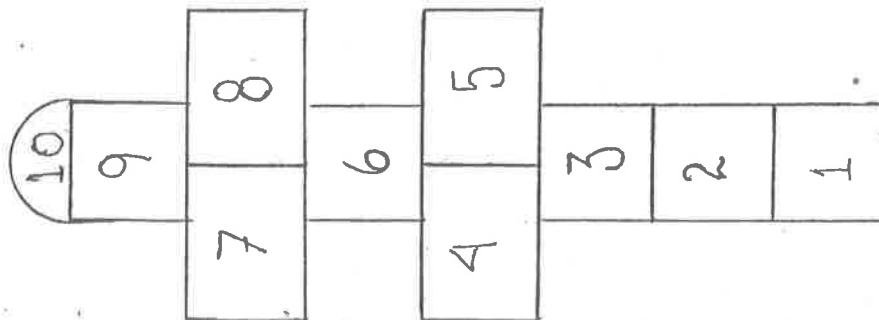
En general las niñas tienden a hablar y los niños a actuar, los niños a orientarse hacia las cosas y hacer hincapié - en lo mecánico; en tanto que ellas se orientan hacia las personas y las relaciones sociales, participan en los deportes, sin exceptuar algunos un tanto violentos. En las escuelas las niñas lo hacen mejor que los niños durante los primeros años, pero poco a poco pasan a ocupar un segundo lugar.

Durante los primeros años de la niñez intermedia, los niños participan en actividades del grupo de compañeros y forman pandillas, en tanto que las niñas tienden a establecer relaciones interpersonales más íntimas. Ellas permanecen un poco más ligadas a sus padres.

En este período, la actividad muscular está mejor coordinada y se aumenta la facilidad manipuladora, se adquiere mucha habilidad para los juegos, con frecuencia estas habilidades -- son requisito para su aceptación en los grupos con los que --- quiere identificarse.

C. Ejemplo de juegos aplicados en cuatro areas

Juego para realizarse en el primer año de educación primaria: "Juego del avión". Forma de jugarlo y las ventajas que se obtienen de su aplicación en el aprendizaje en cuatro áreas -- del programa.



Reglas del juego.

1. Se dibuja el avión en el piso, como se muestra en la figura.

2. Pueden participar de 4 a 5 niños.

3. Al iniciar el juego se hace un sorteo para ver cual es el que irá en primer lugar, segundo y así sucesivamente.

4. El primer participante hace su tiro con su tlaco o ficha, que escogió de antemano, salta con un pie los cuadros: 1,

2, 3, 6 y 9; usa los dos donde están los números 4 y 5, 7 y 8- y 10 para regresar en la misma forma, recoge su tlaco y debe - saltar el cuadrado uno, o donde valla el tiro, sin tocarlo con el pie o con la mano porque de hacerlo pierde, y da oportuni-
dad a los demás participantes en el orden del sorteo.

5. El siguiente hará lo mismo que el primero, pero se res- petará el lugar del jugador anterior, o sea que no se debe pi- sar en el cuadrado donde esté algún tlaco o tiro.

6. Si el niño que hace su tiro, cae fuera del avión o en- la raya pierde y tomará participación el que sigue.

7. El niño ganador será aquel que recorra con su tiro to- dos los cuadrados y rectángulos de ida y vuelta en el avión.

Ventajas en la adquisición del aprendizaje aplicado en -- cuatro áreas.

En español. Aprender el fonema "a" y la palabra avión, -- nombre de las figuras que lo conforman y los nombres de los ni- ños que participan en ese equipo.

En matemáticas. Aprende los números que se dibujan dentro de cada una de las figuras geométricas que forman el avión, el número de niños que juega o participa, las figuras geométricas que se encuentran en el avión.

En ciencias naturales. El sonido que realiza al encender- el motor, se percibe por medio del oído, la vista se recrea al ver volar el avión verdadero en comparación con el dibujo, el espacio, medio fundamental para que vuele el avión, el petró- leo y sus derivados: la gasolina, diesel, parafina, chapopo- te, etc., que son de mucha importancia en la industria y en -- las máquinas.

En ciencias sociales. Se desarrollan las relaciones huma- nas, hay mas comunicación entre ellos, pierden el miedo y par- ticipan mejor en la actividad de aprendizaje.

Juego escogido para practicarse en el segundo año de edu- cación primaria, nombre del juego: "Los pasos divertidos", ex- plicación de como se juega, fines que se persiguen, y las ven- tajás en la enseñanza-aprendizaje en cuatro áreas.

Organización: se coloca a los alumnos en hileras, a dos pasos de distancia entre uno y otro de los participantes; el profesor da la orden, avanzar hacia el frente marchando o caminando, y sobre la marcha ordena a que personaje o animal deben imitar, aclarando que ya se tiene estos nombres ejemplo:

Los gigantes: los alumnos dan grandes pasos, inflan el pecho y mueven los brazos.

Los enanos: esta vez dan pasos cortos, encorvados.

Los bomberos: dan un paso gimnástico.

Los changos: flexionan las piernas, cuelgan los brazos y caminan con toda la planta del pie en el suelo.

Las ranas: en cuatro pies, dan pequeños saltos hacia adelante.

Los cojos: se levantan y avanzan saltando en un pie, tomando con una mano la pierna doblada.

De tacones: caminan sobre los tacones.

Los lobos: caminan sobre la punta de los pies, sin hacer ningún ruido.

Los caballitos: corren imitando el galope del caballo, golpeándose atrás como si fuera un caballo de verdad.

Cuando se crea conveniente, se manda hacer alto y terminar el juego.

Relación que se le da en el área de español, conocer y aprender principalmente el nombre del juego, sus reglas, los nombres de los personajes o animales que van a imitar, ejemplo:

Los gigantes, los enanos, los changos, las ranas, los cojos, de tacones, los lobos y los caballitos.

En el área de matemáticas, contar los personajes y animales que imitarán, contar los pasos que harán en el recorrido, los saltos periódicos según ordene el maestro.

En ciencias naturales, se cree conveniente el estudio de los animales, características peculiares de los que intervienen en dicho juego, su clasificación en ramas o clase.

En las ciencias sociales, se trata de fomentar en el niño la solidaridad, la comprensión, la participación, la cooperación---

ción voluntaria en equipo o individualmente, etc.

Juego para el tercero y cuarto grado de primaria: "Bestia, pájaro o pez" forma de jugarlo y las ventajas que se obtienen - en la adquisición del aprendizaje en cuatro áreas del programa.

INSTRUCCIONES: Los jugadores están sentados o de pie, formando círculo. El que quedó está de pie en el centro con una pelota blanda hecha de papel o de pañuelo anudado. Esta pelota es lanzada por el que queda, a uno de los jugadores del círculo, - diciendo rápidamente: "¡Bestia, pájaro o pez!" inmediatamente - cuenta hasta diez, mientras el jugador tocado debe decir un nombre de la especie señalada. Esto debe hacerlo antes que el que queda, haya terminado de contar hasta diez. Por ejemplo, el que queda dirá al lanzar la pelota: ¡Pájaro! y el jugador tocado -- por el pañuelo debe decir inmediatamente gorrión, golondrina o canario, etc. De no hacerlo pierde.

No debe repetirse el nombre de ningún pájaro ya mencionado anteriormente. El que queda, repite el juego hasta que alguien no logra cumplir lo requerido.

También se juega con números o las palabras "Fuego, aire o agua" y el jugador debe nombrar algún animal que vive en el aire o en el agua; si el niño no contesta debidamente pasa a ser el que queda.

Las ventajas de este juego es que puede aplicarse en un número regular de alumnos sin dificultad alguna, además:

En español, para escribir nombres propios y comunes por -- ejemplo: propios, el de los niños que participan, comunes, el lugar donde juegan, animales y objetos que utilizan en el juego.

En matemáticas, conocimiento del círculo, y sumas de números.

En ciencias naturales, las trayectorias, función de los aparatos humanos, la temperatura y el aire.

En ciencias sociales, las relaciones humanas, el comportamiento y la buena disposición de participar y cooperar en el grupo.

Juego que se sugiere para la enseñanza-aprendizaje en cuatro áreas académicas de quinto y sexto grado. "El juego de basta".

Desarrollo:

1°. Cada niño toma una hoja de papel y un lápiz y hace un rayado como el siguiente:

persona	animal	planta	lugar	cosa	puntos

2°. Un niño empieza a decir el alfabeto en voz baja y --- otro le interrumpe en cierto momento, diciendo ¡BASTA!. El primer niño dice en voz alta que letra estaba nombrando.

3°. Todos los niños tratarán de llenar el cuadro con la - letra final que pronunció, como inicial de palabras. Ejem. "J"

Persona	animal	planta	lugar	cosa	PUNTOS
JOSE	JABALI	JAZMIN	JULIANTLA	JARRO	10

4°. El primero en terminar grita ¡BASTA! y ya nadie podrá escribir más. Comenzando por el niño que terminó, irán leyendo primero todos los nombres de personas, enseguida los de animales, hasta terminar con las cosas. Se anotan dos puntos por palabra anotada, sólo un punto a los niños que repitan alguna palabra del ganador. Cada niño sumará sus puntos. Las palabras - del cuadro se pueden sustituir por: sustantivos propios, sus--tantivos comunes, adjetivos, verbos y adverbios.

