



**Secretaría
de Educación Pública**

GOBIERNO DE COAHUILA



**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE COAHUILA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 05C**

**IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO Y
LAS TÉCNICAS GRUPALES EN LOS
ALUMNOS DEL SEGUNDO CICLO
DE LA ESCUELA PRIMARIA**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN EN LA MODALIDAD DE
ACCIÓN DOCENTE PRESENTADA PARA OBTENER
EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**DORA ELIA RANGEL GARCÍA
BLANCA BELIA SALAZAR VELARDE**



**Secretaría
de Educación Pública**
GOBIERNO DE COAHUILA



**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA DE COAHUILA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD-05C**

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Piedras Negras, Coahuila., 31 de agosto de 2001

**C.C. PROFRAS:
DORA ELIA RANGEL GARCÍA
BLANCA BELIA SALAZAR VELARDE**

Presente:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado :

“Importancia del juego didáctico y las técnicas grupales en los alumnos del segunda ciclo de la escuela primaria”,

opción Propuesta de Innovación en su modalidad de Acción Docente, a propuesta del asesor C. Profr. Ervey López Galindo, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

Atentamente

“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”

PROFR. MANUEL J. VILLALOBOS MALDONADO

Presidente de la Comisión de Titulación de la
Unidad UPN - 05C



**S. E. P. C.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD PIEDRAS NEGRAS**

MMA / MMA-13-X-05

Dedicatoria

A DIOS

Te agradecemos Padre Nuestro, porque haz sido la sombra fresca que nos has cobijado durante toda nuestra vida. Te damos gracias porque invisible y cariñoso, nos has cuidado como una madre. Depositamos en Ti la fatiga y la lucha, las alegrías y desencantos que han quedado atrás. Te pedimos paz, sabiduría y fuerza. Ayúdanos a ver al mundo con ojos de amor, para así poder apreciar el carisma de cada niño. Revístenos de tu bondad, Señor, y haz que durante el desempeño de nuestra profesión te reflejemos.

A NUESTROS PADRES

Que con la luz de su amor iluminan nuestro paso incierto por la senda de la vida y permanecen en nosotros como verdaderos amigos, dándonos siempre y colmando por completo nuestras aspiraciones, gracias por darnos la oportunidad de escalar muy alto y sobre todo por darnos el regalo más maravilloso: la vida.

A NUESTRO ESPOSO E HIJOS

Por su comprensión y ayuda, por descuidarlos más de lo planeado para que pudiéramos lograr tan anhelada meta, brindándonos su apoyo incondicional en todo momento.

TABLA DE CONTENIDO

	Página
PORTADA	I
PORTADILLA	II
DICTAMEN	IV
DEDICATORIA	V
TABLA DE CONTENIDO	VI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	4
A. Definición del problema.	4
B. Justificación	5
C. Objetivos	6
CAPÍTULO II	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
A. Importancia del juego en la educación.	7
1. Concepto	7
2. El juego infantil	9
3. El juego como factor de desarrollo muscular, mental y tejedor de fantasías	11
4. El juego como fuerza socializadora y liberadora de emociones	12
5. Porqué juegan los niños	13
6. Los juegos de los niños en la escuela primaria	15
7. Las teorías psicoafectivas del juego	17
8. Las teorías cognitivas del juego	19
9. La teoría de Henry Wallon	21
B. Las técnicas grupales	24
1. Concepto	24
2. Elección de la técnica adecuada	26
3. Importancia de las técnicas de grupo en el medio escolar	27
4. Creación del clima propicio	28
5. El alumno como miembro de grupo y el profesor como coordinador del mismo	29
6. Las técnicas de grupo aplicables en el segundo ciclo de la escuela primaria	32
C. La educación primaria en México	36
D. Características intelectuales, emocionales y sociales del niño del segundo ciclo	38
E. El reino del niño	43
1. Viejos y nuevos mitos	

CAPÍTULO III	48
UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA	48
A. Enfoque de la investigación documental	48
B. El diseño didáctico	52
1. Propósitos	53
2. Contenidos	54
3. Organización del trabajo	56
4. Recursos y materiales didácticos	57
5. Técnicas grupales	58
a. El bebeleche	58
b. Las canicas	59
c. El navío cargado de...	60
d. Canción tradicional	61
e. Collage	62
f. La ronda	63
g. Esconde correa	64
h. Rompecabezas	66
6. Estrategias de evaluación	68
C. El papel del maestro ante el uso del juego didáctico y las técnicas grupales	67
D. ¿A qué jugamos?	68
CAPÍTULO IV	72
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	72
A. Conclusiones	72
B. Sugerencias	74
1. Reflexión final	75
APÉNDICE	79
GLOSARIO	85
BIBLIOGRAFÍA	87

INTRODUCCIÓN

Educar es una tarea de todo docente, pero educar con calidad debe ser el compromiso de todo educador con la educación del país, pues es necesario que como miembros activos de esta labor pongamos todo nuestro esfuerzo para que los conocimientos que adquieran nuestros niños sean acordes con su realidad y con los progresos que vive la nación.

Por esta razón, es primordial que en cada acción que realicemos pongamos nuestro máximo esfuerzo y que día con día innovemos nuestra labor con la niñez, para así obtener mejores resultados que tiendan a tener una verdadera labor educativa.

Tomando en cuenta, que en todas las metas que pretendamos alcanzar, tendremos que vencer muchos de los obstáculos que se nos presentan y para lograrlo es necesario que seamos capaces de asumir el gran papel que nos corresponde desempeñar como coordinadores, tanto dentro como fuera del espacio áulico.

Reconociendo, que no sólo nosotros participamos siendo guía de la niñez, dando la pauta a seguir, motivando al educando a desarrollar su capacidad de análisis para dar a conocer su experiencia e ir aprendiendo cada día más dentro de la educación, sino que también el alumno debe tener un espíritu investigador, con iniciativa para relacionarse con todo aquello que desea saber, tomando en cuenta que su compromiso es el de convertirse en un buen ciudadano, capaz de contribuir en la solución de los problemas de sus semejantes.

Sin olvidar que el medio ambiente en el que se desenvuelven los involucrados, cumplirá con un propósito *fundamental que será la formación de personas que puedan*



Introducción

enfrentar las situaciones del diario vivir, pero para originar que ésta se lleve a cabo, será necesario que todos nos responsabilicemos y apoyemos a la escuela y a sus integrantes que se necesitan entre sí, para poder establecer un verdadero enlace comunicativo que tienda a mejorar a toda la sociedad.

En el presente trabajo, abordamos desde la importancia que tiene el juego en la educación, que es nuestro campo de acción y que a su vez como personas activas en éste, nos damos cuenta del porque es necesario que lo abordemos desde diferentes ámbitos: físico, psicológico y social, así mismo como lo manejan algunos autores que a través de él, llegaremos a que el niño pueda expresar sus emociones de afecto y cariño entre los involucrados que lo practican y más aún cuando se usa el juego como medio educativo donde su aplicación en la escuela servirá como parte fundamental para la mejor adquisición de un aprendizaje significativo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

También describimos las técnicas grupales; desde su concepto, el como elegir la adecuada dentro del grupo que se atiende, propiciando un ambiente ameno para el alumno y el docente, así como la aplicación de las técnicas apropiadas al segundo ciclo de la escuela primaria, de la misma manera damos una explicación general sobre las características intelectuales, emocionales y sociales del niño entre los ocho y diez años de edad.

Dentro de la estrategia didáctica se da un enfoque constructivista, en el cual se pretende que el alumno auxiliándose del juego didáctico y las técnicas grupales se apropie del conocimiento del tema generador que se está dando a conocer.

Sin olvidarnos que todos nuestros propósitos se cumplirán en base a la forma de cómo se da la organización del trabajo por medio de recursos y materiales didácticos así como las estrategias de evaluación, las cuales se aplicarán de una manera acorde con los contenidos a



Introducción

tratar. Es importante destacar el papel del maestro, ante el uso del juego didáctico y las técnicas grupales para lograr un cambio de conducta en todos los que participan.

CAPÍTULO I

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

A. Definición del problema

La educación en nuestro país es un factor importante, es por ello que cada individuo debe ser objeto de estudio, pues él es el reflejo del tipo de hombre que requiere el país.

La labor educativa requiere de una serie de elementos; por ejemplo el plan de estudios, los alumnos y el docente quienes harán posible el proceso enseñanza-aprendizaje.

Dentro de sus quehaceres cotidianos a través de su experiencia educativa el alumno construye una serie de aprendizajes que propicien una formación adecuada que responda a los distintos momentos de su desarrollo.

Pero desafortunadamente la inadecuada adaptación de los planes y programas entre los diferentes niveles hacen que se desaprovechen muchas de las posibilidades en la formación de los niños y se generen lagunas, las cuales se ven reflejadas en dificultades y fracaso escolar.

En nuestra experiencia como docentes comúnmente nos encontramos con que muchos de nosotros practicamos todavía una didáctica tradicional fomentando en los alumnos un rol de pasividad y dependencia, lo cual provoca que se vuelvan receptivos. Considerando lo anterior nos cuestionamos lo siguiente;

**¿Qué valor e importancia tiene para el grupo escolar el uso de
juegos y técnicas grupales?**



Situación problemática

¿Será necesario para el maestro del segundo ciclo conocer y aplicar juegos didácticos y técnicas grupales que lo ayuden a motivar al niño para integrarlo adecuadamente al grupo y correlacionar asignaturas con el fin de obtener resultados más favorables?

¿Qué cambios se pueden presentar en los alumnos al trabajar con ellos el juego didáctico y las técnicas grupales?

B. Justificación

Tomando en cuenta que el juego es parte fundamental en la vida del niño pues al entrar en contacto con el mundo comienza un proceso de desarrollo que no es otra cosa que su expresión.

A través del juego el niño manifiesta lo que está en su interior, ya que por su propia naturaleza puede ir adaptando todo aquello que va aprendiendo y que a la vez lo aplique en el ámbito escolar en el cual se desenvuelve cotidianamente.

Considerando que en la actualidad, el enfoque de la educación reclama un quehacer más dinámico, participativo y reflexivo en el cual se le proporciona al alumno las actividades que lo motiven a ir construyendo su propio aprendizaje; pero pese a ello, los maestros continuamos con la enseñanza tradicional donde solo somos informadores, muchas de las veces por comodidad de no adaptar los diferentes contenidos haciendo nuestras clases rutinarias y aburridas donde los alumnos copian, hacen resúmenes y contestan cuestionarios,



Situación problemática

negándoles la oportunidad de que ellos participen en la construcción de sus propios conocimientos y a la vez estimulen el desarrollo de sus habilidades, destrezas y aptitudes.

Como docentes, debemos analizar todas aquellas actividades y procedimientos que nos den mejores resultados, sin caer en el tradicionalismo y a la vez implementar una serie de estrategias, técnicas y juegos didácticos que al aplicarlos nos permitan lograr mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje. Fomentando en el niño el interés por aprender cada día más para aplicarlo en su vida diaria.

C. Objetivos

Sabemos que el quehacer docente debe ser un espacio de constantes cambios y alternativas variadas por lo que nuestra planeación debe partir de la experiencia que nuestros alumnos tienen, para integrar las actividades más pertinentes que nos auxilien a mejorar y agilizar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los objetivos que pretendemos lograr son:

- Analizar los fundamentos teóricos que se puedan aceptar en el uso de técnicas grupales y juegos didácticos.
- Sugerir una metodología para la aplicación de técnicas grupales y juegos didácticos que permitan la correlación de diferentes asignaturas para ser aplicadas en el segundo ciclo de la escuela primaria.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A. Importancia del juego en la educación

El niño es un individuo que vive desde que nace en permanente relación con los integrantes de la familia, pero a medida que crece interactúa con más familiares y amigos. Los niños dependen afectivamente de las personas que lo rodean pero muy especialmente del padre y de la madre que son los puntales de la familia. Más tarde el maestro y compañeros representan importancia fundamental ya que contribuyen en el desenvolvimiento de su personalidad.

1. Concepto

El juego en su naturaleza representa una necesidad vital que contribuye al equilibrio del ser humano en sus manifestaciones físicas, intelectuales y sociales.

Es también, una actividad exploradora, aventurera y de experiencia la cual aporta la alegría del movimiento y satisfacciones a la realización de sus deseos.

Entre algunos autores, hay uno que afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la autoridad de estímulos adecuados. Instinto que, como los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

Esta situación se presenta en el salón de clase cuando el profesor menciona que participarán en un juego o competencia y deberán colaborar de tal manera que alguien logre



Fundamentación teórica

ganar. Se observa en los niños la necesidad de triunfar y al final del juego hay alumnos satisfechos porque con sus acciones llegaron primero a la meta mientras que otros no.

Algunas de las condiciones primordiales para que una actividad pueda ser considerada como juego son:

- ▼ La acción del juego tiene la finalidad en sí misma. Esta quiere decir que por ser una necesidad de su propia naturaleza el juego servirá para que el niño logre madurez y afirme su yo.
- ▼ El juego es una acción libre. Justamente en la falta de normas fijas, en la variedad y trama de modalidades radica el valor educativo del juego. Es decir que aunque las reglas estén establecidas para practicarlo también se pueden hacer modificaciones y acomodarlas de acuerdo al grupo que lo practica.
- ▼ El juego debe dar la sensación de otro modo de vivir que como lo hace comúnmente ya que cada individuo personifica y da vida a un objeto o juguete incluso si no lo tiene usa su imaginación para divertirse.
- ▼ Las satisfacciones que el juego proporciona son muy variadas pero permite al niño externar sus sentimientos, descargar emociones y gozar creando fantasías.

En el texto sobre juego, pensamiento y lenguaje, un autor, menciona al juego como una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño aunque se trate de una actividad seria es motivo de exploración, esto lo va a invitar a ser más curioso, competitivo y desenvuelto.



Fundamentación teórica

La actividad lúdica se caracteriza, por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, ya que el infante va a tener presente divertirse aunque carezca de los medios más apropiados.

Como ya se ha analizado anteriormente, el niño es capaz de darle vida a cualquier objeto; e incluso, puede jugar sin juguete utilizando su imaginación, es así como podemos decir, que el juego es para explorar e inventar y proporciona placer.

Joyce, es otro autor que conceptualiza el juego como a continuación se menciona: “el juego es una epifanía de lo ordinario, una idealización, un puro dilema”¹

Esto se refiere a que el juego se presenta en el individuo como algo muy común, desinteresado en el cual se llega a problematizar y por consecuencia a solucionar.

Por lo tanto, consideramos que las reglas y obstáculos que se presentan en un juego son necesarios para que el niño no se fastidie, además le permite mejorar la inteligencia al analizar, reflexionar, pensar y hablar sobre ellas.

2. El juego infantil

El juego de un niño aparece en forma espontánea, representa un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez. Por eso el juego, es la ocupación más importante del niño ya que esto le permite satisfacer las necesidades básicas de su desarrollo.

La educación guía los juegos y los convierte en métodos y formas de trabajo con el fin de encauzar los intereses y propiciar aprendizajes.

Es así como nos encontramos que para un niño de año y medio le resulta interesante jugar en la arena llenando y vaciando recipientes de varios tamaños por horas y horas.

¹ El niño, desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN. 1994. 81 p.



Fundamentación teórica

Con esta actividad el individuo logra experiencia motriz, táctil, visual y un concepto de dominación que da a conocer su crecimiento mental.

En el futuro este juego será más completo pues la arena la empleará para hacer castillos, pasteles, mesitas, auxiliándose de agua y piedritas por ejemplo.

Más tarde completa sus actividades con sus juguetes terminando así, sus imágenes creativas.

A los nueve años el niño juega y trabaja mucho, exagera hasta fatigarse. Las diferencias individuales son más marcadas: unos leen, escuchan música y a otros les gusta más andar al aire libre. El deporte los inquieta tanto que no dejan pasar tiempo para practicarlos.

En esta edad su interés y agrado es formar parte de un club, así por ejemplo hacer valer su función cuando pertenecen a una organización así. El dibujo y los trabajos manuales también son importantes en su vida escolar, ya que compiten por presentar mejores diseños aplicando técnicas como recortando, pintando, etc.

Las niñas comúnmente juegan a las muñecas y tratan de representar situaciones del hogar, mientras que los niños construyen trabajos, juegan luchas, fútbol, gustan más por actividades al aire libre.

El juego infantil establece un panorama social donde se crea un tipo de comunicación, que permite a los niños buscar en su propio pensamiento y poner a prueba sus conocimientos en el uso interactivo de objetos y conversaciones.

En el juego siempre va a existir una causa que sea intercambiable sobre las normas y significados que refleja claramente el saber sobre las cosas de origen social y las ideas que son de vital importancia para sentirse seguro.



El juego infantil, en la practica educativa nos brinda la oportunidad de investigar como los niños son capaces de producir conocimientos y los comparte entre sus amigos, además es visto como una vía para descubrir la manera en que los alumnos construyen conocimientos, corrigen errores en forma sencilla y segura.

Los seres humanos jugamos desde los primeros años de nuestra vida y lo hacemos a partir de patrones de conducta los cuales nos permitirán adaptarnos a un mejor o peor modo de convivencia. El adulto juega un papel importante en el niño porque participa y exige más demanda pero actuando de forma divertida y estimulante, servirá para bromear sin perder de vista la compostura y el respeto reinando en el grupo el buen humor, una actitud más relajada, tranquila, atractiva, estimulante y sobre todo interesada.

3. El juego como factor de desarrollo muscular, mental y tejedor de fantasías.

El juego en la etapa de la niñez ayuda en gran parte a la transformación total de la personalidad. las acciones del juego impulsan los músculos y la coordinación neuromuscular, es por eso que el autor menciona la importancia del juego en la niñez.

Cotidianamente se dice que un niño activo físicamente está sano y es muy común observarlos en el medio ambiente y escolar practicando diversas actividades que más tarde contribuirán al desarrollo muscular.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular que resulta de las actividades de juego, se presenta también una evolución paralela al desarrollo mental ya que si hablamos de músculos fuertes, sólidos, poderosos y precisos, estos necesitan de la mente para dirigirlos y a la vez crear otras tareas y metas. Esto sucede en todas las etapas de la niñez, así



por ejemplo el niño construye a través de la imaginación y busca experiencias que lo dejen satisfecho.

Cuando el pequeño imita una situación de la vida diaria reproduce un dialogo o lo inventa a partir de una película o caricatura podemos decir que usa la imaginación.

4. El juego como fuerza socializadora y liberadora de emociones

El juego como fuerza socializadora se presenta o se concibe así, porque el niño en la medida que convive más con otros de su edad expresa mejor su yo y se proyecta más satisfactoriamente en su ambiente.

En un grupo de amigos, el proceso del juego les va a permitir mezclar la personalidad, sus valores, juicios, pensamientos y habilidades que más tarde le servirán de mucho.

Algunos psicólogos naturalistas han realizado estudios sobre el juego infantil y los consideran como fenómenos interpersonales, pero aunque parten de la relación con los padres, se desarrollan en el ámbito de los grupos de iguales, originándose procesos tan importantes en la vida del ser humano como lo es la amistad.

El mundo de las relaciones interpersonales, es lo que estudia el infante en los juegos y también las reglas que éstas le plantean. Los pequeños mientras juegan practican la comunicación con sus iguales en todos los planes posibles: el gesto, el movimiento, la palabra.

Es así como jugando, deben aprender a coordinar sus propuestas a las de otros, de tal forma que los problemas que surjan puedan ser resueltos si agresividad, de presentarse se destruiría el juego.

Gracias a los juegos, se experimenta en el individuo el pensamiento, la actitud y la conducta personal en relación a lo que exigen los demás y la sociedad.



Durante el juego, los roles sociales y los eventos de la vida cotidiana da la oportunidad a los niños de entrar a través de la reproducción de sus experiencias y conocimientos previos, en el mundo de la organización social en las normas, costumbres, hábitos sociales con sus emociones y valores morales.

Lo anteriormente expresado, se presenta en los niños cuando juegan a dramatizar una situación de su vida real, tomando como ejemplo a los adultos, durante él se presentan distintos roles y no pierden de vista que deberán resolver problemas según la trama, además ellos eligen como empezar, como finalizar, cuando integrar otro jugador es así como se va desarrollando la personalidad social.

5. Porqué juegan los niños

Hoy en día el importante papel del juego es parte en el desarrollo del niño y también en la vida del adulto; el hombre no está completo sino cuando juega.

En la sociedad moderna se estudia y es de gran preocupación el hecho de encauzar adecuadamente y organizar la inactividad al reducirse los horarios de trabajo y estudio, el individuo dispone de mayor tiempo libre, pues él necesita tener otras ocupaciones en las que descarguen sus emociones, preocupaciones y tensiones.

Todo ser humano por medio del juego evade sus angustias cotidianas y busca en él un refugio para realizarse como persona plenamente y si lo vemos desde este punto de vista con mayor razón el niño quien solo vive para jugar o mejor aún todo lo puede realizar en base a él.

Si tomamos en cuenta que “el juego es una actividad lúdica que comporta un fin en sí mismo, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco”²

² Diccionario de las ciencias de la educación. Ed. Santillana, 1997. 824 9.



Fundamentación teórica

Analizando la opinión de algunos autores nos damos cuenta de que el juego es: descargador de energía, una actividad que ayuda al niño a desarrollar ciertas habilidades útiles, para el futuro, sirve de fijación de hábitos adquiridos mediante la repetición agradable de los actos, es la manifestación de deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad, reproducción de situaciones placenteras, el principio fundamental de la vida, un instinto o disposición innata que lo estimula a realizar acciones bajo estímulos adecuados y que provoca en él, un estado agradable o desagradable, una forma de exteriorizar lo infantil.

Pero si nos preguntamos ¿Por qué juega el niño?, nos daremos cuenta de que lo hace por diferentes razones: para descansar de la fatiga, el cansancio mental y cambiar de actividad, por exceso de energía, los pequeños juegan porque tiene muchas energías y lo manifiestan a través de movimientos espontáneos que le ayudan a gastarla, para externar sus tendencias y sentimientos reprimidos, pues el niño logra exteriorizar todo aquello que lo anima a practicar un determinado juego, pues no es capaz de ocultar lo que siente, para prepararse para la vida futura. A través de la imitación el individuo logra exteriorizar lo que espera en el futuro de su propia persona y como poder solucionar sus problemas.

Pese a ello, muchos de los niños no logran expresar todo lo que tienen en su interior, más aún cuando estos son conflictos y sentimientos que lo invaden, resultándole más fácil valerse del juego para exteriorizar su situación de una manera voluntaria, espontánea y placentera.

Y es ahí, donde todo docente debe buscar la manera en que pueda involucrarse más con el infante.

Para llegar a conocerlos mediante el juego puede lograr resultados más eficientes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.



6. Los juegos de los niños en la escuela primaria

El juego es una característica inseparable de la infancia y su conocimiento, estudio y aprovechamiento en el terreno pedagógico, da origen a normas y técnicas que el maestro tiene que comprender para poderlas aprovechar en toda la gama de su utilidad formativa e integradora de la personalidad del niño.

Es una actividad fundamental que se apoya en las necesidades de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos, que se manifiestan de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones.

Por medio del juego el niño se representa tal cual es y esto puede darle, el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua ofreciéndole motivos e iniciativas para desarrollarse, educarlo como una unidad en el orden social.

La infancia sirve para jugar y para imitar, no se puede imaginar la infancia de una escuela primaria sin risas, sin juegos lo que viene a dar a nuestro intento explicativo una solución de tipo causal, pues no puede concebirse al niño sin el juego.

Las selecciones de los diferentes juegos tradicionales por grados intencionalmente se han hecho elásticos, ya que se deja a juicio del maestro para que con la práctica y los intereses del alumno, seleccione los necesarios.

Para seleccionar los juegos que habremos de enseñar a los niños, se recomienda tener cuidado de escoger los más sencillos, recurrir a rondas infantiles, relacionar con aspectos educativos según el plan de estudios.

En los grados de tercero a sexto, es recomendable que se lleve un seguimiento durante todo el ciclo escolar empleando diferentes juegos propios de cada temporada, los cuales mencionamos a continuación:



Fundamentación teórica

Fecha	Juego	Modalidades
Septiembre	Canicas	El Hoyito
Octubre		El cuadrito
Noviembre		El triángulo
		La media luna
		El cocolito
		Los tres hoyitos
		La rueda
Noviembre	Trompos	Diversas suertes, uña, ficha
Diciembre	Cuerdas	Cuchara, mano, con el pie.
	Yoyos	El perrito
Enero		La vuelta al mundo
		El columpio
		La torre Eifel
	Balero	Capiruchas
		Seis formas diferentes
Febrero	Juegos de mesa	Ajedrez
		Lotería tradicional
		Serpientes y escaleras
		Damas chinas
Marzo	Papalotes	Telegramas
		El cartero

**Fundamentación teórica**

Abril		El reloj
Mayo	Cuerdas	Tito el osito
		Individual y grupal

Como docentes es necesario que rescatemos la práctica de estos juegos tradicionales y a la vez nos apoyemos en ellos para relacionarlo con algunos contenidos programáticos.

7. Las teorías psicoafectivas del juego

La teoría psicoanalítica es una teoría de los afectos y las emociones profundas donde su hipótesis y explicaciones resultan muy complejas para hacer de ellas ideas fáciles de usar.

Pero si analizamos primeramente el término afecto, nos damos cuenta que se utiliza éste para señalar un estado emocional de poca duración (alegría, miedo, entre otros) muchas de las veces la presencia del afecto hace aumentar la espontaneidad de las reacciones y en la misma medida reduce el autocontrol.

El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo. Donde el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarlo en la forma de relacionarse afectivamente del individuo con las personas que interactúan con él.

A través del juego el niño estructura en su interior a los objetos y personas como situaciones lúdicas porque le proporcionan confianza y seguridad y las no lúdicas aquellas que le provocan desconfianza y prevención.

Analizando detenidamente nos damos cuenta de que todas aquellas vivencias de carácter lúdico-afectivo organizan en el niño un discurso comunicativo que le serán considerados como parte importante de su maduración.



Fundamentación teórica

Los pequeños aprenden en base a sus experiencias, es decir se va dando en ellos la actividad lúdica interactiva y comunicativa y que a diferencia de otras actividades el alumno es capaz de usar los objetos y relacionarse con las personas con libertad en sus expresiones de sentimientos y emociones.

El psicoanálisis en su aportación de ideas para la creencia del carácter oculto de los juegos infantiles nos recomienda que a los niños debemos dejarlos jugar a solas y no interrumpir sus juegos para permitir que crezca el secretismo relacionado con lo que sucede en ellos, más sin embargo esto permite por un lado que el niño tenga sus propios derechos en cuanto a su actividad lúdica.

Pero por el contrario se ha perjudicado la integración del juego en el seno familiar y escolar, porque al alejarse los adultos de los juegos infantiles se crean dos mundos muy distintos, el de los adultos y el de los pequeños, en el cual los primeros no están interesados en lo que realizan los infantes por no ser esta una actividad productiva para ellos y por lo tanto no lo disfrutan y esto provoca en el individuo de menor edad sentimientos de incompreensión y rechazo hacia ellos por parte de los mayores.

En base a lo anterior se recomienda que tanto el padre, la madre o el educador tengan habilidad e iniciativa favorable en el juego, es decir, que sepan jugar y que disfruten al igual que los educandos al hacerlo por lo que se deben de incluir dentro del proceso educativo los juegos.

Haciendo un análisis nos damos cuenta de que el juego es jugar y no deja de ser una actividad interesante, útil y positiva para toda persona que la realiza.



8. Las teorías cognitivas del juego.

En las teorías del desarrollo cognitivo se plantea el juego en su concepto como actividad mental en el que las personas toman un papel activo en el procesamiento de la información, interpretando acontecimientos y desarrollando reglas, todo esto en un esfuerzo de atribuir significado y orden al mundo que le rodea.

Las estructuras cognitivas filtran las experiencias. Desde que nace el ser humano pasa por diferentes etapas en la que desarrolla determinadas estructuras de conocimientos que van cambiando con el tiempo y que le sirven para encontrar, tratar y dar significado a la información del entorno.

Un problema central en el desarrollo cognoscitivo es como los pequeños se las arreglan para aprender y usar con propiedad las relaciones abstractas de su mundo.

Cada individuo debe desarrollarse adecuadamente en un período, de su vida antes de superarlo y poder pasar al siguiente. Pues toda adaptación es un equilibrio entre la asimilación y la acomodación del ser humano.

Reconociendo que el conocimiento se obtiene de la interacción con el ambiente, de modo que la acción del sujeto sobre la realidad es la fuente de toda adquisición en el proceso de aprendizaje.

El juego simbólico y el pensamiento representativo tienen su origen en la activación de esquemas motóricos de carácter adaptativo es decir, el juego se relaciona con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. De esta manera llegamos a la conclusión que la acción lúdica es una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar signifique para él, tratar de comprender el funcionamiento de



Fundamentación teórica

las cosas. Las reglas serán para él una forma de expresión lógica con las que se debe llevar a cabo los procesos de los juegos entre los integrantes o los jugadores.

Para el niño, el juego en el sentido social se caracteriza por la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere presentar en él. Los juegos se convierten en escenarios en los que se aprenden de forma relajada y agradable los valores morales y los detalles de la vida cotidiana, los matices emocionales de las personas y el valor cultural. Podemos comprender claramente que si al juego le damos un uso educativo integral adecuado permitirá la espontaneidad dentro del conocimiento infantil.

Podemos decir que el juego es un comportamiento social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente que se adquiere de manera sencilla en la convivencia del niño.

Es un proceso de carácter simbólico y reglamentado que indica la representación y se desarrolla según la norma que responde al sentido social que todo juego tiene.

En algunos se utiliza el juguete como material auxiliar valioso pero no imprescindible pues también depende la intención y voluntad de los jugadores.

Todo juego evoluciona con el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños, porque su naturaleza y significado involucra la personalidad completa del infante y su forma de entender el mundo que lo rodea.

El juego se realiza en un escenario psicológico dentro del cual el pequeño se siente seguro, pues como actividad motivada este no puede ser impuesto.



9. La teoría de Henry Wallon

Este psicólogo francés observó y analizó el desarrollo normal y anormal de muchos niños y en base a éstas observaciones confeccionó su teoría llamada estadios evolutivos del desarrollo.

Se le encuentra dentro del estructuralismo genético, siempre tuvo presente la unión de psicología y pedagogía e hizo mucho hincapié en los aspectos afectivos y sociales del desarrollo.

También pone énfasis en los niveles funcionales, al explicar la evolución mental y en la dialéctica niño-ambiente, niño-adulto dando mucha importancia al valor funcional de la emoción, como intermediario psicogenético entre el nivel fisiológico, es decir de respuestas reflejas y el nivel psicológico, el niño que siente va camino del niño que piensa y actúa.

Además nos muestra en sus trabajos o descripciones del desarrollo del psiquismo infantil, siete estudios, fases o periodos, fijándolos por varios rasgos.

Impulso puro: hasta los siete meses, sus características están marcadas por las respuestas motoras reflejas. A veces parece adaptarse a su objeto, ya sea de succión, presión o reflejo, otras veces actúa en forma de grandes descargas impulsivas sin ejercer el menor control en la respuesta, debido a que sus centros corticales superiores aun son capaces de ejercer su control.

Los límites del primer estadio no son precisos, pues aparecen nuevos modos de comportamiento en los que nos habla de que no aparece nuevos estadios sino hasta cuando realmente a prevalecido un nuevo tipo de conducta.