En el aspecto de geometría, un niño puede mencionar figu--ras o cuerpos geométricos para calcular su área o volumen; ---

adaptando los aspectos mencionados en español. Ejem.

Figura	Fórmula	Sustitución	Resultado	Puntos
CUADRADO	$A=LX1$	$A= 5X5 \text{ cm.}$	25 Cm^2	8

Este ejercicio ayudará al niño a reafirmar y aprender el conocimiento de perímetro, área y volumen.

Este juego se puede aprovechar para tratar temas como: -- plantas fanerógamas y criptógamas, sistema planetario solar, -- tipos de ganado, usos y productos obtenidos; alimentos que con tengan: proteínas, vitaminas, minerales, grasas, etc. Ejem.

	N O M B R E S					PUNTOS
FANEROGAMAS						
CRIPTOGAMAS						

En el área de ciencias sociales se adapta el cuadro para jugar a las culturas y su localización, países y el continente en que se encuentran; hidrógrafía, orografía, etc. Ejem.

P A I S	CHINA	ALEMANIA	MEXICO	EGIPTO	INDIA	PUN- TOS
SE ENCUENTRAN EN:						

Ventajas que se adquieren en el aprendizaje, aplicado en cuatro áreas del programa.

En español, ayuda a la comprensión de la lectura y escritura y a conocer en partes los enunciados bimembres, ejemplo: el núcleo del sujeto, el predicado y el núcleo del predicado; además los enunciados unimembres, admirativo, exclamativos, interrogativos e imperativos así como adjetivos, verbos y adverbios.

En matemáticas, el conocimiento de figuras geométricas y sus fórmulas, por ejemplo: el cuadrado, triángulo, rectángulo, pirámides, prismas sus perímetros, áreas y volumen.

En ciencias naturales, conocimiento de plantas fanerógamas, criptógamas, sistema planetario, diferentes clases de animales, la alimentación y sus derivados, etc.

En ciencias sociales, las diferentes culturas, su localización, países y continente en donde se encuentran, su hidrografía, orografía y costumbres.

IV. INVESTIGACION DE CAMPO

Para la comprobación de nuestra hipótesis, redactada en forma general para los maestros del nivel de educación básica, nos fue necesario seleccionar varias escuelas de la región norte del Estado de Guerrero; de la ciudad de Iguala la "24 de Febrero", "Braulio Rodríguez", "20 de Noviembre", "Rafael Molina Betancourt", "Nicolás Bravo": de Huitzuc la "Conrado Abundes", "Tierra y Libertad", "Benito Juárez", "Leona Vicario"; del poblado de Paso Morelos la "Miguel Hidalgo"; del poblado de Ate-tetla la "Justo Sierra"; de Lagunillas la "Emiliano Zapata"; de Tlapala la "Francisco I. Madero"; de Teloloapán la "Macrina Vázquez", "Lázaro Cárdenas"; del Plan del Sabino la "Justo Sierra"; de Ahuacatitlán la "José María Morelos"; de Taxco de Alarcón la "Francisco I. Madero", "20 de Noviembre", "Cuauhtémoc", "Juan Ruiz de Alarcón"; de Taxco el Viejo "Aguiluchos de Chapultepec"; de Temazcalapa la "Guadalupe Victoria"; de Huahuaxtla la "Emiliano Zapata"; de Santiago Temixco la "Tierra y Justicia"; de Puente Campuzano la "Miguel Hidalgo" y de Huimatla, Gro. la "Netzahualcóyotl".

En las escuelas mencionadas, consideramos conveniente seleccionar 200 maestros, que abarcan los seis grados de la educación primaria, 300 alumnos, 20 directores y 60 padres de familia; con la finalidad de aplicar cuestionarios, realizar nuestras observaciones y entrevistas.

A los maestros, alumnos y padres de familia les pedimos que contestaran con plena libertad los cuestionarios que para tal fin elaboramos; visitamos a los directores en sus lugares de trabajo para entrevistarlos.

El cuestionario piloto se aplicó a veinticinco profesores con el objeto de comprobar si las diez preguntas llenaban los requisitos necesarios para comprobar nuestra hipótesis. Fue necesario hacer algunos cambios, pues en esta primera aplicación descubrimos preguntas que no se enfocaban hacia el tema central de nuestra investigación, por ejemplo: la pregunta N°. 1- del cuestionario aplicado a los maestros se corrigió la opción

d) que dice: al niño le es indiferente jugar. Quedó así, se -- pierde tiempo organizando los juegos.

La N°. 4 decía ¿El juego le sirve al niño para?, corregida quedó de la siguiente forma: ¿Para qué le sirve el juego al niño?.

En la pregunta N°. 10 decía: los juegos que se practican en la escuela primaria deben estar basados en los intereses de los": a) maestros, b) directores, c) padres de familia que se preocupan por la educación de sus hijos, d) alumnos; y quedó -- así. "Los juegos que se practican en la escuela primaria deben basarse en": a) intereses recreativos, b) intereses de los --- alumnos, c) planeación de los directivos, d) planeación de los maestros.

Referente al cuestionario para los alumnos, aplicamos experimentalmente 25; para luego hacer los siguientes cambios: -- en la pregunta N°. 1 cambiamos el contenido del inciso e) que decía: no se hace, por e) adivinar; en la pregunta N°. 5 se modificaron los incisos: b) dibujando cosas, por b) practicar el dibujo; e) sólo se corrigió la palabra repitiendo por repetir. En la pregunta N°. 8 se modificaron 4 incisos, el b) en historietas, por la revolución mexicana; el c) recitando, por el de clamador; el d) dramatizando, por el teatro y el e) escenificando, por a los héroes.

El cuestionario para padres de familia, inicialmente tenía dos opciones; al aplicarse a 15, consideramos conveniente agregar una más para diversificar y enriquecer las respuestas.

Se cambió la pregunta N°. 1 ¿Los juegos que realizan los maestros en la escuela es perder el tiempo?, por el juego que realizan los maestros en la escuela ¿Cree que sea para perder el tiempo?.

La pregunta N° 8 ¿La actitud de un niño tímido en los juegos es?, por ¿Cuál es la actitud de un niño tímido en los juegos?.

Es conveniente señalar que en las visitas realizadas a -- las escuelas con la finalidad de aplicar el cuestionario a ---

maestros, alumnos y padres de familia, encontramos mayores dificultades en nuestros compañeros de trabajo, pues algunos de --- ellos se mostraron molestos, renuentes a colaborar con nuestra investigación, otros aceptaron de buen agrado pero contestaban rápidamente sin dar mayor importancia al asunto; sin embargo, - también nos encontramos con profesores muy atentos, dispuestos a cooperar con nuestro trabajo, mostrando un gran interés.

Con los alumnos no hubo ningún problema en la aplicación - del cuestionario; en cambio con los padres de familia, encontramos poco interés, tal vez porque muchos no saben leer ni escribir; la encuesta se aplicó solamente a 60 padres.

MAESTRO CONTESTA EL SIGUIENTE CUESTIONARIO, QUE SERVIRA -
PARA ORIENTARNOS REFERENTE AL USO DEL JUEGO EN LAS ACTIVI-
DADES ESCOLARES.

INSTRUCCIONES: Contesta cuidadosamente subrayando la respuesta
que creas adecuada.

- 1.- ¿ El juego es importante en la educación de los niños ?
 - a. Al niño le es indiferente jugar.
 - b. El juego es la vida misma del niño.
 - c. Los programas no lo toman en cuenta.
 - d. Se pierde el tiempo organizando los juegos.
- 2.- ¿ Qué juegos utilizan, para la enseñanza de las tablas de multiplicar ?
 - a. La lotería.
 - b. El avión.
 - c. El navío.
 - d. El quita y pón.
- 3.- ¿Cuál crees que sea la finalidad del recreo en la escuela primaria ?
 - a. Para el refrigerio del maestro.
 - b. Para que los niños jueguen sin ningún control..
 - c. Que los niños descansen de las actividades docentes.
 - d. Observar a los niños en forma natural.
- 4.- ¿ Para qué le sirve el juego al niño ?
 - a. Para desarrollar el área psicomotriz.
 - b. Para integrarse a las tres esferas de personalidad.
 - c. Relacionarse con sus compañeros.
 - d. Ser más activo en su aprendizaje.
- 5.- ¿ El juego hace que el niño aprenda ?
 - a. Con mucho esfuerzo.
 - b. Sin sentir que está cambiando su conducta.
 - c. Con mucho tiempo.
 - d. De la manera más fácil.
- 6.- ¿ Por qué crees que el juego es un factor positivo en la -
formación del niño ?
 - a. El juego está fuera de las actividades escolares.