Fundamentación teórica

Emocional: hasta los doce meses en el que la relación con el mundo exterior es la que domina. Se atribuye gran importancia a la aparición de las primeras muestras de orientación hacia el mundo del hombre: la alegría o la angustia, ya manifiestan a los tres o cuatro meses sonrisas o cólera. Pero hasta los seis, meses este tipo de relaciones con el mundo exterior no es dominante.

En este estadio tanto los cuidados maternos como los materiales son de gran importancia, pues el niño necesita muestras de afecto por parte de quienes lo rodean. Le son necesarias las muestras de ternura es decir las caricias, palabras, risas, besos y abrazos en una palabra todas aquellas manifestaciones espontáneas del amor materno. Además de los cuidados materiales el niño exige el afecto pues la emoción domina absolutamente las relaciones del niño con el mundo que lo rodea.

Sensoriomotor o sociabilidad incontinente: el niño se orienta hacia intereses objetivos y descubrirá realmente el mundo de los objetos. Esta etapa se da hasta los dos años y medio; el desplazamiento, el andar y la actividad simbólica de la palabra son las dos conquistas fundamentales del niño.

Se define la actividad simbólica como la capacidad de atribuir a un objeto su representación (imaginada) y a su representación un signo (verbal), cosa que ya es definida a partir de un año y hasta los dos.

Proyectivo: esta acción es una etapa estimuladora de la acción mental pues en ella se da la actividad a la que Wallon llama conciencia.

Las percepciones visuales carentes de la idea de resistencia y obstáculo serán los instrumentos fundamentales del posterior progreso de la objetivación. Mientras dura el estadio proyectivo, el niño siente una especie de necesidad de proyectarse en las cosas para percibirse



Fundamentación teórica

a sí mismo. Eso quiere decir que sin movimiento, sin expresión motora, no sabe captar el mundo exterior por los cuales se afirma que la función motora es el instrumento de la conciencia sin la cual no existe absolutamente nada.

Personalismo: hasta los cinco años, en la que el infante llega a tener conciencia a partir de la imagen de sí mismo y es a través de esta representación cuando se va a afirmar de una manera indudable el negativismo y la crisis, y se da la oposición entre los dos años y medio.

El hecho de que el menor tiene una auténtica conciencia de sí mismo, lo da a entender por primera vez el excesivo grado de sensibilización ante los demás; es la llamada reacción de prestancia, el estar a disgusto o el sentirse avergonzado por lo que hace, cosa que de momento pone en entredicho su adaptación. Para él, lo más importante es afirmarse como individuo autónomo por lo que son válidos todos los medios a su alcance.

Es preponderante comprender que para el niño significa que ha dejado de confundirse con los demás y que desea que otros lo entiendan de este modo. Este período para el normal desarrollo de la personalidad suele comenzar por una fase de oposición en el pequeño y concluye con una fase de gratitud.

Cuando se llega a la edad escolar, se posee en el párvulo de los seis años los medios intelectuales y la acción individualizadora para llegar a formar parte en la vida social la cual le va a permitir entablar nuevas relaciones con su entorno.

En la fase de la personalidad el niño puede participar simultáneamente en la vida de diversos grupos sin hacer siempre la misma función ni ocupar el mismo puesto. Se convierte en una unidad que tiene abierto el paso a diversos grupos y que puede influir en ellos.

Diferenciaciones; hasta los doce años en el que se elimina el sincretismo intelectual y afectivo se aplica al principal desempeño de la escuela y en el intercambio social.



Adolescencia; es la etapa que separa al niño del adulto pues en ésta las necesidades personales adquieren mayor relevancia, la afectividad pasa al primer plano y acapara todas las disposiciones del individuo, se dan en ellas los valores espirituales y morales los cuales lo llevaran a la vida social con un espíritu de responsabilidad que será esencial en su vida adulta para realizarse plenamente.

B. Las Técnicas grupales

1. Concepto

A través del tiempo se han realizado varias investigaciones con respecto a la dinámica de grupo, las cuales han permitido establecer normas prácticas, necesarias para que la acción del grupo se facilite y perfeccione.

Las técnicas de grupo son procedimientos sistematizados de organizar y desarrollar la actividad de grupo. Dichas técnicas establecen métodos creados científicamente y suficientemente probados en la experiencia, la que va a permitir afirmar que una técnica adecuada tiene el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como externa, esto con el fin de estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas que tenga el grupo.

Las técnicas ofrecen estructura al grupo, le dan una base de organización para que funcione como tal. Es importante destacar que el valor que sepan transmitir las personas que las utilizan es lo que tendrá como resultado, pues ellas al aplicarlas depositarán su espíritu creador y por con siguiente la eficacia, el dominio, la capacidad creadora e imaginativa para adecuarlas en cada caso esta determinada por las normas, las circunstancias y conveniencias del momento.



Fundamentación teórica

Las técnicas de grupo facilitarán la tarea del docente y darán la estructura indispensable para el mejor logro de sus finalidades.

Algunos autores las definen como una técnica que supera a la experiencia, pero se sitúa en el rango inferior al razonamiento.

Otro menciona que el modo técnico puede aplicarse no solamente al arte, sino a la naturaleza. Distingue entre técnica intencionalista que aplica al hombre en su actualidad cotidiana y técnica naturalista que es la regulación propia de la naturaleza, oponiendo esta técnica al mecanicismo.

El concepto de técnica como normativo se ha ido imponiendo, incorporándose plenamente al saber, hasta tal punto que éste se ha considerado como técnico.

Por último la técnica es un recurso que emplea la vida humana para realizar sus fines esenciales o alguno de ellos.

Ahora bien, si hablamos de técnicas grupales nos estaremos integrando a la aplicación de éstas para con grupos de seres humanos lo cual provocará que se dé mejor correlación, adaptación y aplicación de ellas con el fin de que se lleve a cabo determinada actividad. Es como si llegáramos a la dinámica de grupo pues mediante este proceso que se produce en la estructura grupal al objeto de alcanzar el objetivo del mismo.

A través de las técnicas grupales se logra una dinámica de grupo ésta se dará en una conducta, como un todo es decir es cualitativamente distinta a la suma de las conductas individuales. Además ocurre, que ante una misma situación la conducta de un sujeto en un grupo es distinta de la que se desarrollaría en otro diferente o individualmente.



2. Elección de la técnica adecuada

Cada una de las técnicas del grupo tiene características especiales que las hacen aptas para determinados grupos en circunstancias específicas. Por lo tanto la elección de la técnica para cada caso solamente le corresponde al conductor quien debe considerar los siguientes factores:

Los objetivos que se persiguen: hay técnicas elaboradas para promover el intercambio de ideas y opiniones, participación total, actitudes positivas, capacidad de análisis; con otras se logra el entrenamiento en la toma de decisiones; favorecen el aprendizaje de conocimientos, desarrollan el pensamiento creador, es decir la elección debe hacerse considerando los requerimientos propios de la finalidad que se busca.

La madurez y entrenamiento del grupo: es conveniente para los grupos que inician seleccionar técnicas simples, acordes con las costumbres de los miembros hasta que aumente el entrenamiento y la experiencia.

Tamaño del grupo: la conducta de los grupos depende de su tamaño, por eso en los pequeños que están formados de hasta quince o veinte personas se da mayor cohesión e interacción, la seguridad y la confianza están presentes, las relaciones son estrechas y amistosas. Para este tipo de grupo se recomienda usar el debate dirigido, y el estudio de casos. En los grupos grandes se presenta menor interacción, la confianza aunque este presente no permite que las relaciones entre sus miembros sean de amistad.

El ambiente físico: es importante ya que hay técnicas que requieren un local amplio, el uso de elementos auxiliares como el pizarrón, mesas, grabadora, cartulinas, gises, textos variados, ilustraciones, mapas, material concreto.



Fundamentación teórica

Las características de los miembros: es importante considerar la edad, el nivel de instrucción, intereses expectativas, predisposición y experiencia, también debemos señalar que los grupos serán distintos según el nivel en que se esté trabajando pues varía el propósito y la exigencia de desempeño. La capacitación del conductor es de vital importancia porque de él depende que todo el desarrollo de la técnica elegida llegue a feliz término, es recomendable comenzar por una técnica de estructura sencilla y parecida al método común de enseñanza que se esté practicando.

3. Importancia de las técnicas de grupo en el medio escolar

La aplicación de técnicas de grupo en el grupo escolar forma parte de un proceso lento aún en pleno desarrollo. Es lógico afirmar que aunque los docentes que laboran con grupos diariamente se ven alarmados o ayudados en sus aulas por los fenómenos grupales, sorprende la poca investigación que se ha realizado con respecto a la dinámica de los grupos en el aula.

Anteriormente, la atención de los programas educativos estuvo centrada en los niños como individuos y en su forma de aprender y de comportarse; los profesores fijaron su interés en la persona y en como se relacionaba dentro del aula, otorgando poca atención al grupo en sí y a su influencia sobre los miembros.

Sin embargo cabe mencionar que los docentes devotos serán promotores voluntarios y desde abajo ofrecen facetas valiosas y renovadoras para la educación.

Cada técnica de grupo tiene sus propias reglas por lo tanto la importancia de ellas se debe a que la persona que proponga utilizarlas debe conocer los fundamentos teóricos de la dinámica de grupo; antes de ser usada debe conocerse bien la estructura, dinámica, posibilidades y riesgos; debe seguirse paso a paso el procedimiento que se indica sin descuidar el objetivo, la actitud cooperadora y la participación activa de los involucrados.



4. La creación del clima propicio

Todo proceso educativo se debe dar dentro de un ambiente que sea propicio para que el educando tanto en la escuela como en el aula se sienta en confianza, en convivencia natural con sus compañeros lo cual hará que toda tarea que se le proponga la realice de una manera más fácil y amena, pues al procurar que nuestro trabajo no sea una rutina podemos mejorarlo evitando hacerlo igual al de otros, con ideas propias, conociéndolo a fondo y dominando para conseguir el poder y la eficiencia necesaria para que sea de la mejor calidad.

Haciendo el trabajo más ameno las cosas se harán más fácilmente porque si las realizamos con optimismo, de forma entusiasta, alegre, cuidadosa y reflexiva logrando así que todas nuestras actividades se den de manera eficiente evitando los errores hasta donde sea posible, no hagamos de nuestro trabajo algo como una necesidad, como una obligación sino convencidos de que nuestro servicio es realmente útil en la sociedad en que vivimos, recordemos que si hacemos nuestra labor de mala gana, con el ceño fruncido y repelando nos estaremos privando de la oportunidad de mejorar nuestro trabajo diario.

Dentro del salón con nuestros alumnos siempre debemos estar en forma alegre, con gusto, causando una impresión positiva ante nuestros alumnos ya que ellos muchas veces nos imitan y realizan sus actividades según la conducta del docente.

El trabajo educativo se desarrolla en las aulas escolares, con rasgos de tipo tradicionalista en el que se destacan el autoritarismo e individualismo, esto no ayuda a conformar un ambiente meramente propicio para la introducción exitosa de las técnicas de grupo. Por ese motivo debe insistirse en la necesidad de preparar el ambiente con el fin de que la nueva forma de trabajo sea aceptada, considerando las normas, características, disposición y valores.



Fundamentación teórica

Para preparar el medio escolar en el que se va a trabajar por vez primera el uso de técnicas grupales deben tomarse medidas preparatorias para que la aplicación y adaptación sean aceptadas por todos los miembros, por eso se sugiere: elaborar un plan breve de lo que se piensa hacer, darlo a conocer al director de la escuela explicando con claridad lo que se desea realizar en beneficio de los alumnos; conversar y explicar a los alumnos lo que se piensa hacer, el porqué y para qué; en las primeras reuniones se elijan temas y objetivos en los que convenga más comenzar y obtener resultados favorables.

5. El alumno como miembro de grupo y el profesor como coordinador del mismo.

Tomando en cuenta que en todo acto educativo ya sea formal o informal siempre participan el alumno como parte del grupo dentro del cual recibe la información que es parte de su educación y donde recibirá la influencia familiar y social del contexto donde vive y se desenvuelve.

Todo individuo al pertenecer a un grupo debe adaptarse convenientemente al tamaño del mismo, pues de ahí dependerá en gran parte que toda actividad que se realice logre vencer la dificultad que se presente y a la vez facilitar las relaciones interpersonales directas entre todos los integrantes y que adquieran su responsabilidad dentro de él.

Pero si bien es cierto, que desde el ámbito familiar el individuo se integra debidamente a su familia y a las personas que la forman será capaz de convivir ordenadamente en el recinto escolar para posteriormente adaptarse a su entorno más próximo, colonia o barrio, o bien el ámbito social.



Fundamentación teórica

Al plantearle al alumno la nueva forma de trabajo, lo más probable es que se muestre con mucho entusiasmo pero que no sepa como comportarse, pues en lugar de escuchar, pueden hablar; también se presenta libertad y autonomía en vez de ordenes y reglamentos; desaparecen las sanciones, hay responsabilidad, cooperación, ambiente cordial; en lugar de decisiones tomadas por la autoridad se hace un consenso grupal al igual que la evaluación.

Por estos motivos se requieren actitudes distintas, esto sí es posible porque según lo menciona Gibb “ los miembros de un grupo no nacen, se hacen “³; es decir que el profesor debe cambiar las conductas arregladas que lo limiten durante el desarrollo de esta nueva modalidad de trabajo.

Cabe mencionar a los miembros que ya han tenido experiencia ante el trabajo de grupo, resultan ser de gran apoyo porque sus actitudes hacia él, las habilidades, el compañerismo con respecto a los otros integrantes sirve de resistencia al readiestramiento.

Es importante tener en cuenta los siguientes aspectos que nos ayudaran a propiciar el papel del alumno en el trabajo grupal:

- ✿ No temerle a las conductas extremas o exageradas que aparezcan inicialmente en el proceso de readiestramiento.
- ✿ Evitar las situaciones y factores que puedan determinar reacciones defensivas y pausadamente crear un ambiente de grupo agradable y cordial.

En lo que se refiere al profesor, éste debe abandonar la postura tradicional, tener en claro que no va a dictar clase y mostrar su preparación profesional haciéndolos participar activamente en lo planeado.

³ VILLAVERDE, Cirigliano. Dinámica de grupos y educación. Ed. Ateameo, 1992. 91 p.



Fundamentación teórica

También estará consciente que la actitud de intimidación debe cambiarla por la cordialidad y comprensión; analizará las situaciones difíciles y recogerá solo las actitudes necesarias al momento.

La paciencia y la buena voluntad en este tipo de trabajo son primordiales sobre todo cuando se es la primera vez, la actitud que se recomienda es tener confianza en el grupo ya que los miembros aprenderán a actuar y el aprendizaje costará un poco a todos.

El docente estimulará la comunicación horizontal en todo el grupo, la interacción debe presentarse entre todos los involucrados, si es necesario deberá ejercitar el saber escuchar.

Mostrarse ante el grupo con serenidad, dominio de sí, pues no se debe dejar a un lado que lo visto por los alumnos será motivo de contagio. Otro de los puntos importantes que no deben olvidarse es considerar que cada técnica de grupo necesita ingenio y creatividad.

La tarea del profesor es hacer que todas aquellas actividades que se planeen se lleven a feliz término y para ello será necesario que él inculque en sus alumnos hábitos de orden, regularidad, trabajo y respeto, y a su vez la camaradería, entre los integrantes del grupo y la comunidad escolar.

Como coordinador del grupo, el docente debe ser capaz de intervenir directamente en la realización del proceso educativo, por lo tanto debe ser instructor, para conocer profundamente los planes y métodos; formador pues tiene la función y obligación de orientar y ayudar a sus alumnos; manager para aplicar a las situaciones de aprendizaje las técnicas, o sea que planifique, organice y controle todo lo relacionado con el aprendizaje de sus alumnos; aprendiz constante de sus alumnos, padres de familia, comunidad y de las ciencias de la educación con actualización permanente.