- b. No se toma en cuenta por falta de tiempo.
 - c. Ayuda al desenvolvimiento de la personalidad integral.
 - d. Sirve de relajamiento después de una actividad.
- 7.- ¿ Crees que el juego es un recurso que se debe aprovechar en cualquier grado de educación primaria ?
- a. No, solo es recomendable en grados inferiores.
 - b. Solamente se hace en el recreo.
 - c. Se realiza cuando lo planea el maestro.
 - d. Es indispensable a nivel general para la aplicación del aprendizaje.
- 8.- ¿ Participas cuando tus alumnos realizan juegos organizados, actividades recreativas o practican deportes ?
- a. El maestro debe planear y dirigir el juego para un mejor aprendizaje.
 - b. Los niños no juegan adecuadamente con su maestro.
 - c. Prefieren jugar solos.
 - d. Porque así se expresan libremente.
- 9.- ¿ Es aceptable el método global de análisis estructural -- que recomienda el programa integrado ?
- a. No se conoce porque la S E P no orienta adecuadamente.
 - b. Cree que sea aplicable en el medio rural.
 - c. Enseña al niño la lecto-escritura jugando.
 - d. Es semejante a las demás formas de enseñar a leer y a escribir.
- 10.- ¿ Los juegos que se practican en la escuela primaria deben estar basados en los intereses de los ?
- a. Intereses recreativos.
 - b. Intereses de los alumnos.
 - c. Planeación de los directivos.
 - d. Planeación de los maestros.

CUESTIONARIO

ALUMNO: TE INVITAMOS A QUE CONTESTES EL SIGUIENTE CUESTIONARIO.

INSTRUCCIONES: Subraya la respuesta correcta en cada cuestión.

1. ¿ De los juegos que enseña tu maestro, cual te gusta más ?
a) saltar b) rasgar c) competir d) encestar
e) adivinar.
2. ¿ Con base en cual de los siguientes incisos has agrupado -
objetos ?
a) su forma b) color c) tamaño d) textura e) (no
lo he hecho.
3. ¿ Si has jugado a ir cerca o lejos de un punto de referen--
cia, como lo has hecho ?
a) saltando con un pie b) salvando obstáculos c) por pa
rejas entrelazados d) colocando objetos a diferentes dis-
tancias e) participando en ese juego.
4. ¿ Cómo has representado personajes en tus juegos dentro del
grupo ?
a) por medio de gestos b) no lo he hecho c) con adema--
nes d) con movimientos de tu cuerpo e) hablando.
5. ¿ En la enseñanza de las ciencias naturales, cual juego ha-
organizado tu maestro ?
a) ordenar alguna lámina b) practicar el dibujo c) no -
lo he hecho d) reconstruir una historieta e) repetir se
ries de números.
6. ¿ En cual de los siguientes temas tu maestro a empleado jue
gos ?
a) conjugación de verbos b) las rimas c) en ninguno -
d) los enunciados e) los sustantivos.
7. ¿ En la educación física, cual es el juego que más practi--
cas ?
a) volibol b) futbol c) basquetbol d) otros e) no juego
8. ¿ En el área de ciencias sociales, cual de los siguientes -

juegos has realizado ?

- a) no jugamos b) a la revolución mexicana c) al declanador
d) al teatro e) a los héroes.

9. ¿ En actividades tecnológicas, de que manera has realizado - tus trabajos ?

- a) recortando b) no hago trabajos c) modelando
d) pintando e) pegando.

10. ¿ Cómo te enseña el maestro las diferentes áreas ?

- a) verbalmente b) con dictados c) jugando
d) por equipos e) individualmente.

SEÑOR PADRE DE FAMILIA, LE INVITAMOS PARA QUE CONTESTE --
EL SIGUIENTE CUESTIONARIO CON EL UNICO FIN DE CONOCER SU-
CONCEPTO RESPECTO A LA EDUCACION DE SUS HIJOS.

INSTRUCCIONES: Tache con una (X) la respuesta que crea conve--
niente.

- 1.- El juego que realizan los maestros en la escuela, ¿cree --
que sea para perder el tiempo?
a) es verdad b) no se puede saber c) es mentira
- 2.- ¿Cree usted que los niños que más juegan en la escuela son
los que menos aprenden?
a) tal vez b) no lo se c) si
- 3.- ¿El exceso de juego en el aprendizaje, perjudica a la sa--
lud del niño?
a) si b) no c) algunas veces
- 4.- ¿A los niños les gusta jugar en todos los trabajos que ha--
ce?
a) mucho b) poco c) nada
- 5.- ¿Cree que el niño es capaz de descubrir el mundo que le ro--
dea jugando?
a) no b) en ocasiones c) si
- 6.- ¿El maestro que no saca a sus alumnos a jugar al patio se--
rá el más trabajador?
a) ciertamente b) posiblemente c) no
- 7.- ¿El juego ayudará a ser más sociables a los niños?
a) poco b) bastante c) algunas veces
- 8.- ¿Cuál es la actitud de un niño tímido en los juegos?
a) buena b) regular c) mala
- 9.- ¿Deben prohibirse los juegos en la escuela primaria?
a) algunas veces b) si c) no
- 10.- ¿Qué opina de los juegos de azar en la escuela?
a) son buenos b) son malos c) son importantes.

ENTREVISTA A DIRECTORES DE ESCUELAS A NIVEL PRIMARIO

- 1.- ¿Qué opinión tiene usted a cerca del juego aplicado en las actividades docentes, por parte de los maestros de grupo?
- 2.- Del personal docente a su cargo ¿cuántos maestros ponen en práctica juegos en la enseñanza aprendizaje?
- 3.- Si lo hacen ¿con qué frecuencia? (diariamente, cada tercer día, una vez por semana o una vez por mes)
- 4.- Si ejercitan el juego en lagunas actividades, nómbrelas -- por favor.
- 5.- Si no efectúan el juego en el hecho educativo, ¿cree que -- los profesores desconocen su utilidad?
- 6.- ¿Qué tipos de juegos a observado que realizan los educadores con sus alumnos? mencionelos.
- 7.- ¿Qué cree que piensen los padres de familia cuando observan a los maestros que están jugando con sus alumnos?
- 8.- Podría usted decirnos, ¿qué recomienda la S.E.P. referente a los juegos en la escuela primaria?
- 9.- ¿Con qué fin recomendaría usted el juego dentro de las actividades cotidianas de la educación actual?
- 10.- Tomando en cuenta su criterio, díganos: ¿qué desarrolla -- principalmente el juego en el niño en edad escolar?
- 11.- ¿Qué indicaría a su personal docente para que introduzcan juegos en la enseñanza diaria?
- 12.- ¿Cree que no es necesario introducir el juego en las enseñanzas de todas las áreas?

ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

En la pregunta N°. 1, ¿el juego es importante en la educación de los niños?. El 67% afirma que el juego es importante -- en la educación del niño y le ayuda a su desenvolvimiento; un 30% que es la vida misma del niño; el 2.5% indica que los programas no lo toman en cuenta y un 0.5% contesta que el juego -- no es importante en la educación porque se pierde el tiempo al organizarlo.

Consideramos que los programas si toman en cuenta el juego en las actividades docentes y de ninguna manera se pierde -- el tiempo, ni en su organización ni al realizarlo; por lo que -- el 3% desconoce lo importante de las actividades lúdicas. En -- cambio, el 97% coincide en que el juego es esencial en la edu -- cación.

En la N°. 2, ¿qué juegos utilizan para la enseñanza de -- las tablas de multiplicar?. Un 43.5% utiliza el juego de la lo -- tería; el 29.5% el juego de quita y pón; el 18% el del avión y -- el 9% el del navío.

A nuestro juicio, el juego del navío es recomendable para -- el área de español, el de quita y pón se utiliza en la enseñan -- za de la sustracción y los juegos de la lotería y del avión -- son los correctos para aprender las tablas de multiplicar; de -- ahí que el 61.5%, sí utilizan los juegos adecuados para lograr -- un mejor aprendizaje en la enseñanza de las tablas de multipli -- car.

En la N°. 3, ¿cuál crees que sea la finalidad del recreo -- en la escuela primaria?. El 74% de los maestros lo utiliza pa -- ra que el niño descance de las actividades docentes; el 24% pa -- ra observar a los niños en forma natural; un 2% para que los -- niños jueguen sin ningún control.

El 76% de los maestros que participaron en la encuesta -- desconoce la finalidad del recreo; el 24% reconoce que uno de -- los intereses más reales del niño es el juego, resulta senci -- llo observarlo de una manera natural cuando juega, porque se --

despoja de su egocentrismo y toma actitudes sociales de organización, comunicación y cooperación, que contribuyen a formarlo socialmente.

En la N°. 4, ¿para qué le sirve el juego al niño? El 34.5% de los maestros afirma que para desarrollar el área psicomotriz; el 24.5% indica que para relacionarse con sus compañeros; un 21.5% afirma que para integrarse a las tres esferas de la personalidad y el 19.5%, que el juego lo hace más activo en su aprendizaje.

Dentro del marco del desarrollo integral del niño como un ser que piensa, siente y se mueve, el juego le sirve para asegurar el desarrollo de su autonomía creadora y de su comunicación, además de permitir al maestro detectar sus intereses reales. Esta posibilidad didáctica exige del niño docente la utilización del juego para hacer más activo el proceso enseñanza-aprendizaje; solamente un 19.5% contestó correctamente a la pregunta y el 80.5% indicaron otras preguntas.

En la N°. 5, ¿el juego hace que el niño aprenda?. El 59.5% afirma que el niño al jugar cambia su conducta sin sentirlo; el 39% indica que con el juego el niño aprende de la manera más fácil y el 1.5%, con mucho tiempo.

Ratificamos que el niño aprende jugando y de manera fácil, sin sentir que está cambiando de conducta, pero de ninguna manera con mucho tiempo. El 98.5% de los maestros, reconoce la importancia que tiene el juego en la escuela primaria.

En la N°. 6, ¿por qué crees que el juego es un factor positivo en la formación del niño?. Un 65% de los maestros afirma que el juego ayuda al desenvolvimiento de la personalidad integral; el 32% indica que le sirve de relajamiento después de una actividad y un 3%, no lo toman en cuenta por falta de tiempo. En nuestra opinión el juego educativo no es un relajamiento que sirva para descansar, tampoco es una actividad que debe evitarse por no tener tiempo para jugar; por lo que un 35% desconoce la funcionalidad del juego en las actividades docentes. En cambio, el 65% afirma que el juego propicia el desarrollo de la --

personalidad integral del niño.

En la N°. 7, ¿crees que el juego es un recurso que se debe aprovechar en cualquier grado de educación primaria?. El 77% de los maestros opina que el juego es indispensable a nivel general para la aplicación del aprendizaje; el 11% afirma que sólo es recomendable en grados inferiores; el 7.5% afirma que se realiza cuando lo planea el maestro y el 4.5% que solamente se lleva a cabo a la hora de recreo.

Consideramos que el juego se realiza a nivel general y es una actividad que debe ser planeada por el maestro y no solamente en grados inferiores o la hora del recreo. El 15% no utiliza el juego para el aprendizaje y el 84.5% lo considera indispensable para el aprendizaje en la escuela primaria.

En la N°. 8, ¿participas cuando tus alumnos organizan juegos organizados, actividades recreativas o practican deportes?

En relación a esta pregunta, el 75.5% opinó que el maestro debe planear y dirigir el juego para un mejor aprendizaje; un 16.5% afirma que el niño juega y se expresa libremente sin la participación del maestro; el 5% que prefieren jugar solos; un 3% afirma que los niños no juegan adecuadamente con su maestro.

Creemos que el maestro debe participar en actividades recreativas de sus alumnos, ya que el juego es uno de los mejores medios para que el niño establezca sus propios juicios acerca de la agresión, su control y canalización; lo que permite con la participación del maestro, la comprensión de las reglas. El 75.5% concuerda con esta respuesta y el 24.5% no participa en los juegos y deja plena libertad en estas actividades.

En la N° 9, ¿es aceptable el método global de análisis estructural que recomienda el programa integrado?. Un 62% de los maestros opina que el programa integrado especifica que al niño se le debe enseñar la lecto-escritura jugando; un 20% contestaron que es semejante a los demás métodos de enseñar a leer y a escribir; el 13.5% opina que no se conoce porque la

S.E.P. no los orienta adecuadamente y el 4.5% cree que es aplicable en el medio rural.

Estamos convencidos de que el método global de análisis estructural se apoya en los intereses de los niños, presenta la realidad, las cosas, los hechos, como se presentan en la naturaleza como un todo unificado para lograr que el aprendizaje sea más fácil y provechoso para los alumnos. Así que el 62% -- concuerda en que el programa integrado está basado en el sincretismo y en los intereses del niño.

En la N°. 10, los juegos que se practican en la escuela primaria deben estar basados en los intereses de los Un 51.5% opina que los juegos están basados en los intereses de los niños; un 27.5% que se basan en los intereses recreativos; un 18% en la planeación de los directivos.

Reafirmamos que los juegos deben basarse en los intereses reales de los niños y cuando se realicen en grupo brinda mayores satisfacciones, siempre y cuando el nivel de habilidades sean similares. Por eso deben ofrecer oportunidades iguales de participación a todos los niños. El 51.5% contestó correctamente a esta pregunta y el 48.5% basa el juego en los intereses recreativos y en la planeación del maestro o de los directivos.

ANALISIS DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

1.- ¿De los juegos que enseña tu maestro, cual te gusta más?

De los cinco incisos que tiene esta pregunta, competir obtuvo el 80%, saltar el 10%, encestar el 5%, adivinar el 4%, rasgar 1%; de lo cual deducimos que a la mayoría de los alumnos les agrada los juegos de competencia, en donde se pone de manifiesto la oposición individual o grupal con sus propios compañeros; aunque consideramos que no siempre la competencia es benéfica al enfrentar habilidades y capacidades entre ganador y perdedor.

2.- ¿Con base en cual de los siguientes incisos has agrupado -- objetos?

El más alto porcentaje de la contestación de esta pregunta lo obtuvo: tamaño con un 31%, le siguieron color con 23%, su forma con 22% y textura con 8%. Sumando entre ambos un 84% de respuestas positivas, a la parte negativa, no lo he hecho le correspondió un 16%.

La mayoría de los alumnos ha agrupado objetos en base al tamaño de las cosas, o sea, comparar la relación grande-pequeña y mayor-menor. Otros le han hecho en base a la forma y color, indica que la agrupación se realiza de manera muy superficial, se olvidan de otras características que requieren de mayor habilidad, como la textura de las cosas.

3.- ¿Si has jugado a ir cerca o lejos de un punto de referencia, como lo has hecho?

Los porcentajes obtenidos fueron: saltando con un pie 36%, salvando obstáculos 25%, participando en ese juego 18%, por parejas entrelazados 13% y colocando objetos a diferentes distancias un 9%. De lo anterior se desprende, que la mayoría de los niños lo hacen saltando en cualquier forma lo cual nos indica que se le da más importancia a las actividades físicas.

4.- ¿Cómo has representado personajes en tus juegos dentro del grupo?

El 44% contestó que hablando; le siguieron, con ademanes 15%, con movimientos de tu cuerpo, el 14%; por medio de gestos, el 14% y el 13% no lo he hecho. Un alto porcentaje de los alumnos representan personajes hablando, además con ademanes y movimientos. Comprobamos que se le dá más importancia al verbalismo que al dinamismo.

5.- ¿En la enseñanza de las ciencias naturales, cual juego ha organizado tu maestro?

En ésta pregunta, la respuesta practicar el dibujo obtuvo el 54%; ordenar alguna lámina el 29%; repetir series de números el 8%; reconstruir alguna historieta el 6% y no lo he hecho un 3%. De acuerdo al porcentaje obtenido en cada una de las aseveraciones, un gran número se inclinaron por la práctica del dibujo en algunos juegos que realizan sus maestros y ordenar alguna lámina. Observamos que los maestros al organizar sus juegos en ésta área, se basan en lo más fácil haciendo a un lado actividades que a nuestro juicio, son más constructivas y que por verlas complejas no las aplican, ejemplo: repetir series de números y reconstruir una historieta.

6.- ¿En cuál de los siguientes temas tu maestro ha empleado juegos?

La respuesta, conjugación de verbos obtuvo el 38%; le siguieron en orden descendente, las rimas con 26%; los enunciados con 11%; los sustantivos con 7% y la respuesta negativa: en ninguno con un 18%; la conjugación de verbos resultó como tema principal en el empleo de juegos en la enseñanza-aprendizaje, así como el de rimas. De lo ya descrito, informamos que el empleo del juego al nivel primario es indispensable para el desarrollo de cualquier tema.

7.- ¿En educación física, cuál es el juego que más practicas?

De las aseveraciones positivas de esta pregunta, la que obtuvo el más alto porcentaje fue: futbol, con un 41%; le siguieron volibol, con 20% otros con 18%; basquetbol con un 17% y no juego, que es la negativa con 4%. La mayoría de

los alumnos indicaron que el futbol es el juego que más --- practican. Deducimos que si bien es cierto que en la actualidad el futbol es el deporte de las mayorías, también es -- verdad que nada más los niños lo ejercitan y las niñas no, -- a excepción de algunos casos. Por otra parte, en muchos lugares es mayor el número de niñas que de niños y lamentable mente tanto el volibol como el basquetbol quedaron relega-- dos al segundo y tercer lugar, idoneos al nivel primario.

8.-- ¿En el área de ciencias sociales cuál de los siguientes juegos has realizado?