6. Las técnicas de grupo aplicables en el segundo ciclo de la escuela primaria

Las técnicas grupales tienen una gran importancia debido a que se logra un mejor aprendizaje a través de la interacción que se lleva a cabo en los grupos. La finalidad de ellas se basa en la buena selección y combinación de varias; se proyecta en el grupo una dinámica activa y participativa.

Algunas técnicas grupales que se sugieren son: lluvia de ideas. Es una forma de trabajo que permite la libre presentación de ideas, sin restricciones ni limitaciones, con el objetivo de producir ideas originales o soluciones nuevas.

Los principales objetivos de esta técnica son: desarrollar la imaginación creadora, fomentar el juicio crítico sobre algunos problemas o situaciones, promover la búsqueda de soluciones distintas, facilitar la participación de todos los alumnos con autonomía y originalidad, establecer una atmósfera de ideas y de comunicación que permita la consideración del tema, desde diferentes puntos de vista.

Algunos requisitos que se deben contemplar son que el grupo debe conocer el tema con anticipación y saber cuánto tiempo tiene para este trabajo.

La mecánica es la siguiente: el maestro hará la introducción necesaria, insistiendo en la forma de trabajar, el tiempo y la importancia del tema. Se nombrará un secretario que vaya anotando las ideas o críticas, para facilitar el trabajo es recomendable usar una grabadora o el pizarrón; cada alumno va expresando libre y espontáneamente las ideas que se le van ocurriendo en relación con el tema.

El maestro o un coordinador llevarán un orden no permitiendo hablar a varias personas a la vez, ni de un asunto ajeno al tema; terminado el tiempo para la creación de ideas se pasa a



la crítica, síntesis y conclusión de lo que se expuso por todos los alumnos. Las anotaciones hechas por el secretario permitirán conservar las ideas expuestas y se culmina con las conclusiones y un resumen.

Es recomendable que la intervención de cada participante sea breve, de una palabra o una frase.

Cuchicheo: esta técnica consiste en dividir a un grupo en parejas que tratan en voz baja un tema o cuestión del momento. De este modo todo el grupo trabaja simultáneamente sobre un mismo asunto. Se asemeja al Phillips 66, podría decirse que es una forma reducida de él, con la diferencia de que en lugar de seis son dos los miembros que dialogan y el tiempo se reduce a dos o tres minutos.

Para realizar esta técnica no se requiere preparación. Cuando sea preciso conocer la opinión del grupo sobre un tema, problema o cuestión prevista o de momento, el coordinador del grupo invita a discutir sobre el mismo, en lo posible reducido a una pregunta muy concisa, en parejas. Se puede dialogar con el compañero más cercano sin necesidad de levantarse de su lugar. El diálogo de dos o tres minutos se hará en voz baja intercambiando ideas para llegar a una respuesta que será informada al coordinador por los miembros de la pareja.

El diálogo simultáneo puede utilizarse en grupos grandes o pequeños y se tendrá que insistir en la necesidad de hablar en voz baja para no interferir sobre los demás. Para evitar que un miembro domine excesivamente en la conversación se recomienda la participación activa de ambos. Uno de los miembros debe tomar nota de las respuestas y leerla al grupo y al coordinador cuando se le solicite.



Fundamentación teórica

Escenificación: en esta técnica dos o más personas representan una situación de la vida real o de la historia, asumiendo los roles o papeles necesarios con el objeto que puedan ser comprendidas y tratadas por el grupo.

Dentro de los objetivos que se pretenden es que se identifiquen los alumnos con el personaje que se está representando, que comprendan más a fondo el lugar y el momento que rodean a dicha situación y así hacer un juicio crítico más real.

Los requisitos para llevarse a cabo son entre otros que dicha situación debe prepararse con tiempo, o bien ser producto de la improvisación. Se debe fijar el tema y el tiempo. En una reunión previa los actores deberán asumir sus papeles para de este modo elaborar sus diálogos, preparar el escenario y aclarar los últimos detalles antes de ponerlo en acción.

La mecánica a emplear parte de cuando se nombra a un director de escena que también podrá ser el locutor, el profesor hace una adecuada introducción, señalando la importancia del tema y lo que se espera de los alumnos expectantes y de los actores. Posteriormente el locutor hace la presentación de la obra o escenificación donde los intérpretes dan comienzo y desarrollan la escena con la mayor naturalidad posible, pero sin perder de vista la objetividad indispensable. El desarrollo de la acción no debe ser interferido y el profesor tendrá en cuenta que la representación no se alargue porque perdería su eficacia, a continuación puede haber una sesión de crítica o discusión guiada por el docente. Finalmente viene el periodo de conclusiones, por todo el grupo. Esta discusión es, quizá, la más importante de la escenificación, sin ser la más atractiva. Este último periodo será de veinte minutos aproximadamente.



Fundamentación teórica

Corrillos: pequeños grupos pueden ser desde dos hasta ocho alumnos discuten durante un tiempo determinado un tema o parte de un tema hasta llegar a conclusiones. Del informe de todos los grupos se obtienen conclusiones generales.

Con la aplicación de esta técnica se pretende favorecer el dialogo y el compañerismo, fomentar el trabajo en grupo, responsabilizar al alumno de su propio aprendizaje y enseñarlo a estudiar.

Un requisito indispensable es el redactar preguntas sobre el tema que se va a tratar el maestro dentro de la mecánica explicará a los alumnos en que consiste esta forma de trabajo. Hace la presentación del tema y fija el tiempo de corrillos que será de veinte minutos aproximadamente. El docente y los alumnos sugieren las preguntas, alrededor de las cuales dialogaran y analizaran hasta llegar a conclusiones.

El profesor pasea por entre los grupos orientando y supervisando y a la hora señalada todos regresan a sus lugares y entregan a él sus conclusiones, quien realizara una evaluación de las misma e informara al grupo los resultados obtenidos en un límite de quince a veinte minutos.

Phillips 6-6: se trabaja en pequeños grupos de seis alumnos que permite la participación de todos en un tema determinado. Los objetivos que alcanzaremos con la aplicación de esta técnica son el desarrollar la capacidad de hablar y expresar sus ideas por parte del niño permitiéndole aumentar su responsabilidad al sintetizar y ser concreto, le permite conocer lo que opinan un grupo de seis o más personas sobre un tema determinado en seis minutos identificando el problema que se trata y llegando rápidamente a un acuerdo.



La actuación del maestro en la aplicación de esta técnica será para organizar, asesorar, animar, observar y analizar el trabajo que se está desarrollando y a su vez ayudar a resolver dudas y problemas. Los requisitos que se proponen serán que el maestro y el alumno elijan una pregunta concreta y clara que sea el centro de trabajo y que permita aclarar el objetivo que se pretende con ella.

La mecánica a seguir partirá de explicar a los alumnos en que va a consistir el trabajo, insistiendo en el tiempo, posteriormente se anota en el pizarrón o en sus cuadernos la pregunta que se ha preparado. Se debe insistir en el objetivo que se pretende alcanzar y el coordinador deberá dar un minuto al grupo para organizarse en pequeños grupos de seis alumnos posteriormente en cada grupo se nombrará un coordinador y un secretario, esto les llevará un minuto, después a todo el grupo se le permite un minuto para que cada uno piense la respuesta, el coordinador de cada grupo hará la pregunta a cada uno de sus compañeros y así contestará sucesivamente, en este intercambio se emplearán seis minutos, el secretario va tomando nota de las respuestas, procurando hacer una síntesis fiel de cada intervención la cual entregará al maestro y todos regresarán a sus respectivos lugares y el maestro dará a conocer los resultados o evaluación en la misma sesión o en otra posterior.

C. La educación primaria en México

Los mexicanos siempre hemos depositado en la educación nuestros más elevados ideales. En la historia la educación siempre se ha preparado y apoyado las grandes transformaciones y en particular en nuestro siglo, cada avance social ha ido acompañado de un renovado impulso a las tareas educativas, afianzándolas, extendiendo sus beneficios y



Fundamentación teórica

ensanchando así nuestros horizontes. México vive hoy una honda transformación que exige dedicar atención cada vez más creciente a la educación.

Se entiende por educación primaria aquella que se imparte a los niños comprendidos entre los seis y siete años hasta los once o trece años de edad teóricamente hablando. Este nivel de calidad corresponde al desarrollo psicobiológico llamado segunda y tercera infancia, algunos psicopedagogos recomiendan dividirlos en dos ciclos; el elemental y el complementario. El nivel elemental tiene por objeto continuar el adiestramiento del niño en las habilidades neuromusculares, la formación de hábitos y costumbres de beneficio individual y social en la adquisición de conocimientos básicos, instrumentales necesarios para el desarrollo escolar. Este primer ciclo correspondería a los grados de primero, segundo y tercero mientras que el segundo ciclo a los grados de cuarto, quinto y sexto; tiene por objeto la continuidad de los propósitos del primer ciclo así como la predicción para estudios secundarios.

Otros organizan el nivel primario en tres ciclos correspondiendo al primero los grados de primero y segundo; al segundo los de tercero y cuarto y al tercero los de quinto y sexto grado respectivamente.

Argumentando que esta clasificación permite una mejor organización de las finalidades y contenidos programáticos de la escolaridad de acuerdo con el desarrollo psicobiológico del educando y una mejor actividad educativa de los elementos dedicados a la educación de nivel primario.

Debe reconocerse que cada nivel, de la escuela tiene su propia finalidad y no debe servir únicamente como preparación para la continuación de estudios superiores creencia errónea de los padres de familia, sin que sea esta la única, así por ejemplo la formación familiar tiene por objeto preparar a los niños para su ingreso en la educación sistemática que



se imparte en la escuela primaria sobre todo en lo que respecta a la iniciación para el número y la escritura; pero quedarse en ellos es solamente perder de vista las finalidades fundamentales que son la adquisición de destrezas y habilidades psicomotoras y sobre todo la socialización del educando considerándolo como formación del niño dentro de su desarrollo en lo individual y en lo social por medio de juegos dirigidos y actividades formativas.

Anteriormente el propósito de la educación primaria se pensaba que era solamente la preparación del educando para realizar estudios de secundaria, pero sin embargo en la actualidad la finalidad de este nivel es el dominio y comprensión de la lectura y escritura, los hábitos de buscar información así como las capacidades de expresarse oral y escrito, la adquisición del razonamiento matemático y la destreza para aplicarlo, a la vez se favorece el desarrollo psicobiológico del educando y la adquisición de los instrumentos culturales básicos necesarios para la comprensión de la vida y la iniciación de la lucha por la existencia a través del aprecio y la práctica de valores en la vida personal y en la convivencia social.

Sólo en la medida en que se cumplan estas tareas con eficacia, la educación primaria será capaz de atender otras funciones.

D. Características intelectuales, emocionales y sociales del niño del segundo ciclo

El alumno de segundo ciclo se encuentra cronológicamente hablando entre los ocho y diez años de edad, es decir es el esbozo del niño-adulto en una palabra el cambio entre una etapa y otra pues aún cuando para el pequeño no deja de ser importante y preocupante el hecho de ubicarse y saber quien es, ¿un niño o un adolescente? Lo cual le servirá para consolidar su propia identidad.



Fundamentación teórica

Es común que durante esta etapa de su vida él se sienta siempre preocupado por parecerse a los adultos, pues vive y conoce normas de ellos lo cual lo llevarán a pensar más y llevar a la práctica con velocidad y valor todo aquello que desea, haciéndolo más maduro y afianzando todos aquellos conocimientos, manteniendo así su independencia, estableciendo diferencias entre ambos sexos por la presencia de algunos rasgos físicos.

Se preocupan de su aspecto externo generalmente los varones y las niñas adoptan posturas relacionadas con su feminidad. Entre ambos sexos se establece una especie de vitalidad y ellos tratan y tienden a ignorarse. Se reafirma la individualidad y tratan de reorganizarse y hallarse a sí mismos.

Debido a los cambios que experimenta su cuerpo están muy pendientes de él, aún y cuando es muy sensible a los ocho años pues cualquier crítica que recibe o regaño lo hace llorar, no soporta que le digan que hace mal las cosas con el transcurso del tiempo mejora su conducta, aprendiendo cosas nuevas y volviéndose más ordenados al realizar alguna tarea ya lo hace con mayor interés y gusto, al llegar a los diez años se acerca más a la adolescencia y están en una época importante en su desarrollo lo cual provoca que se den cambios notorios dentro de los cuales algunas veces se muestran con timidez e inestables emocionalmente, los cuales se solucionan con un poco de ayuda y en algún tiempo se muestran tranquilos y despreocupados realizando sus trabajos de manera cada vez más responsable, es digno de confiarle actividades que estén a su alcance, ahora cuando se enoja se domina y llora poco, es obediente, planifica lo que realiza y comienza anotarse en él la paciencia y la constancia.

Es veloz para trabajar sin ser ostentoso especialmente cuando se dedica a una tarea doméstica, analiza movimientos mientras trabaja, le agrada ver televisión, cine y además crítica y opina sobre la obra, actores y trama de la misma.



Fundamentación teórica

El escolar de este ciclo sabe ser fiel y se rodea de amigos, es muy notorio en él sus afectos es decir, es un niño atrayente. Pasa mucho tiempo con los amigos, prefiere los deportes, le agrada ir a la escuela, le encanta ser amigo de sus maestros, pues su estímulo es la motivación que mueve más sus intereses y vive pendiente de la palabra del maestro aunque también emite juicios sobre sus actos.

Le gusta trabajar con independencia y asume actitudes positivas, se siente importante porque estudia y cumple con rapidez, además debe redactar con facilidad y escribir mejor de lo que habla.

Generalmente critican su letra pero sigue haciéndola igual, las niñas generalmente la hacen pequeña y los niños totalmente desparramada. Es importante que el docente que atiende este ciclo no valore solamente la corrección de las respuestas sino que observe el mecanismo psíquico aplicado por el alumno para obtenerlas, no es cuanto aprende sino con qué elementos cuenta para aprender.

Al llegar a los diez años se da una madurez e individualidad más definida de tal manera que puede ya considerarse un preadolescente.

El niño del segundo ciclo requiere de ciertas experiencias previas que le sirvan de base y faciliten su proceso de desarrollo. No debemos olvidar el conocimiento de las características biológicas, psicológicas y sociales del pequeño las cuales son imprescindibles para el profesor. En la etapa escolar es de vital importancia que la educación se adapte a las necesidades y a los intereses de los alumnos, como garantía de eficiencia y esto solo será posible si antes sabemos como son ellos.



Fundamentación teórica

Las diferentes teorías sobre el desarrollo infantil han logrado precisar una serie de características del menor las que ayudan al educador a adoptar toda clase de medidas pedagógicas apropiadas a situaciones concretas.

Primeramente es necesario saber que un niño es considerado como:

Un individuo que tiene pocos años y poca experiencia que se encuentra en la etapa de la niñez la cual abarca desde el nacimiento hasta la pubertad (12 ó 13 años aproximadamente) ⁴

Considerando que no sólo los aspectos físicos, afectivos y emocionales se deben tomar en cuenta, sino todos aquellos que impliquen un nivel de maduración y análisis en el niño, es necesario tomar en cuenta que le apremia el deseo de hacer, de estar siempre activo, que sus acciones estén bien orientadas siempre que sea posible a actividades que impliquen una reflexión y el pensamiento profundo evitando así las manifestaciones agresivas que se pueden propiciar y expresar en la adolescencia.

Nos daremos cuenta que el menor se inicia en una etapa de mayor desarrollo del criterio moral, no solo por el proceso cognitivo y su capacidad de interiorizar, sino por el gran universo que se le presenta para participar y adaptarse en los grupos con los que se relaciona el niño.

Es importante mencionar que es el maestro quien crea un ambiente apropiado para que se den situaciones capaces de motivar al pequeño y ayudarlo a lograr un desarrollo integral y armónico, pues necesita descubrir en los alumnos de su grupo mediante la observación, las características propias de su edad, aceptándolos con sus potencialidades y limitaciones.

⁴ Loc. Cit. Diccionario... 1003 p.



Fundamentación teórica

En este ciclo para el niño es fundamental el trabajo unido de sus padres y maestros. Y para lograrlo es necesario que él se desarrolle íntegramente en los aspectos cognitivos, socioafectivos y psicomotor, los cuales están íntimamente ligados entre sí y de ahí depende en gran parte el desarrollo o estancamiento del propio alumno.

Si analizamos dentro de su desarrollo cognoscitivo podemos ver que el niño logra diferenciar lo que sucede en el interior y en el exterior, concibe la realidad de una forma objetiva, se interesa por el origen y causa de los hechos, realiza con interés clasificaciones más complejas. Adquiere el concepto de conservación numérica y entiende las operaciones inversas, da solución a problemas y su pensamiento es más lógico, expresa sus ideas y opina acerca de los sucesos.

Sin embargo si hablamos del desarrollo socioafectivo nos encontramos que una característica del niño de este ciclo es su interés y capacidad para relacionarse con los demás, pues logra formar grupos más estables de amigos que le permiten extender su entorno afectivamente.

La organización y los juegos en grupo son determinados por un líder, integra grupos miembros de un mismo sexo y muestra interés por el sexo opuesto aún y cuando no lo demuestra.

Se enfrenta en la vida real con problemas a los que no le sabe dar solución por su poca experiencia, por ejemplo ir de compras por si solo , asumir responsabilidades de sus padres o concientizarse del riesgo de alguna enfermedad.

Tiene ya la curiosidad sexual aún y cuando no lo expresa de manera concreta.



En el desarrollo psicomotriz se dan en el niño una serie de logros muy notables, las habilidades, la organización de movimientos, la comprensión y el manejo del espacio y del tiempo.

El contexto social influye notablemente en el desarrollo del infante, es por eso conveniente que el maestro procure conocer el medio socioeconómico del que provienen sus alumnos, las diferentes situaciones a las que ellos están expuestos, pues muchas de las veces se reflejan en las deficiencias del propio alumno, en el desarrollo del lenguaje, la comprensión de la lectura, las estructuras mentales y la motricidad.

E. El reino del niño

Siendo el juego y el juguete -que es en algunos juegos su elemento material- tan decisivos para el hombre, deberíamos conocerlo mejor. Contamos con estudios importantes, como los de Huizinga y Roger Caillois, por ejemplo, pero es poca la atención que, en general, se ha dedicado al tema. Justo es reconocer que, en su vertiente pedagógica, es donde podemos encontrar más bibliografía, y me parece comprensible. Aunque el interés filosófico, antropológico y sociológico del juego sea tan grande, lo que se nos presenta como urgente es la relación con la educación de su sujeto más visible: el niño.

Aceptamos corrientemente que el juego y el juguete son cosas de niños, y, por fortuna, todo lo que se refiere a ellos parece, al menos a un sector de la población, algo realmente fundamental.

Si dejamos solos a los niños, lo único que harán es jugar. Estudiar, lavarse y peinarse, comportarse adecuada-mente, imponerse a sí mismos otras obligaciones, no lo harían en absoluto.



Fundamentación teórica

El juego, en el ámbito inocente del niño, es lo que da a la infancia su mítico significado de paraíso (ya sabemos que, en conjunto, la vida del niño está entreverada de infierno). El niño, deduciríamos, sólo debe jugar. Si no permitimos que lo haga es porque nos sentimos obligados a prepararlo para ser adulto, el día de mañana: para el niño, y menos aún cuando juega, no hay mañana, como no lo hay para el adulto cuando está de verdad embebido en uno de sus propios juegos.

A esos tirones intermitentes de los adultos, para sacarle de su mundo, sobre vendrá el tiempo -fuera del juego, éste parece seguir su marcha-, que arrancará definitivamente al niño del juego como ámbito exclusivo.

Limitándonos al juego como reino del niño es muy importante saber cuál puede ser la intervención de los mayores -padres, hermanos, profesores-. Averiguar hasta qué punto se ha de orientar su juego, dentro de qué límites tenemos que movernos al facilitarles juegos y juguetes.

Hoy, los juguetes con que cuenta el niño en la sociedad industrial, y de manera más sofisticada en las parcelas en que la era postindustrial ha irrumpido, son por entero obra de los adultos. No siempre ha sido así, al menos básicamente en las sociedades agrarias, los juguetes eran realizados por los mismos niños: objetos sencillos, hechos con madera, caña, cordeles, papel, cortezas, huesos de frutos y otros materiales de fácil obtención.

Estos juguetes existían en función de unos espacios y unos tiempos determinados: se jugaba en la calle o en el campo, y según la época del año privaba un juego u otro.

La ciudad y el aumento de la circulación rodada han encerrado al niño en el piso. Ahora, sólo en vacaciones y en la medida que pueda permitírsele, podrá volver al aire libre, en



el campo o la playa, y disponer de un espacio prácticamente sin límites (o, mejor, con unos límites que le atraerá transgredir de vez en cuando).

Pero lo cierto es que el juego y el juguete lo tenemos que contemplar hoy, en función de las reducidas viviendas actuales, y, aún, dentro de estas viviendas, en el espacio más acotado todavía que se asigna al niño.

Está, además, naturalmente, el recreo escolar, que puede, y debe, tener un papel destacado, si es bien entendida la importancia que tiene el juego durante la infancia. Sería interesante saber, tras estos cambios aparentemente profundos -que lo son, efectivamente, en ciertos niveles-, cuál es la transformación habida en juegos y juguetes.

A nuestro juicio, donde se advierten mayores cambios es en el juego sin juguetes, aquellos que reclaman el aire libre. Cuando el niño actual dispone de tal espacio, lo que suele hacer es jugar al fútbol. No sé si debemos lamentarnos que se haya perdido, prácticamente del todo un repertorio tan rico como el tradicional.

Aparte de que nos serviría de poco, es el resultado necesario de unos cambios más amplios, que parecen escapar a nuestra visión. El mundo tradicional ha desaparecido sin remedio, y los intentos, hechos con la mejor buena voluntad, para recuperar las antiguas prácticas, no pueden tener una continuidad sentida como necesaria, por haberse quedado fuera de con-texto.

1. Viejos y nuevos mitos

El juego, más que haberse transformado, al menos en lo profundo, lo que ha hecho es limitarse. La reducción a espacios pequeños ha multiplicado los juegos de mesa y, en los últimos años la gran revolución -al menos en cierto nivel- es la aportada por los juegos electrónicos.



Fundamentación teórica

Estos crean un campo adaptado a los nuevos espacios, pero su sofisticación es en gran parte engañosa: hemos podido ver así la alta tecnología aplicada al viejo juego de las tres en raya, y no es éste el único de los juegos que se nos antoja un viaje para el que no hacían falta estas alforjas. Tampoco creo -aunque comprendo que esto puede ser discutible- que la gran mayoría de juegos electrónicos aporten novedades auténticas.

Así como en la aplicación de la electrónica y la informática al mundo de los adultos es clara la novedad de la simplificación de los procesos, no vemos qué ventajas relevantes puede aportar en general al juego de los niños.

El niño, por lo pronto, se cansa pronto de una actividad que no le permite la sorpresa y la creatividad propia, y los juegos de alta tecnología son, hoy por hoy, muy limitados. Es seguro que no serán así por mucho tiempo, pero el peligro evidente es que se encierra al niño en sí mismo, sin otra relación que con la máquina.

El niño aprenderá a reconocer su existencia en contacto con los demás, y el abandonarle a la casi exclusiva compañía de sí mismo podrá amenazar su desarrollo. Hay en nosotros siempre una inagotable, e incluso inconfesada capacidad de optimismo, y no creemos ser las únicas en creer que los niños poseen un extraordinario poder para hacer suyas las cosas.

Los juguetes complejos y de difícil manejo terminan por ser reducidos a su sentido esencial: un coche teledirigido será simplemente arrastra-do, o una muñeca que hace yo que sé cuántas cosas será utilizada igual que una antigua de trapo o de cartón.

No sería difícil encuadrar la tecnología más avanzada dentro de uno -o varios- de los viejos mitos. A veces parece que se espera mucho de ellos: como si pudiera traernos algo nuevo, olvidando que es creación nuestra. En esto, quizá el niño ve más claras las cosas y es



Fundamentación teórica

más expeditivo. La reducción del ámbito de los juegos tiende a identificar, en cierto sentido, juego y juguete.

Un juego electrónico tendrá también algo de juguete mientras el fútbol y el escondite permanecerán ajenos a él -serán juego

CAPÍTULO III

UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

A. Enfoque de la investigación documental

La vida social es el resultado de una convivencia entre los seres humanos, cuando estos se ponen de acuerdo para resolver todos aquellos asuntos comunes que les preocupan.

Si tomamos en cuenta que toda a la sociedad participa de una manera u otra en el proceso educativo el cual tiene la función de hacer que el educando se integre a ella convirtiéndolo en un miembro responsable y conciente del lugar en el que se desenvuelve.

Considerando que a futura necesitamos que las nuevas generaciones adquieran una formación básica más sólida a través de la cual podrán adquirir conocimientos, mejorar la productividad, aplicar criterios y la utilización de los recursos, tener la capacidad para seleccionar y evaluar todas aquellas acciones que le permitan organizar su vida pero esto lo lograremos superando las actuales deficiencias que obstaculizan la labor educativa.

La escuela debe contribuir a la tarea de sentar las bases de convivencia en la sociedad actual, que implica la consideración del niño como un miembro importante y futuro ciudadano el cual participará activamente en la toma de decisiones indispensables para el país.



Aún y cuando sabemos que todo aprendizaje solo puede ser abordado en un marco de relación donde el papel activo es desempeñado por los sujetos, no solo el que enseña, es decir el docente, sino también el que aprende el alumno.

Dentro de esta investigación documental el enfoque es implementar una serie de estrategias, técnicas y juegos didácticos, los cuales motivarán al niño a tener mayor interés en todas aquellas actividades que se realizan dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, llevándolo a la construcción de su propio conocimiento, el cual debe ser un aprendizaje verbal y significativo, opuesto al aprendizaje memorístico en el que se da la acumulación de datos, acertijos y tablas de multiplicar entre otros.

Sí analizamos que el aprendizaje significativo presenta tres grandes ventajas respecto al aprendizaje memorístico: el conocimiento se recuerda durante más tiempo, aumenta la capacidad de aprender nuevos materiales relacionados y facilita el reaprendizaje (volver a aprender lo olvidado)

La utilización de determinados materiales ayuda al aprendizaje significativo y evita el aprendizaje memorístico, en el primero se requiere el esfuerzo por parte de los alumnos de relacionar el nuevo conocimiento con los conceptos relevantes que ya poseen. Para comprender este proceso tanto el profesor como el alumno deben conocer el punto de partida conceptual si quieren avanzar de un modo más eficiente en el aprendizaje significativo.

Por otra parte, implica una interacción entre la estructura cognitiva previa del alumno y el material o contenido de aprendizaje. Esta interacción supone una modificación mutua.

Para que se produzca el aprendizaje significativo se requieren tres condiciones básicas.



Una estrategia didáctica

- ✦ Significatividad lógica. El nuevo material de aprendizaje debe tener una estructura lógica. No puede ser arbitraria ni confusa. Esta condición remite al contenido, las siguientes remiten al alumno.
- ✦ Significatividad psicológica. El alumno debe poseer en la estructura cognitiva conocimientos previos pertinentes y activados que se puedan relacionar con el nuevo material de aprendizaje.
- ✦ Disposición favorable. Es la actitud del alumno frente al aprendizaje significativo, es decir, debe estar predispuesto a relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya sabe. Este remite a la motivación. También debe tener una disposición potencialmente favorable para realizar sus esquemas de conocimientos relativos al contenido de aprendizaje y modificarlos.

Para llegar al aprendizaje significativo deben intervenir a la vez tres elementos: el alumno que aprende, el contenido que es objeto de aprendizaje y el profesor que promueve el aprendizaje del alumno, en una palabra los elementos que constituyen el triángulo interactivo.

Sí tomamos en cuenta que el aprendizaje debe ser significativo para que el individuo adquiera todo aquello que requiere, es decir todo lo que tenga para él un beneficio y sí tomamos en consideración que todo aprendizaje que se da por descubrimiento y tiene para el individuo mayor significado.



Una estrategia didáctica

Como respuesta a la concepción del desarrollo cognitivo se propone el diseño del currículo en espiral para facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje y si se requiere conseguir una verdadera actividad cognitiva, hay que centrarse en una motivación intrínseca.

La apropiación de conocimientos puede esquematizarse en las siguientes fases:

El educador realiza la tarea el mismo para demostrar que es posible algo interesante, procurando resaltar las distintas partes del proceso.

A continuación induce al educando para que lo intente por sí mismo. La forma más eficaz es la que logra presentar la tarea como un juego. En cualquier caso, se disminuyen las posibilidades de acierto y error. Esta idea de la disminución del riesgo al fracaso, que todo juego posee frente a la realización en serio, ha sido para Bruner una de las características definitivas del juego.

El maestro reduce la complejidad de aquello que el educando ha de hacer para completar la tarea. Este andamiaje consiste en aceptar solo aquello que el educando es capaz de hacer, completando el maestro al resto de la tarea. Para ellos es necesario segmentar primero, ritualizar o dar forma a algunos subtemas y completar aquello que el niño no es capaz de realizar por sí mismo.

Una vez que ha sido dominada una parte de la tarea el docente anima al pequeño a realizar otra de orden superior. El objetivo es ampliar la zona de desarrollo próximo sin que caiga en el aburrimiento por haber excedido la tarea al límite de la zona y haberse alejado demasiado de su nivel de desarrollo.

Cuando la tarea ha sido dominada, entra en juego la instrucción: separación entre lenguaje y acción, e incorporación del conocimiento adquirido al conocimiento verbalizado.



Una estrategia didáctica

A partir de este momento es posible el discurso entre el maestro y alumno, el intercambio de conocimientos nuevos que va más allá de la tarea recién dominada. El educando puede hacer preguntas que van más allá de la información compartida.

Toda reforma educativa que solo se centra en la escuela está destinada a generar trivialidades. Esta idea enfatiza que también se debe intervenir en el entorno.

Después de analizar detenidamente el hecho de que al modificar todo aquel aprendizaje que adquieran nuestros alumnos, nos damos cuenta que necesitamos primeramente salir del tradicionalismo, y a la vez con la verdadera intención de que todo aquello que el alumno adquiera dentro y fuera del aula tenga para él un significado, pero sin caer en lo aburrido, aún y cuando nos preguntemos ¿Cómo lo lograremos?. Afortunadamente dentro del proceso educativo como docentes tenemos la oportunidad de adaptar, acomodar y correlacionar los contenidos como mejor nos den resultado con nuestros alumnos, con el firme propósito de mejorar el proceso y a su vez el aprendizaje de los educandos, aún y cuando muchas de las veces por comodidad no lo hacemos y tenemos como resultado un bajo nivel en el aprovechamiento del grupo.




B. El diseño didáctico

En la presente estrategia didáctica pretendemos estructurar un diseño didáctico en el cual usaremos la correlación de las asignaturas a través del juego didáctico y las técnicas grupales, para despertar el interés de los alumnos, obteniendo una clase dinámica con mayor participación, un ambiente agradable y con la obtención de mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje.



1. Propósitos

Los propósitos que se pretenden alcanzar con la aplicación de la estrategia didáctica son:

-  Mediante la correlación de asignaturas se pretende que el alumno alcance los objetivos generales de cada una de ellas.
-  Propiciar la motivación a través de la aplicación de técnicas y juegos didácticos novedosos para el alumno, provocando un cambio de conducta favorable en el grupo.
-  Al hacer uso de las técnicas grupales se pretende que los alumnos se integren en grupos de trabajo dentro de los cuales se dará la discusión y en comentario en pro del mejoramiento de su trabajo.