De las respuestas que obtuvieron los porcentajes más -- elevados fueron: al declamador, con 34%; la revolución mexi-- cana, con el 30%; al teatro, con 7%; a los héroes, con el -- 4% y no jugamos, que es la negativa, con un 25%. Al declama-- dor y a la revolución mexicana, son los juegos que más han-- realizado los niños en esta área, aunque la contestación al declamador obtuvo el más alto porcentaje, la vemos más lógi-- ca para español que para ciencias sociales; al teatro y a -- los héroes, que son las respuestas positivas, solo adquirie-- ron entre ambas un 11%.

9.-- ¿En actividades tecnológicas de que manera has realizado -- tus trabajos?

La respuesta recortando obtuvo un 41%, le siguieron: -- pintando con un 31%; pegando, un 14%; modelando, un 8% y no -- hago trabajos, con un 6%. El 94% son positivos, los alumnos -- lo hacen recortando, pintando, pegando y modelando; por lo-- que observamos que dichas actividades son fundamentales en-- la realización de cualquier trabajo práctico que llevan a -- cabo los alumnos.

10.-- ¿Cómo te enseña el maestro las diferentes áreas?

El porcentaje más alto fue para la respuesta indivi--- dualmente, con un 69%; después, verbalmente, con 11%; con -- dictados, un 9%; por equipos, un 8% y jugando un 3%. De --- acuerdo con las respuestas, podemos especificar que todavía -- existen algunos maestros que practican la enseñanza tradi--

cionalista, principalmente por la respuesta negativa verbalmente; además, porque la enseñanza individualista, registró un alto porcentaje, aunque en esta opción, los --- alumnos creyeron que porque su maestro les enseña única-- mente a ellos y a nadie más; sin tomar en cuenta que la - enseñanza engloba a todo el grupo y no individualmente. - Esta enseñanza rendiría los máximos frutos, pero es muy - difícil de aplicarse en nuestro país por lo costoso que - resulta.

ANALISIS DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS PADRES DE FAMILIA

En la pregunta N^o. 1, el juego que realizan los maestros -- en la escuela, ¿cree que sea para perder el tiempo?. El 28% de los padres afirma que se pierde tiempo cuando el maestro realiza juegos con los alumnos; otro 28% indica que no puede saberse si se pierde o no. Unicamente el 44% considera que no se pierde tiempo con los juegos organizados por los maestros. En total un 56% de los padres desconoce que el juego, dentro de la escuela, es una actividad benéfica y necesaria para el aprendizaje.

En la pregunta N^o. 2, ¿cree usted que los niños que más -- juegan en la escuela, son los que menos aprenden?.

El 45% contestó que no es así; el 23% externa que no lo sa ben y el 32% afirma que efectivamente quienes más juegan son -- los que menos aprenden. A nuestro juicio afirmamos que el niño que juega es más activo en su aprendizaje y aprende con más facilidad que el niño que no juega.

En la N^o. 3, ¿el exceso de juego en el aprendizaje, perjudica la salud del niño?

El 22% asegura que si perjudica la salud (cuando el juego -- en el aprendizaje se realiza en exceso); un 42% opina que no es así, y el 32% contestó que llega a perjudicar algunas veces. -- Opinamos que todo exceso es malo, además de que un exceso del -- juego educativo tiende a desviar la atención del objetivo pro-- puesto, por lo que el juego debe ser planeado y dirigido acorde a los intereses y necesidades del niño.

En la N^o. 4, ¿a los niños les gusta jugar en todos los tra-- bajos que hace?. El 38% opinó que el niño juega en todos los -- trabajos que realiza, el 53% afirmó que poco y el 9% que nada.

Afirmamos que el juego beneficia también al trabajo, el ni-- ño motivado por el juego es capaz de realizar una serie de acti-- vidades que le significan mayor esfuerzo que el propio juego, -- esto le permitirá resolver, más tarde, los problemas de la vida diaria.

En la N^o. 5, ¿cree que el niño es capaz de descubrir el --

mundo que le rodea jugando?. El 30% contestó que el niño no descubre el mundo jugando; el 28% que en ocasiones, y el 42% opina que si.

Es un hecho que el niño percibe y entre en relación con el mundo a través de su juego y es importante que les permitamos el acceso a ese mundo circundante, esto se logra cuando los padres permiten que los niños participen en las actividades diarias de acuerdo a sus posibilidades; de ahí que el 42% de los padres opinó que el niño descubre su mundo jugando.

En la N°. 6, ¿el maestro que no saca a sus alumnos a jugar al patio será el más trabajador?. El 28% contesta que ciertamente, un 35% posiblemente y el 37% considera que no.

Consideramos que el maestro que no saca a sus alumnos a jugar, desconoce sus intereses reales y sus necesidades, porque la inmovilidad no garantiza un óptimo aprendizaje intelectual; una de las tareas más importantes de los educadores, es lograr que los niños dispongan de tiempo para jugar, pues todo lo que ellos aprenden mediante el juego, constituye un importante aporte para el aprendizaje. Por lo que estamos de acuerdo con el 37% de los padres de familia, cuando opinan que el maestro, no es más trabajador sólo por no jugar con sus alumnos.

En la N°. 7, ¿el juego ayudará a ser más sociable a los niños?. Un 26% opina que poco, el 37% bastante y un 37% reconoce que algunas veces. Durante la educación primaria, se pretende que a través del juego el niño aprenda a conocerse a sí mismo y a los demás, al mundo de las cosas que le rodean; lo cual se ajusta a sus necesidades individuales y sociales. Estamos de acuerdo con el 37% de los padres que afirman que el juego ayuda a ser más sociables a los niños.

En la N°. 8, ¿cuál es la actitud de un niño tímido en los juegos?. Un 32% opina que su actitud es buena, el 75% afirma que es regular y el 23% considera que es mala. Consideramos que por medio del juego la actitud de un niño tímido se supera porque adquiere confianza y seguridad en si mismo, además de -

la comunicación que tiene con sus compañeros de juego. Coincidimos con el 32% de los padres que opinan que es buena la participación de un niño tímido en el juego.

En la N^o. 9, ¿deben prohibirse los juegos en la escuela -- primaria?. El 23% considera que algunas veces, un 37% opina que sí y el 40% afirmó que no.

Lamentamos que un 37% de los padres desconozca totalmente la importancia que tiene el juego en la formación diaria del niño porque además que le beneficia en su aprendizaje le ayuda a conservar una buena salud, y a desarrollarse con plena libertad. Que bueno que el 40% reconoce las ventajas que ofrece el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje. Por nuestra parte no solamente apoyamos esta última opinión, si no que sugerimos y creemos que el maestro debe incrementar esta actividad.

En la N^o. 10, ¿qué opina de los juegos de azar en la escuela?. Un 35% opina que son buenos, el 37% que son malos y el 28% contesta que son importantes.

Consideramos que los juegos de azar, se manejan con reglas lógicas que ayudan al niño a obtener y desarrollar su capacidad de razonar lógicamente, lo cual constituye un buen cimiento en su educación. El 63% de los padres de familia considera que los juegos de azar son buenos e importantes.

ANALISIS DE LAS ENTREVISTAS HECHAS A DIRECTORES DE ESCUELA A NIVEL PRIMARIO.

Tomando varias opiniones referente a los juegos aplicados por los maestros de grupo, la mayoría coincide en que el juego es importante, beneficioso y provechoso, cuando se organiza -- acorde a las características de los educandos, para obtener un mayor rendimiento en la labor educativa, formar hábitos mejora su conducta, desarrolla sus facultades físicas y mentales, despertar mayor interés en los niños para captar mejor los conocimientos. Algunos opinan que solo se puede aplicar el juego en algunas materias, y sin embargo, no lo realizan porque lo consideran como una actividad extra que hace menos aburrida la -- clase.

Los directores afirman que los maestros a su cargo practican el juego en la enseñanza-aprendizaje; cuatro de ellos dicen que todos los maestros juegan en sus actividades diarias, tres contestaron que la mayoría, otros tres afirman que la mitad o menos y dos que ninguno.

Al preguntarles con que frecuencia, cinco dicen que una vez a la semana, dos afirman que dos veces por semana, tres -- que lo hacen una vez al mes y dos que no lo realizan jamás; -- aquí observamos que hay contradicción en esta respuesta con la anterior, porque antes se afirma que todos los maestros, la mayoría, la mitad o menos, practican el juego en la enseñanza--- aprendizaje, en esta respuesta se dice lo contrario.

Al preguntar en qué actividades juegan los maestros con los niños: ocho se inclinaron por educación física, tres en -- educación artística, en matemáticas solamente dos, en español cuatro, en educación tecnológicas, ciencias naturales, en receso y en ninguna actividad, contestó solamente uno en cada caso.

Nos atrevemos a decir que los directores solamente reconocen como juego a la educación física, por lo que afirmamos que carecen de orientación respecto a qué los juegos son aplica---

bles en las distintas áreas educativas en los programas vigentes.