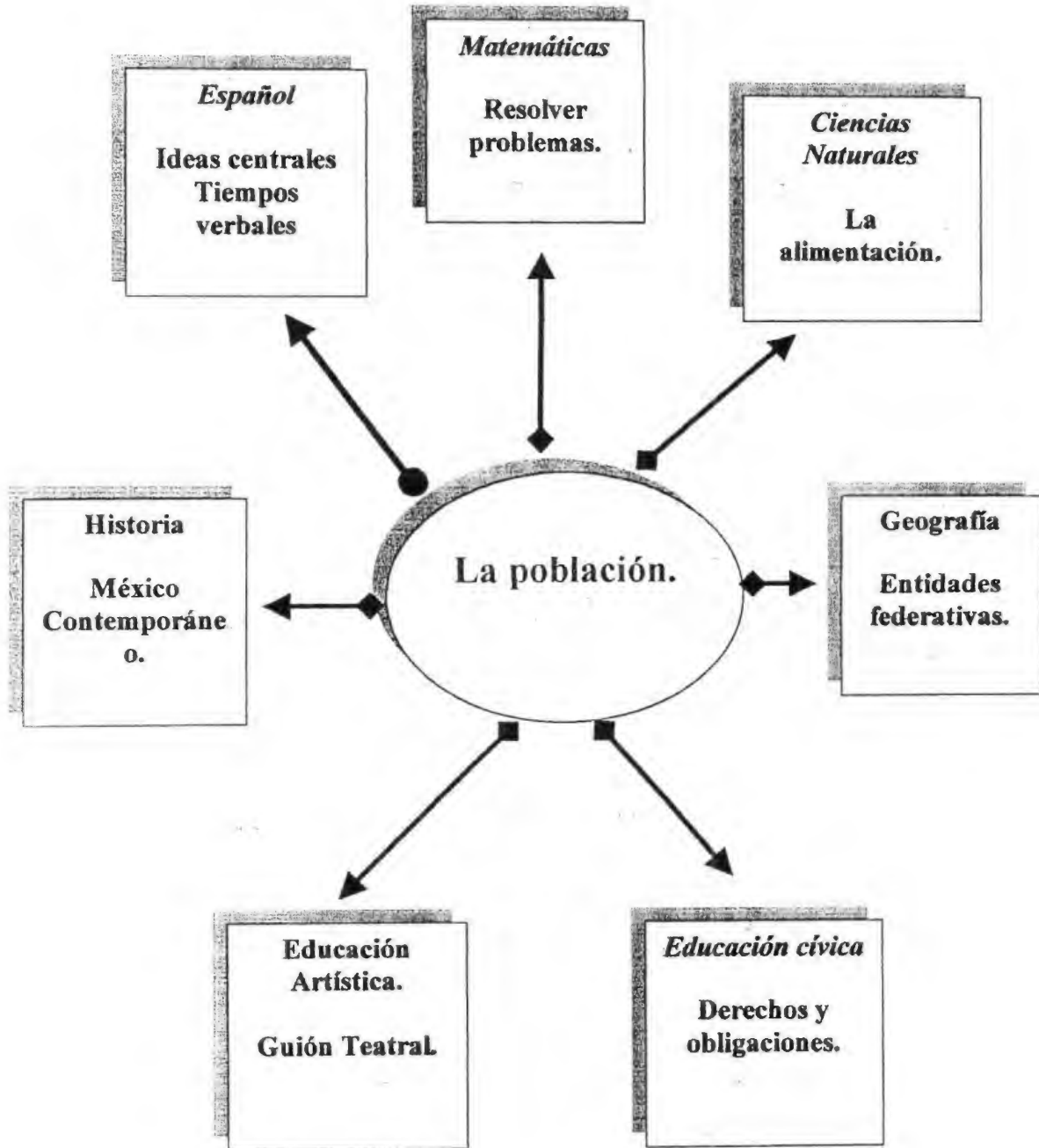
Nadie duda de la importancia del juego para el desarrollo del niño y del adulto. Sin embargo, los juegos acostumbran a ser competitivos, a tener ganadores y perdedores, a concentrar la atención del grupo en los que han tenido éxito.

Esto puede llegar a provocar sensaciones de frustración, por parte de los perdedores, y, como hemos visto en este mismo número, la falta de confianza en uno mismo no fomenta la solidaridad y la comprensión hacia los demás.

Los juegos cooperativos, por el contrario, intentan con actividades nuevas o modificando antiguos juegos, fomentar la sensación de apoyo y cooperación y reforzar el sentimiento de grupo.



2. Contenidos



ASIGNATURA	CONTENIDO	TÉCNICA GRUPAL	JUEGO DIDÁCTICO
Español	Localización de ideas centrales. Discusión y argumentación Uso de tiempos verbales a través de oraciones. Busqueda de información en libros de consulta.	Lluvia de ideas	El bebeleche
Matemáticas	Lectura y escritura de cifras. Resolución de problemas de suma y resta. Números ordinales.	Phillips 6-6	Canicas
Ciencias Naturales	Tres grupos de alimentos. Importancia de la combinación de alimentos en cada comida.	Cuchicheo	Navio cargado de...
Historia	México Contemporáneo. La vida cotidiana. Crecimiento de la población. El antes y ahora.	Corrillos	Canción tradicional y moderna. Collage
Educación Artística	Elaboración de un guión teatral. Interpretación de cantos y juegos tradicionales.	Escenificación	Rondas
Educación Cívica	Derechos de los individuos.	Lluvia de ideas	Esconde correa
Geografía	Ubicación de las entidades federativas. Población total. Población rural y urbana	Phillips 6-6	Rompecabezas





3. Organización del trabajo

Dentro de toda institución la organización está señalada como un conjunto de elementos en interacción constante (educadores, alumnos, documentos, materiales, elementos exteriores de la escuela) al organizar el trabajo escolar se dará la coherencia al máximo y el funcionamiento de los diversos elementos que participaran en el logro de los objetivos propuestos ya sea por la institución o el grupo.

Las principales etapas de la organización en el proceso de enseñanza-aprendizaje una vez determinados los objetivos propuestos son los siguientes:

Definir las estrategias de aprendizaje, identificar los recursos educativos disponibles así como la ubicación de los mismos en el tiempo y en el espacio, teniendo en cuenta el conjunto de dificultades y las exigencias previsibles, así como la evaluación final y los resultados de los mismos.

La estrategia de trabajo que se propone deberá organizarse considerando la descripción, objetivos, requisitos y mecánica de la técnica grupal que se aplicará.

Tomando en cuenta las características, intereses, y el nivel de motivación se hará la aplicación de juegos didácticos que respondan al objetivo y que propicien un ambiente ameno, en el cual los alumnos se muestren entusiastas al expresar sus opiniones e ideas, liberándose de presiones y tensiones desarrollando la cooperación, promoviendo la colaboración en el trabajo, teniendo como resultado un aprendizaje significativo.

Se pretende mostrar a los profesores que a partir de la práctica diaria se pueden realizar una serie de investigaciones sobre el juego.

Descripción del proceso de investigación. Mediante la investigación se pretende sintetizar la observación del niño en sus juegos e intentar que comunique sus vivencias para



poder ayudarle en su proceso educativo, con una práctica más reflexiva. En esta investigación es imprescindible la opinión de los padres y maestros.

4. Recursos y materiales didácticos

Al considerar los diferentes recursos y materiales didácticos que como maestros podemos utilizar para llevar a cabo las actividades propuestas, logrando que nuestros alumnos adquieran los conocimientos que tratamos, que se los apropien y que constituyen la base para que comprendan el porque de las cosas sobre la vida y de esta manera encauzarlo hacia la integración del pensamiento reflexivo.

Los recursos y materiales son las herramientas de las que se valdrá el docente para realizar gran parte de su quehacer cotidiano en su grupo.

Tomando en cuenta que dentro de los recursos humanos estamos incluidos los docentes, alumnos, padres de familia, y dentro de los materiales didácticos podemos mencionar a todo aquello que sea concreto que se manipule por los alumnos como madera, piedras láminas, pinturas, recortes, periódicos, entre otros.

Los recursos a utilizar en esta estrategia son los siguientes: libros de texto, rompecabezas, canicas, mapas, revistas, resistol, títeres, juguetes, cassette de rondas, grabadora, marcadores, papel bond, entre otros.

Las implicaciones educativas de estos momentos son evidentes: en los juegos de construcción el niño desarrolla capacidades inherentes a ella como la posibilidad de proyectar, la habilidad técnica, la comprensión y uso de los instrumentos más idóneos y la sucesión ordenada de las operaciones.

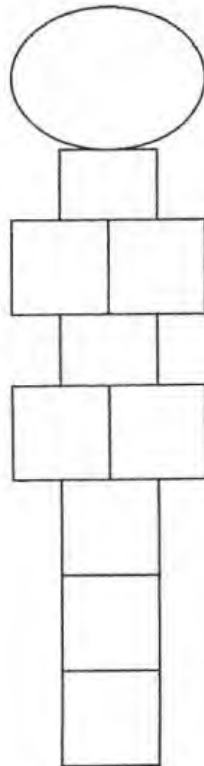


5. Técnicas grupales

a. El bebeleche

Este juego se puede usar como afianzamiento sobre el tema los tiempos verbales. El material que se necesita es el esquema del juego plasmado sobre una superficie plana, fichas de diferentes colores.

Las instrucciones del juego consisten en: se hace un sorteo para saber cual jugador inicia, cada jugador coloca la ficha en la salida respetando el turno de participación, el participante analizará el tiempo en el que esta el verbo que pisa, expresando la respuesta, el jugador pierde cuando exprese de manera incorrecta el tiempo verbal y espera nuevamente su turno.





b. Las canicas

Este juego puede utilizarse en varios objetivos, pero nosotros lo emplearemos para que el niño escriba cifras de hasta cinco dígitos. El material necesario para realizar el juego: canicas, cuaderno y lápiz.

Hay varias formas de jugar a las canicas, con sus reglas por eso vamos a describir la forma en que usaremos este juego. Uno de los alumnos pinta en el suelo un cuadrado de veinte centímetros de lado inmediatamente se marca una línea a unos tres metros de distancia aproximadamente del cuadrado: teniendo el cuadrado y la línea de tiro se pone a consideración de los jugadores el número y color de las canicas con que se va a jugar (tres, cuatro o cinco)

Después cada jugador tira desde el cuadrado hacia la línea de tiro, el jugador que este más cerca de la línea será el primero en participar para adivinar la cantidad que se forma al concluir de tirar las canicas; los lugares subsecuentes serán distribuidos conforme a la distancia en que se encuentran las canicas de los demás jugadores de dicha línea. Gana el jugador que haya adivinado más cantidades.

D M	U M	C	D	U



c. El navío cargado de...

Este juego sirve para demostrar la agilidad mental de los jugadores, lo utilizaremos para trabajar el tema de grupos de alimentos. El material que necesitamos es un pañuelo o una pelota pequeña.

Para iniciar uno de los jugadores escogidos por sorteo, se instala frente a los demás que se sientan frente a él en semicírculo y es quien arroja el navío, previamente cada uno de los participantes ha leído el tema de tal manera que cuando le arrojen la pelota o pañuelo pueda decir un nombre sobre los alimentos considerando la consigna señalada.

Sí el jugador no contesta inmediatamente, si titubea o repite un nombre que hayan dicho antes, pierde y se le castiga.





d. Canción tradicional

Con este apoyo didáctico queremos rescatar las tradiciones culturales de nuestro país ya que en la actualidad vemos la influencia extranjera mediante la música moderna o en inglés pues los alumnos muestran mayor interés desvalorando las canciones tradicionales y la música mexicana.

También pretendemos que los infantes comparen el ayer y hoy en cuanto la riqueza musical que tenemos y que le restamos importancia desaprovechándola.

Este juego se hará a manera de concurso donde los alumnos participen en equipo e individualmente interpretando y bailando la canción de su agrado.





e. Collage

Esta es una técnica que podemos utilizar para abordar el tema en estudio cuya finalidad es darnos cuenta de los conocimientos previos del alumno. Para ello se necesitará una cartulina para cada equipo, revistas, resistol, libros en desuso, marcadores.

El coordinador dará la indicación de formar equipos ,ubicarse en el tema a tratar, en un tiempo de diez minutos aproximadamente, buscar en los materiales recortes necesarios para lo que quiere expresar, manifestar ante el grupo el contenido del cartel elaborado.

No debemos olvidar que en este trabajo la intención es expresar un todo el cual será descifrado al ser explicado.





f. La ronda

Las rondas fomentan la imaginación al inventar rimas o reglas, la cooperación entre los jugadores y la coordinación motriz, es por eso que nosotros pretendemos emplearla para rescatar situaciones de la vida de la población en el medio rural y urbano después de que se hayan leído los guiones teatrales elaborados. El material que se recomienda usar es: grabadora, casete.

Las rondas por ser un juego de grupo propician la integración al grupo y la aceptación del medio social al que pertenecen.

El juego ronda como recurso didáctico debe iniciar dando a conocer nombre y letra, escuchar la música, llevar el ritmo, darle explicación, cantar la ronda y demostrar lo aprendido.





g. Esconde correa

Como se indica en este juego se trata de esconder una correa, pero nosotros pretendemos hacer tiras de papel conteniendo en forma escrita un derecho u obligación.

El jugador que sea favorecido por la suerte toma una de las tiras y va a esconderla en un lugar donde los restantes jugadores no lo vean, una vez escondida se retira disimuladamente de dicho lugar, y grita ¡ya!. Los demás corren a buscar la tira, el que ha escondido aquélla tiene la obligación de hacer indicaciones, según que los buscadores se alejen o aproximen a donde esta oculta.

Gana el jugador que encuentre más tiras las cuales serán analizadas en su momento.





h. Rompecabezas

Este juego puede emplearse para que el alumno reafirme lo estudiado y ubique las entidades federativas de nuestro país. El material necesario para diseñarlo es un mapa de la república mexicana, colores, tijeras, cartulina, pegamento.

Una vez elaborado el rompecabezas, el grupo se organiza en equipos para competir. El coordinador será quien de la pauta a seguir al mencionar indicaciones previamente elaboradas.

El equipo que acumule más puntos es el que gana.





El juego cooperativo ayuda a la integración grupal de los mismos alumnos, otros juegos cooperativos se pueden analizar en el Apéndice A.

6. Estrategias de evaluación.

La evaluación es el proceso por medio del cual se determina el valor de alguna cosa, pero esta es fundamental y absolutamente necesaria en toda estrategia porque permite considerar los progresos alcanzados, así como los fracasos que se hubiesen presentado durante la actividad realizada y ajustar el proceso según lo exijan las diversas circunstancias, las nuevas necesidades y los inconvenientes no previstos.

La evaluación es particularmente importante porque es el procedimiento más eficaz para mantener el programa dentro de los objetivos, logrando sus metas a tiempo y para seguir perfeccionando técnicas más eficientes.

Como consecuencia de los resultados obtenidos por la evaluación, estaremos en condiciones de adoptar nuevas medidas conducentes a mejorar cada vez más y en forma progresiva, nuestra labor.

Concretamente, evaluar es juzgar los logros en términos de los objetivos y propósitos que se persiguen.

La evaluación es una fase indispensable en el proceso de la enseñanza, en ella se da un juicio que se hace sobre los resultados de lo que han aprendido los alumnos, tanto para conocer el grado de aprovechamiento y avance de estos, como para detectar algunas fallas en el proceso enseñanza-aprendizaje.



Una estrategia didáctica

Al ir realizando una evaluación de manera constante, permanente y sistemática de los avances y problemas que se van presentando en el proceso le permitirá al docente desempeñar mejor sus funciones logrando así mejores resultados.

Los aspectos a considerar en esta estrategia didáctica son que el alumno al concluir el tema generador logre: redactar textos con ideas centrales, ubicándose en los diferentes tiempos, discutiendo y argumentando sus propias ideas.

Que logre resolver problemas de su vida cotidiana donde lea y escriba cantidades hasta de cinco cifras.

Identifique la importancia de los alimentos que consume y compare el ayer y el hoy de las personas que lo rodean, además ubique en el mapa distintos estados y el lugar donde vive.