Por las respuestas en esta entrevista hecha a los directores y a los mismos maestros podemos afirmar que sí conocen la utilidad de los juegos, pero que no los aplican por falta de tiempo, apatía o negligencia, ya que aceptan que por medio de estas actividades el niño aprende con más facilidad y siente menos tediosa la labor del maestro.

Algunos tipos de juegos mencionados por los directores -- que practican los maestros en las diferentes escuelas, son: -- rondas, el navío, juegos organizados y otros, comprobamos que los directores no conocen los nombres de los juegos aplicados por los maestros en su trabajo diario, y esto es porque no hay una inspección constante, de lo contrario aprenderían los nombres de dichos juegos y además su proceso.

Los padres de familia, poco saben de los juegos que realizan los niños y maestros en la escuela, por falta de orientación. No asisten al plantel educativo y a veces ni les interesa la forma de enseñar de los maestros, algunos se molestan al ver a los niños jugando en el patio a la hora de clase; creen que se pierde el tiempo. Algunos que están más enterados de las reformas de la educación, comprenden y ven con satisfacción la labor del maestro.

Al preguntar a los directores lo que recomienda la S.E.P. sobre los juegos la mayoría contestaron: que se apliquen tomando en cuenta las sugerencias de los programas, otros no proporcionaron respuesta porque desconocen toda información al respecto, los demás dieron diferentes respuestas.

La recomendación de los juegos en la educación actual es con el fin de que el niño aprenda con más facilidad y sin sentir que está trabajando. Varios directores dieron diferentes respuestas fuera de tema, contestaron para salir del paso sin importarles los resultados que obtuvieramos al concentrar los datos.

Al preguntar qué desarrolla el juego en los educandos algunos contestaron: los psicomotriz primordialmente, lo físico-

y otros aspectos fuera de tema.

También opinan que los maestros planeen los juegos, que los utilicen y les den la importancia debida ya que por medio de ellos se hace más amena toda actividad.

Es necesario introducir el juego en todas las áreas y que los maestros reciban orientación de las autoridades educativas superiores, para que lo practiquen con propiedad en su labor diaria.

En este análisis pudimos detectar que los directores de escuela evitan contestar directamente las preguntas, en sus respuestas tratan de ocultar la verdad. Defienden, como es natural, a sus maestros.

Descubrimos en las entrevistas, que por falta de participación directa en los cursos especiales que se imparten durante el año escolar, programados por comisiones designadas por autoridades del ramo, algunos directores desconocen en parte el contenido de los programas escolares vigentes, y también por la precaria e inoportuna información sobre los juegos que interviene en la enseñanza-aprendizaje. Por lo que creemos necesario, que se actualicen e informen con prontitud de los cambios que se realizan en las reformas educativas, y que lo pongan en práctica en sus centros de trabajo, que animen a los compañeros para jugar con los niños en las actividades diarias.

La mayoría de las respuestas de los directores coinciden que la educación física es la única materia en que se puede aplicar el juego. Y no es así, porque se puede efectuar en todas las áreas del programa.

Por lo general se confirma que los maestros sí conocen la utilidad del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje y sin embargo, según afirman los directores, no la realizan como lo marca el programa, y algunos, solo lo hacen una vez por semana y en algunas áreas, pero no en todas.

En cuanto a los padres de familia, generalmente tienen la impresión de que el maestro que juega con los niños no hace otra cosa que perder el tiempo.

Aprobación o disprobación de nuestra Hipótesis.

En el transcurso de nuestra investigación de campo llegamos a observar que los niños, los maestros, los directores y - padres de familia, todos consideran que el juego es muy importante en la vida del hombre y más aún en la del niño.

Por lo cual llegamos a la siguiente conclusión, que en la comunidad y en la escuela, si se juega, pero los maestros no le dan la importancia que tiene como un recurso didáctico, sino que lo toman como pasatiempo o le dan un valor recreativo.

Por lo tanto afirmamos que nuestra Hipótesis es aprobada.

GLOSARIO

- BALSAMO.- Tranquilo, alivio, consuelo.
- CALMO.- Tranquilo.
- CAMPESTRE.- Rústico, rural, agreste, bucólico, pastoril.
- DESFOGA.- Dar rienda suelta a una pasión.
- ENTE.- Ser, el es o existe.
- FICTICIO.- Fingido: personaje ficticio.
- GARABATEO.- Acción de garabatear.
- GREGARIO.- Que está mezclado con otros sin distinción.
- IMPLICITO.- Que se incluye en una proposición sin que haya necesidad de explicarlo.
- INCENTIVOS.- Lo que incita o mueve a una cosa.
- LUDICRO.- Relativo al juego.
- PEDAGOGO.- El que instruye o educa a los niños.
- PLAUSIBLE.- El que puede admitirse o aprobarse.
- REMINISCENCIA.- Recuerdo inconsiente, cosa que se recuerda inconsientemente.
- SEMIOTICA.- Parte de la medicina que estudia especialmente los signos de las enfermedades.

CONCLUSIONES

1. La educación en la escuela primaria es un proceso bastante-complejo. En su realización participan factores de distinta índole: Orgánico, psicológico, social, familiar, mental, -- etc., que hay que tomar muy en cuenta para atender adecuadamente a cada educando.
2. En todo plan de actividades que se proponga a realizar el -educador, debe incluir para cada área programática, una serie de ejercicios que los niños lleven a cabo mediante juegos libres, juegos organizados y todo aquello que para el -niño signifique recreación.
3. El juego interviene en todas las tareas que realiza el ni--ño, ya sean escolares o en el hogar y además beneficia su -salud en general.
4. El juego es vida, es alimento cotidiano, es indispensable -para la realización plena de la personalidad del niño.
5. El juego es la ocupación natural en la infancia, es su principal tarea, es el trabajo del niño.
6. El niño es imitador por naturaleza, imita a los adultos, y-a los animales y a las máquinas en sus juegos.
7. El juego simbólico trae al niño consecuencias favorables, -cuando éste es positivo.
8. El maestro es el único responsable de las posturas que debe tomar el niño: al sentarse, al pararse, caminar, leer, es--cribir, etc., y que tiene que corregir para evitar deformaciones.
9. Todos los niños son felices cuando saben a que jugar y tienen con que jugar.
10. Los juguetes ayudan al niño a desarrollar la agilidad y precisión en sus juegos.
11. El niño necesita libertad para que escoja a sus amigos conquien jugar.
12. Todos los niños requieren de las mismas oportunidades para-participar en los diferentes juegos y deportes.

13. El juego es un recurso muy eficaz en la enseñanza, quien lo utiliza obtiene óptimos resultados.
14. El juego es indispensable en todas las actividades de la escuela primaria, se hace más fácil el aprendizaje.
15. El juego hace que el niño sea más sociable.
16. Es necesario tomar en cuenta las etapas por las que atraviesa el niño y proporcionarle juegos de acuerdo con sus intereses.
17. El juego en general contribuye al desenvolvimiento integral y armónico de la personalidad del niño.
18. Todos los juegos que se pongan en práctica deben de perseguir una finalidad.
19. Los juegos bien planeados por los maestros darán buenos resultados.
20. Los juegos deben de planearse de acuerdo a la edad cronológica y mental del niño.

SUGERENCIAS

1. Que el maestro de grupo tome en cuenta los distintos factores que intervienen en el complejo proceso enseñanza-aprendizaje.
2. Que en las actividades que realizan los maestros pongan en práctica una serie de ejercicios, juegos libres y juegos organizados para la recreación.
3. Que los niños jueguen tanto en la escuela como en el hogar, para que crezcan más saludables.
4. Es necesario que el niño juegue con libertad para que defina mejor su personalidad.
5. Hay que encausar al niño para que de sus observaciones, distinga y tome lo positivo.
6. Se debe ejemplificar el juego simbólico para que resulte positivo en el aprendizaje del niño.
7. Para evitar deformaciones en el organismo del niño, que el maestro vigile las posturas que toman en las diferentes actividades.
8. Que el maestro organice y esté pendiente de los juegos en que participa el niño.
9. Es necesaria la variedad de juegos y juguetes para desarrollar la precisión y agilidad en el niño.
10. Hay que dar libertad al niño para que escoja sus compañeros de juego.
11. Que el maestro ofrezca la misma oportunidad a todos los niños para participar en juegos y deportes, que les permita desarrollar sus destrezas y habilidades.
12. Que el maestro utilice el juego como recurso didáctico en su práctica docente, para el mejor logro de los objetivos.
13. Para lograr que el niño sea más sociable hay que hacerle participar en juegos.
14. Que el maestro escoja los juegos más apropiados de acuerdo al crecimiento físico y mental del niño.
15. Que se defina el objetivo que se persigue al ponerse en ---

práctica un juego.

16. Para determinados juegos, el maestro debe considerar tanto la edad cronológica como la mental, para alcanzar la meta fijada.