Interprete y practique juegos y cantos tradicionales donde ponga en práctica sus derechos.

C. El papel del maestro ante el uso del juego didáctico y las técnicas grupales.

La educación en su papel social no debe fundarse en algo utópico y ajeno a la realidad, debe tener como base la formación del hombre nuevo, el ser transformador que modifica su medio de acuerdo a sus necesidades específicas, la urgente necesidad de transformar su sociedad es imperante, ya que los avances tecnológicos y científicos de nuestro tiempo hacen que la educación del país sea considerada como algo efímero, sin resultados verdaderos y positivos.



Una estrategia didáctica

El maestro como agente de cambio social en el aparato ideológico que representa la escuela, debe tener conciencia del papel que desempeña dentro del contexto en el cual se desenvuelve para así modificarlo y adaptarlo a las necesidades específicas de su quehacer profesional.

Por lo que será necesario que tenga: disposición para enfrentar todas las problemáticas que se le presenten en su labor cotidiana, buscando estrategias, instrumentos y sobre todo tener la iniciativa para ser crítico, reflexivo e inventivo en todas las acciones en las que participe. También deberá ser el vínculo entre sus alumnos y los contenidos de aprendizaje dentro de los cuales les proporcionará los medios necesarios para desarrollar los objetivos y lograr la meta planteada.

Después de conocer las necesidades e intereses de los alumnos el docente podrá llevar a cabo su estrategia didáctica encaminada a establecer “en el educando una actitud reflexiva, crítica y analítica que le permita desarrollar sus facultades tanto físicas como intelectuales que contribuirán al pleno desenvolvimiento integral y armónico de su personalidad”.

Al luchar de manera tenaz y permanente a través de la aplicación de técnicas grupales y juegos didácticos en las que los niños de una manera amena y divertida adquirirán el conocimiento necesario para desenvolverse adecuadamente en todas aquellas actividades que se proponga realizar.

D. ¿A qué jugamos?

¿Enseñar a jugar? «Demasiado que juegan», «esto sí que lo aprenden rápido, sin que se les enseñe» dirían muchos padres y maestros. Afirmaciones similares van acompañadas de una actitud demasiado generalizada de falta de respeto por el juego del niño; al niño no se le



molesta cuando hace deberes, cuando come, etc. pero cualquier necesidad puede ser excusa para interrumpir su juego.

Sin embargo, cada vez hay más inseguridad en estas actitudes y en el tono de voz. Empieza a haber mucho «puzzle» en el mercado, mucho juego didáctico... Algunos maestros defensores de la espontaneidad del niño dicen que el juego es algo demasiado serio para el niño como para que se le dé el mismo nombre que a los juegos de salón de los adultos.

Lo que sí es cierto, es que ni los programas oficiales, ni las condiciones de la enseñanza en nuestro país ayudan a clarificar los problemas. ¿Qué es el juego infantil? ¿Qué papel tiene en el desarrollo intelectual y psíquico del niño?

El contestar estas preguntas es cuestión previa para abordar los problemas más concretos con los que se enfrenta la maestra convencida de que el juego del niño satisface unas necesidades afectivas e intelectuales. ¿Cómo hay que trabajar el juego en clase? ¿Cómo se organiza la clase para facilitar o sugerir el juego? ¿Con qué espacio, material, etc., se cuenta? ¿Hasta qué edad se le permite al niño jugar en clase?... El propósito de esta investigación es abrir un debate sobre esta problemática y fomentar el intercambio de experiencias.

Intentemos clarificarnos ahora que todavía estamos a tiempo, antes que se demuestre con cifras, la relación directa entre «actividad lúdica» y rentabilidad en materias escolares posteriores, y salga el correspondiente programa de «ejercicios lúdicos».

Aprender jugando

La primera cuestión a resolver es pues la de qué es el juego. En una sociedad orientada a buscar siempre una rentabilidad a las cosas es difícil definir el juego como la actividad que tiene la finalidad en sí misma, en el puro placer de realizarla.



Es por ello que ante la importancia del juego para el niño pregonada por los psicólogos y psiquiatras, la respuesta han sido los llamados «juegos didácticos», es así como este nuevo material escolar de colores, ha podido, con su disfraz de juguete, no sólo sustituir los auténticos juegos de los alumnos sino, lo que es más grave, invadir los hogares para que los niños hagan los «deberes» correspondientes a su edad (encajes, seriaciones...).

El problema del slogan «aprender jugando» es que sólo valora como positivo para el desarrollo psíquico del niño, las actividades que éste realiza en función de unas adquisiciones, es decir, en función de la utilización adecuada del juego didáctico. Afortunadamente, el niño tiene sus propios recursos, y es capaz de prescindir del carácter del material para desarrollar su propio juego, pero cuando el niño hace un tren con las piezas de un rompecabezas, el adulto sólo lo acepta como concesión o premio a que antes o después componga correctamente la figura del rompecabezas.

El juego didáctico si bien tiene la virtud de convertir el material escolar en algo más atractivo para cierto tipo de niños, que el material utilizado anteriormente cumple sin embargo un papel nefasto al enmascarar y relegar a un nivel totalmente secundario, de «caramelito», el puro juego infantil.

El niño va construyendo los conocimientos a partir de su propia actividad sobre los objetos que le rodean.

Ya en el primer año de vida del niño podemos observar dos tipos de actividades espontáneas bien diferenciadas. Por una parte, lo que podemos llamar las primeras conductas inteligentes del bebé, conductas que tienen ya su finalidad en un resultado perseguido: coger un objeto, tirar de la sábana para coger el objeto lejano que está encima, etcétera.



Una estrategia didáctica

Por otra parte, las actividades que tienen la finalidad en el puro placer de realizar la acción, son los llamados juegos de ejercicio. Los juegos de ejercicio surgen, bien porque ante una situación nueva el niño es incapaz todavía de resolverla, y entonces se limita a repetir lo que saben hacer, reproducir por ejemplo los gestos de coger el objeto aunque esté demasiado lejos, bien por necesidad de ejercitar un esquema ya adquirido: tirar objetos al suelo, o en el plano del lenguaje, el laleo. Es gracias al placer que produce al niño la simple realización de la acción que vuelve a repetirla sucesivas veces. Todas estas conductas corresponden al primer período de la vida del niño, el período sensorio-motor, caracterizado principalmente porque la actividad del niño queda restringida a los objetos presentes.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

A. Conclusiones

Hablar de educación es, forzosamente referirnos al futuro. La educación es entre todas las empresas humanas, la que actúa a más largo plazo porque tiene como objetivo esencial preparar al niño del hoy para que se convierta en el hombre del mañana. Esto se puede alcanzar siendo auténticos educadores, capaces de llevar a cabo una dirección adecuada de nuestros alumnos y haciendo una preparación acorde a las actividades que se van a realizar evitando caer en la rutina y sacando el mejor provecho de la herramienta más variable y provocando un mejor desarrollo de la clase.

La correlación de asignaturas representa un medio que nos va a facilitar el manejo de los contenidos teniendo como base la aplicación del juego didáctico y las técnicas grupales.

La escuela representa para el niño un modo de vida avanzando en comparación con la que tiene en su hogar, pues a partir de ese momento tendrá que adaptarse a nuevas reglas con las cuales se pretende que adquiera conocimientos más objetivos, pues al ir conviviendo, compartiendo y cooperando con otros individuos se puede dar un ambiente ameno y cordial donde el docente asuma el papel de coordinador de todas aquellas acciones del proceso enseñanza-aprendizaje, enfocando sus actitudes a canalizar los estados motivacionales del grupo y poderles proporcionar toda aquella información para que se les facilite la tarea a



Conclusiones y sugerencias

realizar de manera que construya todo su aprendizaje dentro de los contenidos tratados en el tema generador.

Tomando en cuenta que en todo hecho educativo siempre existe un obstáculo que dificulta la realización del proceso y que se manifiesta en la resistencia al cambio principalmente por parte del docente, quien por no querer salir de lo cotidiano se niega a la modernización donde se pretende que seamos docentes más dinámicos y que a la vez inculquemos en nuestros alumnos nuevas actitudes más positivas donde participen, siendo más críticos, analíticos, con espíritu investigador y que no se dejen llevar por la barrera de la negatividad, donde la pereza, la distracción y el ocio provoquen que el trabajo del aula se vuelva rutinario y aburrido repercutiendo esto en un bajo rendimiento escolar.

Durante la realización del presente documento nos dimos cuenta de la importancia que tienen el juego didáctico y las técnicas grupales como apoyo educativo.

Mediante el juego didáctico y las técnicas grupales se logra una actitud activa en la cual los involucrados se correlacionan al participar, expresar, comentar sobre un tema, dejando a un lado la pasividad.

El maestro no debe olvidar que si utiliza el juego didáctico y las técnicas grupales inteligentemente propicia el aprendizaje dentro de un ambiente cordial y ameno.

El juego ha sido analizado por algunos autores como una necesidad que ayuda al equilibrio del ser humano en sus manifestaciones intelectuales, físicas y sociales. Por otro lado, el juego debe dar la sensación de otro modo de vivir, sobre todo cuando el niño personifica y da vida a un objeto, externando sus sentimientos, deseos y fantasías.



Conclusiones y sugerencias

En la escuela primaria los juegos son formas de trabajo que permiten encauzar los intereses y propiciar aprendizajes, las técnicas grupales como recurso didáctico provocan una mejor correlación, adaptación y aplicación de los contenidos a tratar.

A través de la práctica queda demostrado que el docente necesita y debe conocer la preparación de su clase, las características de su grupo antes de organizar en equipos de trabajo apoyándose en los alumnos aislados, rechazados, líderes o jefes los cuales contribuirán de tal manera que se sientan parte importante en el pequeño grupo.

B. Sugerencias

Reconocer a la educación como un quehacer cooperativo que requiere de un verdadero esfuerzo por parte de todos los involucrados para que se de una comunicación y responsabilidad mutua logrando así un mejor resultado educativo.

Que todos los docentes como encargados de la labor educativa consideren la problemática que se tiene en la escuela para diseñar las estrategias y las soluciones para lograr una verdadera calidad con las condiciones específicas sin olvidar los recursos necesarios para llevarlos a feliz termino.

Que todos los educadores a través del uso de juegos didácticos y técnicas grupales combinándolos con métodos y procedimientos de enseñanza apropiados podamos ir guiando a nuestros alumnos en su trabajo diario de manera que adquieran un verdadero aprendizaje significativo.



Conclusiones y sugerencias

Proponernos alcanzar todas las metas que queremos, aun y cuando tengamos que vencer muchos obstáculos que se nos presenten y para lograrlo será necesario que seamos capaces de asumir el gran papel que nos corresponde desempeñar como coordinadores dentro y fuera del espacio áulico.

Fomentar en los alumnos un verdadero interés por aprender a aprender, además será necesario que logremos poner en práctica todo aquello que predicamos en la teoría.

Que todos los formadores de las nuevas generaciones debemos estar al día en los avances y a la vez contribuir con nuestra innovación todo en favor de una mejor educación, con verdadera calidad y acorde a la realidad que estamos viviendo, donde los alumnos sean capaces de desenvolverse dentro de un ámbito político, económico y social que cada día tiene nuevas expectativas y que exigen un mejor ciudadano.

Como docentes activos es necesario que hagamos conciencia sobre la labor que nos corresponde desempeñar y la forma en que debemos hacerla para obtener así óptimos resultados en el proceso educativo en el cual estamos inmiscuidos todos de donde resultaremos beneficiados, siempre y cuando cumplamos con la meta que tenemos ya marcada cada uno y así llegar a un fin: una mejor educación.

1. Reflexión final

Hemos encontrado el dichoso punto cero, y, sin estar contentos por ello, no parece que podamos, en cuanto a cuerpo colectivo, hacer otra cosa. Algo iba -y sigue yendo- mal, nos confesamos de manera más o menos explícita.



Conclusiones y sugerencias

Pero el juego y el juguete, como productos industriales y objeto de consumo comercial, están sujetos a unas servidumbres que no le permiten ese vuelo -entre desengañado y esperanzado en su propia miseria- de la cultura.

Como todos los frutos culturales cruzados de productos industriales -pensemos en la situación del cine, por ejemplo, y no temamos al tópico de la crisis-, en el juego y el juguete pesa más -salvo experiencias aisladas el factor económico, que lo condiciona absolutamente. Y, en ese punto, la que parece irreductible creatividad del niño, y su capacidad de asimilación y la correlativa de rechazo, se presenta como el único signo inequívocamente esperanzador.

Pero al niño, en esto, como en todo lo demás, no lo podemos dejar solo quienes, por una razón o por otra, nos declaramos íntimamente aliados suyos. La tarea no es fácil, pero ¿qué es ahora fácil? Una pregunta de respuesta más difícil: ¿Y por qué tendría que ser fácil?

El juego en el niño puede ser definido como una conducta de placer, a través de la cual, el niño expresa sus fantasías, escapando a las exigencias de la realidad.

En todo momento el juego es la expresión del modo actual de la organización de la personalidad del niño y de sus conflictos, y por tanto la evolución del juego en el niño es paralela a la evolución de su personalidad, y aún más a través de la actividad lúdica el niño encontrará la posibilidad de solucionar conflictos que aparezcan en su desarrollo emocional.

Todos hemos observado que hechos o situaciones que han sido vividos por el niño como muy desagradables han sido, en otros momentos, objetos de un juego.

A través del ejercicio de éste el niño ha conseguido, por una parte, pasar de la pasividad en que se ha visto sometido en la realidad a una situación donde es él quien la controla y quien puede por tanto darle los matices deseados y, por otra, a través del placer que



Conclusiones y sugerencias

produce la situación de juego convertir en menos frustrante la realidad. Ambas cosas le han servido para poder integrar la situación traumática en su proceso psíquico con lo cual el «jugar» ha tenido para el niño un valor estructurante en su personalidad. Un ejemplo claro de esta posibilidad que el juego brinda al niño la tendríamos en la niña que teniendo dificultades en la aceptación de la llegada de un hermano recién nacido, juega ella a ser mamá de su muñeco-bebé

El juego le permitirá a través de su posibilidad de hacer aparecer o desaparecer su muñeco, hacerse partícipe de la decisión de la llegada del hermano. Identificándose a la madre podrá asumir la hostilidad contra ella y a la vez podrá desplazar hacia el muñeco toda la agresividad que ella sienta hacia su hermano (riñéndole, dejándole sin comer, no consolándolo si llora...).

Por otra parte todas estas hostilidades habrán quedado teñidas por el placer que la niña ha encontrado en el juego y que se transmitirá a las pulsiones que lo han originado y en último lugar, y no por ello menos importante, el hecho de que un adulto haya contemplado y permitido este juego a la niña lo desculpabilizará de su agresividad. Es fácil comprender pues, que a través de todo este juego el conflicto ha tomado otras dimensiones que van a permitirle a la niña la introyección de éste de forma mucho más elaborada y por tanto más útil para la reorganización de su personalidad. En momentos mucho más tempranos de la vida del niño, y concretamente en el segundo semestre de la vida, hay también una actividad lúdica muy representativa de las posibilidades que a través del juego encuentra el niño para introyectar la realidad: es el «tat» y, en general, todas aquellas actividades que vayan en el sentido de hacer *aparecer y desaparecer cosas de su campo visual*.