BIBLIOGRAFIA

- BALLESTERO, Usano, Antonio; La Adolescencia, México, ed. 2a, - Ed. Fete, 1960.
- BIGGE, M. L. Hunt, M. P.; Bases Psicológicas de la Educación, - México, Ed. Trillas, 1974.
- BRYANT, J. Cratty; Juegos escolares que desarrollan la conducta. Ed. Pax-México, traductor Beatriz Romero, 1979. p. 273.
- JUEGOS DIDACTICOS ACTIVOS; México, ed. 2a. Ed. Pax-México. --- 1972. p. 184, 1979. Traductor Beatriz Romero, p. 273.
- HETZER, Hildegard; El juego y los juguetes, Buenos Aires, Ed.- Kapelusz, 1978. p. 111.
- IRIZAR, Felix, A.; Introducción a la Pedagogía, Bilbao España, ed. Mensajero, 1978.
- LIRON, Cruz, Juan Manuel; Didactica sobre actividades creadoras y prácticas. México, Tomo II, Ed. Oasis, 1967. Biblioteca del Magisterio. p. 372.
- MIRA, y López Emilio; Psicología Evolutiva del niño y del Adolescente, Buenos Aires, Ed. El Ateneo, 1976.
- MUSSEN, Cogner Kagan y Nortón; Desarrollo durante la niñez intermedia, México, Ed. Trillas, 1975.
- NADAL, Gustau Dr.; La Educación física en la Escuela, Libros - y cuadernos de pedagogía.
- POZO, Sánchez, Hugo Del.; Recreación escolar. México, ed. 4a.- Ed. Avante, 1979. p. 279.
- SANCHEZ, Hidalgo, Efraín; Psicología Educativa, Puerto Rico, - ed. 8a. Ed. Universitaria, 1973. p. 586.
- SINGER, Robert, D. Dr.; Psicología Infantil, México, Ed. Interamericana, 1969. p. 432.
- SPERLIN, Abraham, P., P.H.D. Psicología Simplificada. México, - ed. Cía. General S.A.
- STELLAS, Gilb.; Juegos para escolares, México, ed. 8a. Ed. --- Pax-México. 1980. p. 143
- URIBE, Torres, Dolores; Didactica de la escritura-lectura. México, Ed. Oasis S.A. 1968. p. 386.
- VANDER, A. Dr.; El deporte y su salud. Barcelona, 1966.

ENCICLOPEDIA FEMENINA NAUTA; El bebe y el Niño.

ENCICLOPEDIA TECNICA DE LA EDUCACION; Ed. Santillana.

EDUCACION FISICA, C.R.E.N.; Guía de trabajo de 3er. grado, 1966-1967.

MODERNA ENCICLOPEDIA DE LA SALUD DEL NIÑO; Ed. Novaro.

NUEVA ENCICLOPEDIA TEMATICA; Panama, Ed. Richards. 1963.

A. N E X O S

CUADRO DE RESPUESTAS Y PORCENTAJES DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS MUESTRAS

No.	PREGUNTAS	TABULACION				FRECUENCIAS				UNAS	PORCENTAJES				TOTAL
		a	b	c	d	a	b	c	d		a	b	c	d	
1	¿El juego es importante en la educación de los niños?	/	Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y	Y Y	1	60	5	134	200	0.5	30	2.5	67	100
2	¿Qué juegos utilizan, para la enseñanza de las tablas de multiplicar?	Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y	87	36	18	59	200	43.5	18	9	29.5	100
3	¿Cuál crees que sea la finalidad del recreo en la escuela primaria?		Y Y	Y Y	Y Y	0	4	148	48	200	0	2	74	24	100
4	¿Para qué le sirve el juego al niño?	Y Y	Y Y	Y Y	Y Y	69	43	49	39	200	34.5	21.5	24.5	19.5	100
5	¿El juego, hace que el niño aprenda?		Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	Y Y	0	119	3	78	200	0	59.5	1.5	39	100
6	¿Por qué crees que el juego es un factor positivo en la formación del niño?		Y Y	Y Y	Y Y	0	6	130	64	200	0	3	65	32	100
7	¿Usted cree que el juego es un recurso que debe aprovecharse en cualquier grado de educación primaria?	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y	22	9	15	154	200	11	4.5	7.5	77	100
8	¿Participan cuando tus alumnos realizan juegos organizados, actividades recreativas o practican deportes?	Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	151	6	10	33	200	75.5	3	5	16.5	100
9	¿Es aceptable el método global de análisis estructural que recomienda el programa integrado?	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	27	9	124	40	200	13.5	4.5	62	20	100
10	Los juegos que se practican en la escuela primaria deben estar basados en los intereses de los	Y Y	Y Y	Y Y Y Y Y	Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	55	103	6	36	200	27.5	51.5	3	18	100

CUADRO DE RESPUESTAS Y PORCENTAJES DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

PREGUNTA	I					FRECUENCIAS					PORCENTAJES						
	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	SUMA	a	b	c	d	e	TOTAL
1. ¿De los juegos que enseña en tu maestro, cuál te gusta más?	111	111	111	111	111	29	3	24	14	12	300	10	1	80	5	4	100
2. ¿Con base en cuál de los siguientes incisos has agrupado objetos?	111	111	111	111	111	67	69	93	22	49	300	22	23	31	8	16	100
3. ¿Si has jugado a 1r cerca o lejos de un punto de referencia, como lo has hecho?	111	111	111	111	111	106	73	40	26	55	300	36	24	13	9	18	100
4. ¿Cómo has representado personajes en tus Juegos dentro del grupo?	111	111	111	111	111	42	39	46	41	132	300	14	13	15	14	44	100
5. ¿En la enseñanza de las ciencias naturales, cuál juego has organizado tu maestro?	111	111	111	111	111	87	162	10	19	22	300	29	54	3	6	8	100
6. ¿En cuál de los siguientes temas, tu maestro a empleado Juegos?	111	111	111	111	111	114	77	55	33	21	300	38	26	18	11	7	100
7. ¿En educación física, cuáles es el juego que más practicas?	111	111	111	111	111	61	121	52	54	12	300	20	41	17	18	4	100
8. ¿En el área de ciencias sociales, cuál de los siguientes Juegos has realizado?	111	111	111	111	111	76	90	101	20	13	300	25	30	34	7	4	100
9. ¿De qué manera en actividades tecnológicas has realizado tus trabajos?	111	111	111	111	111	122	18	23	94	43	300	41	6	8	31	14	100
10. ¿Cómo te enseña el maestro las diferentes áreas?	111	111	111	111	111	32	28	8	24	208	300	11	9	3	8	69	100

CUADRO NUMERO 3

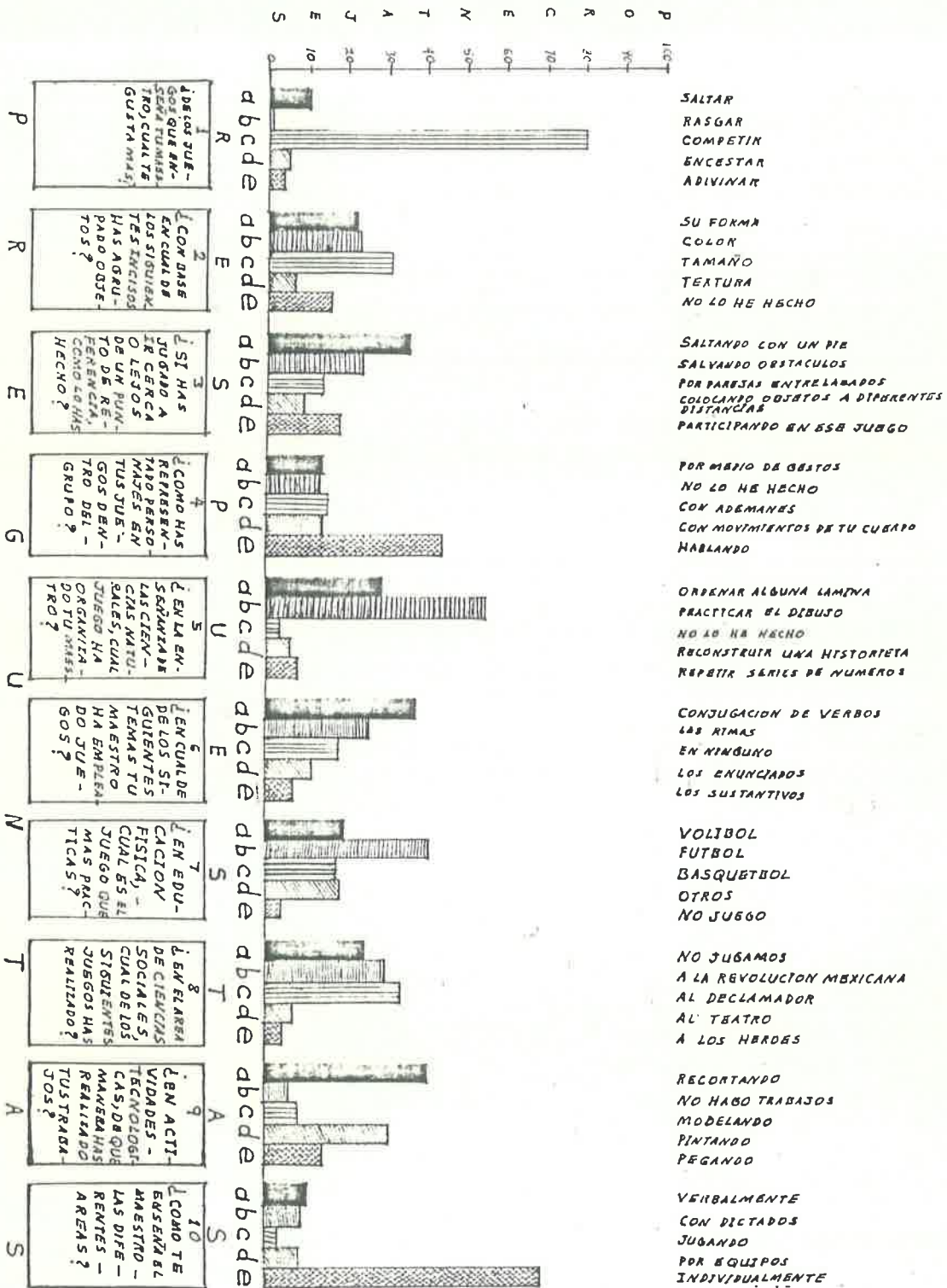
CONCENTRACION DE RESPUESTAS Y PORCENTAJES DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS PADRES DE FAMILIA