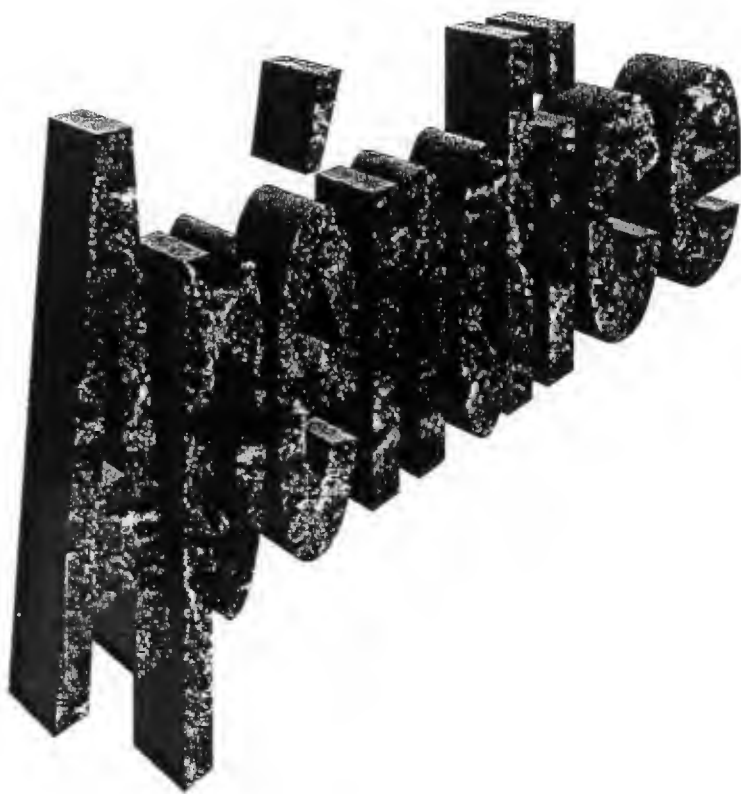


Conclusiones y sugerencias

En aquella época de su vida, el niño empieza a diferenciar que hay algo externo a él que tiene una realidad propia y frente a la cual él se siente en una total situación de dependencia fisiológica.

Efectivamente, el niño llega al mundo con nulas posibilidades de diferenciarse de los demás, en especial de la madre, y será a través de las frustraciones, es decir del comprobar que sus necesidades fisiológicas no son satisfechas de una forma inmediata, que el niño aprenderá que hay algo fuera de él, es decir a diferenciar el «yo» del «no-yo».

Todos estos juegos de estar y no estar le permitirán, igual que en el caso anterior, manipular y hacerse protagonista de las separaciones, es decir, escapar de la total dependencia de la madre, de la que se encuentra fisiológicamente dependiente, asegurarse de la reaparición del objeto y por tanto de la madre y finalmente convertir en placentera una situación frustrante o generadora de angustias.





Juegos cooperativos: ganamos todos

Autores varios (*)

Relación de juegos cooperativos seleccionados y traducidos al castellano por el
Grupo de Acción No violenta de Málaga.
educación para la paz

Los juegos cooperativos, por el contrario, intentan con actividades nuevas o modificando antiguos juegos, fomentar la sensación de apoyo y cooperación y reforzar el sentimiento de grupo. De ahí que publiquemos algunos de los juegos que ha seleccionado y traducido al castellano el Grupo de Acción No violenta de Málaga, a partir de material elaborado por Pax Christi, Martin Jelfs, Terry Orlik y el Philadelphia Yearly Meeting of the Religious Society of Friends Peace Committee(1).

JUEGOS PARA CREAR UN CLIMA ADECUADO PARA ACTIVIDADES POSTERIORES

Esto es un abrazo. ¿Un qué?

Se sientan en círculo. A dice a B que está a su derecha: «Esto es un abrazo» y le da uno. B pregunta: «¿Un qué?» y A responde: «Un abrazo» y se lo da. C pregunta a B: «¿Un qué?» y B pregunta a A: «¿Un qué?». A contesta a B: «Un abrazo» y le da uno. B se vuelve a C y le dice: «Un abrazo» y le da uno. B se vuelve a C y le dice: «Un abrazo» dándoselo. Y así sucesivamente. La pregunta «¿Un qué?» siempre vuelve a A, quien vuelve a mandar abrazos. Mientras tanto, A dice a la persona a su izquierda: «Esto es un apretón de manos», se lo da y éste pregunta: «¿Un qué?» siguiendo la misma fórmula. Cuando los abrazos y los apretones se encuentran en el otro lado del círculo. ¡es divertidísimo!



Abrazos Musicales Cooperativos

Los-as niños-as lo llaman abrazo y es un perfecto ejercicio de calentamiento para abrir una sesión de juegos cooperativos. Una música animada suena, a la vez que los niños saltan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada niño-a da a algún otro un gran abrazo. La música entonces continúa, y los-as niños-as saltan de nuevo por la habitación (con su compañero-a si quieren). La siguiente vez que la música se detiene al menos tres participantes se abrazan juntos. Según avanza el juego hacen un abrazo cada vez mayor, hasta que finalmente todos-as se juntan en un gigantesco abrazo musical. Esta es una maravillosa forma de que los-as niños-as tímidos-as se sientan bien.

Ja-ja

Se necesita mucho espacio para poder tumbarse, por ejemplo un lecho de hierba bajo el cálido sol. Una persona se tumba y la siguiente también poniendo su cabeza sobre el estómago de la primera persona. La tercera pone su cabeza sobre el estómago de la segunda persona y así sucesivamente. Entonces la primera persona dice: «¡ja!». La segunda dice: «¡ja-ja!». La tercera: «¡ja-ja-ja!». Y así sucesivamente aumentando el número de jas. La risa es contagiosa. Pruébalo a ver.

UN JUEGO «RECICLADO»

Sillas musicales no eliminatorias

El objetivo es mantener a todos-as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más y más sillas se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, cada vez más niños-as tienen que juntarse en el grupo, sentados en parte de las sillas o encima de otros-as



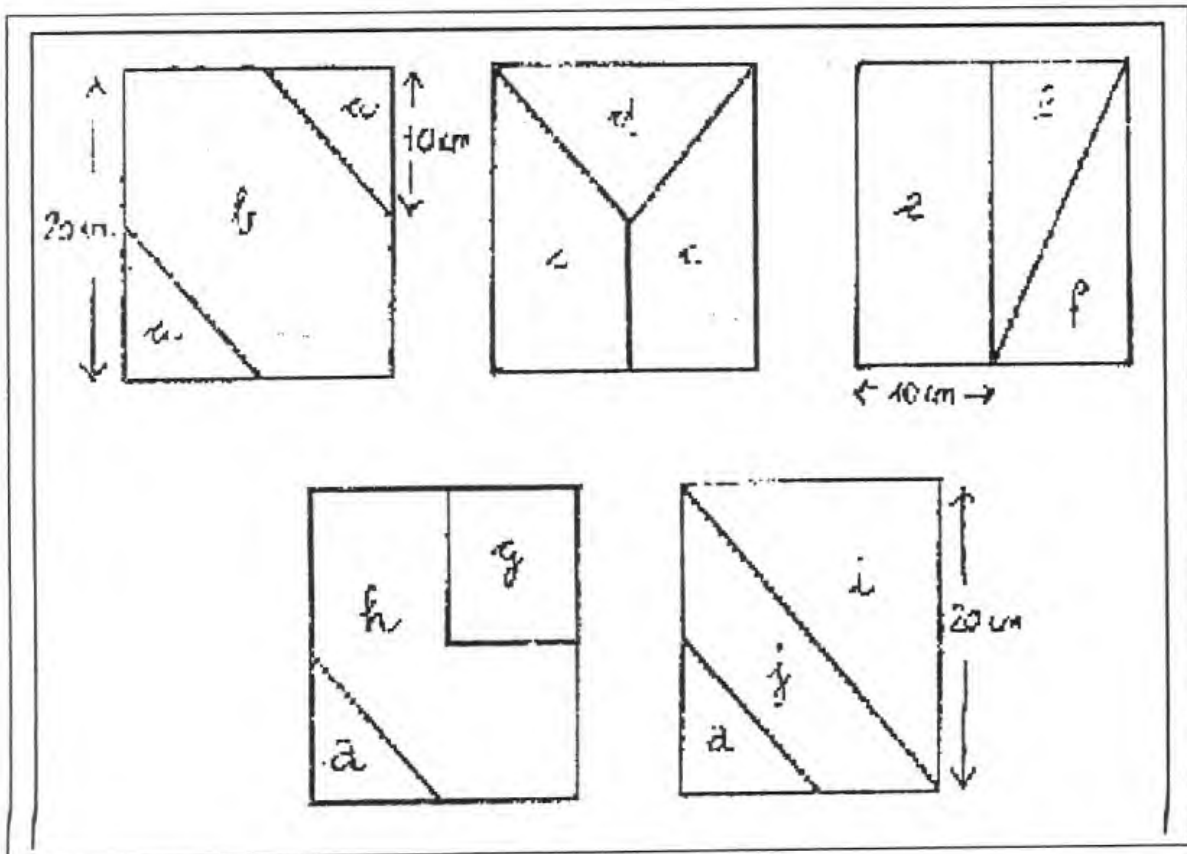
Apéndice

para mantenerse todos en el juego. Al final los niños y-o niñas que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla, como oposición a las criaturas frustradas que se quedan fuera con un «ganador» en una silla. Si se te ocurre jugar este juego en un parque y no hay silla-as a mano, unas personas a gatas pueden servir de sillas.

UN ROMPECABEZAS CON MORALEJA COOPERATIVA

Cuadros cooperativos

Se trata de un juego que requiere un cierto tiempo de preparación por parte del maestro, pero que compensa con creces ese trabajo previo. Para formar los cinco cuadrados del dibujo será necesario la colaboración de todos los participantes. De lo contrario pueden aparecer problemas y, desde luego, se empleará más tiempo en resolver este sencillo puzzle.





Apéndice

Preparativos: -Recortamos en cartulina los cinco cuadrados del dibujo. Las medidas pueden variar, pero los cinco deben ser iguales. Las dimensiones van a depender del tamaño de la mesa en que se juegue. Para niños una medida adecuada es que los cuadrados tengan 20 cm. de lado. Si se realiza en el suelo lo podemos construir mucho mayor. -Marcamos en los cuadrados las líneas del dibujo. Y con lápiz escribimos las letras, a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, en las piezas obtenidas. -Necesitamos cinco sobres, que marcaremos con las letras A, B, C, D y E. -Recortamos los cuadrados y distribuimos las piezas de la forma siguiente: sobre A: piezas a, c, h, i; sobre B:

Piezas a, a, a, e; sobre C: pieza j; sobre D: piezas d, f; sobre E: piezas b, c, f, g. Si vamos a utilizarlos varias veces podemos borrar las letras de las piezas y en su lugar apuntar la letra del sobre al que pertenece. También podemos distribuir las piezas de forma diferente en un próximo juego. -Formamos grupos de cinco participantes cada uno, alrededor de una mesa o en círculo en el suelo. Cada uno de los participantes recibe un sobre que puede abrir cuando hagamos una señal.

Naturalmente, habrá tantos sobres como participantes, pues cada grupo debe tener los cinco sobres necesarios para construirlos cinco cuadrados.

El juego. Describir el juego, como puzzle para el que se precisa la colaboración de todos. Las instrucciones son éstas: «Cada uno de vosotros tienen un sobre que contiene piezas para formar cuadrados. Cuando oigáis la señal, la tarea del grupo consiste en formar cinco cuadrados del mismo tamaño. El juego finaliza cuando todos tengáis delante vuestro un cuadrado y todos los cuadrados del grupo sean del mismo tamaño. Durante el juego no podéis



Apéndice

hablar ni comunicaros mediante gestos ni de ninguna forma. Ni podéis tomar piezas de otro jugador.

Lo que sí se puede hacer es dar piezas a otros». Si el juego lo realizan varios grupos a la vez, los que hayan acabado pueden observar en silencio a los demás. Lo curioso de este puzzle es que se pueden formar cuadrados diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todos. Los grupos suelen acabar en unos 20 minutos (depende de la edad). Si los niños son mayores, una vez finalizado el juego, se puede hablar sobre el puzzle.

Podemos hacer muchas preguntas para animar la conversación: -¿Cómo os habéis sentido? -¿Cómo se sentía el que tenía el sobre C? -¿Alguien se dio cuenta de que el C sólo tenía una pieza? -¿Tuvisteis que romper algún cuadrado para poder hacer otros? -¿Cuándo visteis la solución? -¿Qué sentisteis cuando alguien no respetaba las reglas del juego? -¿Te enfadaste con alguien porque no veía la solución? -¿Cómo crees que podríais haber acabado antes?

(*) Grupo de Acción No violenta de Málaga

Obviamente, el juego está diseñado para niños mayores, pero se puede adaptar para más pequeños, simplificando las normas y dejándoles jugar a su aire. En su forma básica, este ejercicio fue publicado por primera vez en el NEA. Journal, USA, octubre 1969.

1. Si queréis seguir jugando, encargadles el folleto entero. Su dirección es Puente de la Palmilla, bloque 1, 3º C. 29011 Málaga. El precio, 210 pesetas.

GLOSARIO

Cognitiva.- Del latín cognitus, de cognoscere conocer, lo que concierne al conocimiento. Ámbito de la personalidad que hace referencia a la dimensión intelectual.

Coherencia.- Referente a todas aquellas fuerzas resultantes que actúan sobre los miembros del grupo para que permanezcan en él. Estas fuerzas están en función del tipo de necesidad que se puede satisfacer con la pertenencia a determinado grupo.

Complejidad.- En general dicese de algo que está compuesto de varios elementos, ya sean físicos (molécula compleja, luz compleja, complejo escolar), o psicológicos (ideas complejas y sentimientos), la multiplicidad de elementos implica además una mayor dificultad de la comprensión de un conjunto total.

Concepción.- Ideologías que interpretan la situación global del hombre en referencia a su entorno cultural, natural y de vida.

Corticales.- Referente a la corteza cerebral en las que se destacan las posiciones de las correlaciones psicosomáticas.

Dificultad.- Denominación general para designar el conjunto de obstáculos o trastornos que no permiten el desarrollo normal de las actividades en el alumno y le impiden la realización plena de los objetivos, siendo necesario la aplicación de técnicas o medidas especiales para su realización.

Estadio.- Momento, fase o período dentro de un proceso de desarrollo del ser humano.

Innovación.- Es la acción permanente mediante la investigación para buscar nuevas soluciones a los problemas planteados en el ámbito educativo. La acción renovadora ha estado unida a la historia de la



Glosario

humanidad, ya que el progreso existente en los distintos campos del pensamiento ha influido en el desarrollo y perfeccionamiento del estudio de la actividad educativa.

Lúdica.- Conducta de juego , activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas.

Motivación.- Conjunto de variables intermedias que activan la conducta y la orientan en un sentido determinado para alcanzar un objetivo.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR, Camín Héctor, Coronel Rafael, Domingo Alberto, Ferrer Eulalio, Henestrosa Andrés, Krauze Enrique, Latapí Pablo, Poniatowska Elena, Ramírez Carlos, Reyes Heróles Federico, Warman Arturo. Diez para los maestros. Ed. Buena Tinta, S. A. De C.V. México, D. F. 1993, 78 p.
- Artículo 3° Constitucional y Ley General de Educación. S.E.P., México, D.F. 1993, 94 p.
- CIRIGLIANO, Gustavo F. J. y Villaverde Anibal. Dinámica de grupos y educación. Ed. El Ateneo, S. A. de C.V. México, D.F. 1990, 237 p.
- Cajita de sorpresas. El niño y su mundo. Volumen 4. Ed. Océano, Barcelona España, 120p.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación. Ed. Santillana. Madrid, España. 1997, 1418 p.
- Enciclopedia Técnica de la Educación. I. Ed. Santillana. México, D. F. 1998, 737 p.
- Gran Atlas Visual de Psicología Infantil y Juvenil. Ed. Programa Educativo Visual. México, D.F. 166 p.
- Las dinámicas de grupo. 30 p.
- Mi libro encantado. Tomo II Ed. Cumbre. México, D.F. 1976, 223 p.
- ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Ed. DIADA, Sevilla, 1999, 89 p.
- Planes y programas de estudio 1993. Ed. Fernández. México, D. F. S.E.P. 1994, 162 p.
- Técnicas, dinámicas y juegos didácticos para un Español activo. Ed. Libris Editores, S. A. de C. V. México, D. F. 1992, 197 p.
- UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. 1994,