PREGUNTA	DISTRIBUCION			FRECUENCIA			PORCENTAJE				
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	Total	
1.-El juego que realizan los maestros en la escuela, ¿cree que sea para perder el tiempo?	/// /// ///	/// /// ///	/// /// /// ///	17	17	26	60	28	28	44	100
2.-¿Cree usted que los niños que más juegan en la escuela, son los que menos aprenden?	/// /// /// ///	/// /// ///	/// /// /// /// ///	27	14	19	60	45	23	32	100
3.-¿El exceso de juego en el aprendizaje, perjudica la salud del niño?	/// /// ///	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	13	25	22	60	22	42	36	100
4.-¿A los niños les gusta jugar en todos los trabajos que hacen?	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	/// /// /// ///	23	32	5	60	38	53	9	100
5.-¿Cree que el niño es capaz de descubrir el mundo que lo rodea jugando?	/// /// /// ///	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	18	17	25	60	30	28	42	100
6.-¿El maestro que no saca a sus alumnos a jugar al patio será el más trabajador?	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	/// /// /// /// ///	17	21	22	60	28	35	37	100
7.-¿El juego ayudará a ser más sociables a los niños?	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	/// /// /// /// ///	16	22	22	60	26	37	37	100
8.-¿Cuál es la actitud de un niño tímido en los juegos?	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	/// /// /// /// ///	19	27	14	60	32	45	23	100
9.-¿Deben prohibirse los juegos en las escuelas primarias?	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	/// /// /// /// ///	14	22	24	60	23	37	40	100
10.-¿Qué opina de los juegos de azar en la escuela.	/// /// /// ///	/// /// /// /// ///	/// /// /// /// ///	21	22	17	60	35	37	28	100

GRÁFICAS DE RESULTADOS DE LOS CUESTIONARIOS APLICADOS A MAESTROS DE GRUPO A NIVEL PRIMARIO

<p>1.-¿El juego es importante en la educación de los niños?</p> <p>3.-¿Cuál crees sea la finalidad del recreo en la escuela primaria?</p>	<p>(1)</p> <p>2.5%</p> <p>30%</p> <p>0.5%</p> <p>67%</p>	<p>(3)</p> <p>74%</p> <p>2%</p> <p>24%</p>
<p>2.-¿Qué juegos utilizan, para la enseñanza de las tablas de multiplicar?</p> <p>4.-¿Participas cuando tus alumnos realizan juegos organizados, actividades recreativas o practican deportes?</p>	<p>(2)</p> <p>43.5%</p> <p>29.5%</p> <p>18%</p> <p>9%</p>	<p>(8)</p> <p>75.5%</p> <p>16.5%</p> <p>5%</p> <p>3%</p>
<p>4.-¿Para qué le sirve el juego al niño?</p> <p>5.-¿El juego hace que el niño aprenda?</p>	<p>(4)</p> <p>34.5%</p> <p>21.5%</p> <p>19.5%</p> <p>24.5%</p>	<p>(5)</p> <p>59.5%</p> <p>39%</p> <p>1.5%</p>
<p>6.-¿Por qué crees que el juego es un factor positivo en la formación del niño?</p> <p>7.-¿Crees que el juego es un recurso que se debe aprovechar en cualquier grado de educación primaria?</p>	<p>(6)</p> <p>65%</p> <p>3%</p> <p>32%</p>	<p>(7)</p> <p>77%</p> <p>11%</p> <p>7.5%</p> <p>4.5%</p>
<p>9.-¿Es aceptable el método global de análisis estructural que recomienda el programa integrado?</p> <p>10.-Los juegos que se practican en la escuela primaria deben estar basados en los intereses de los.</p>	<p>(9)</p> <p>62%</p> <p>13.5%</p> <p>4.5%</p> <p>20%</p>	<p>(10)</p> <p>51.5%</p> <p>27.5%</p> <p>10%</p> <p>3%</p>

GRAFICA DE LAS RESPUESTAS AL CUESTIONARIO DEL ALUMNO



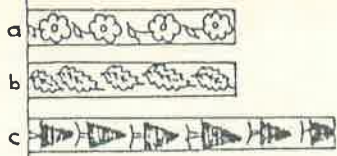
GRAFICA DE RESPUESTAS DEL CUESTIONARIO DE PADRES DE FAMILIA

PREGUNTAS

PORCENTAJE

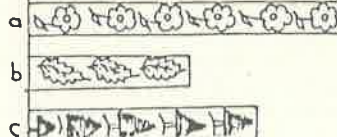
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

1. **EL JUEGO QUE REALIZAN LOS MAESTROS EN LA ESCUELA, ¿CAREE QUE SEA PARA PERDER EL TIEMPO?**



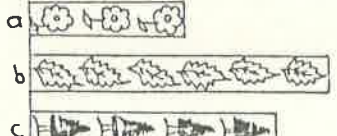
a ES VERDAD
b NO SE PUEDE SABER
c ES MENTIRA

2. **¿CREE USTED QUE LOS NIÑOS QUE MAS JUEGAN EN LA ESCUELA SON LOS QUE MENOS APRENDEN?**



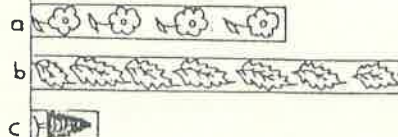
a NO
b NO LO SE
c SI

3. **¿EL EXCESO DE JUEGO EN EL APRENDIZAJE, PERJUDICA LA SALUD DEL NIÑO?**



a SI
b NO
c ALGUNAS VECES

4. **¿A LOS NIÑOS LES GUSTA JUGAR EN TODOS LOS TRABAJOS QUE HACE?**



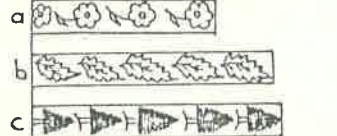
a MUCHO
b POCO
c NADA

5. **¿CREE QUE EL NIÑO ES CAPAZ DE DESCUBRIR EL MUNDO QUE LE RODEA JUGANDO?**



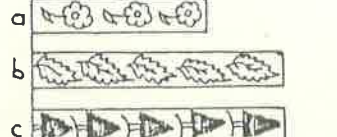
a NO
b EN OCASIONES
c SI

6. **¿EL MAESTRO QUE NO SACA A SUS ALUMNOS A JUGAR AL PATIO SERA EL MAS TRABAJADOR?**



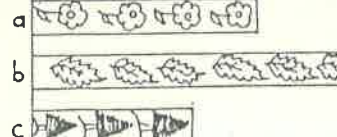
a CIERTAMENTE
b POSIBLEMENTE
c NO

7. **¿EL JUEGO AYUDARA A SER MAS SOCIABLE A LOS NIÑOS?**



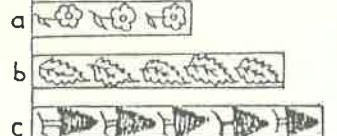
a POCO
b BASTANTE
c ALGUNAS VECES

8. **¿CUAL ES LA ACTITUD DE UN NIÑO TIMIDO EN LOS JUEGOS?**



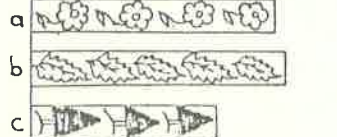
a BUENA
b REGULAR
c MALA

9. **¿DEBEN PROHIBIRSE LOS JUEGOS EN LA ESCUELA PRIMARIA?**



a ALGUNAS VECES
b SI
c NO

10. **¿QUE OPINA DE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA ESCUELA?**



a SON BUENOS
b SON MALOS
c SON IMPORTANTES