



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 28B

✓
El juego como apoyo en las actividades
Docentes en el niño de 2o. grado
de la Escuela Primaria

Margarita Alonso Rosas

Tesis Presentada
para obtener el título de
Licenciada en educación Primaria

Cd. Madero, Tam. 1992

INDICE

	PAG.
I CAPITULO	
Introducción	1
II CAPITULO	
El juego como apoyo en las actividades docentes en el niño de 2o. grado.	3
A. Antecedentes	3
B. Delimitación	8
C. Objetivos	9
D. Justificación	10
E. Marco Teórico	13
F. Marco de Referencia	20
III CAPITULO	
Influencias y desequilibrios frecuentes en el niño	23
A. Características infantiles	23
B. La influencia del hogar en el niño	30
C. Desequilibrios más frecuentes en los niños	33
IV CAPITULO	
El juego como eje socializador	38
A. Formando el aspecto socializador	38
B. Ambiente Escolar	42
V CAPITULO	
Diferentes tipos de juegos	53

VI CAPITULO

Los juegos y su función pedagógica. 63

VII CAPITULO

Juegos que fomentan la actividad 72
aprender- jugando

CONCLUSIONES 90

GLOSARIO 92

BIBLIOGRAFIA 94

CAPITULO I

INTRODUCCION

La utilización del juego es importante en la labor educativa, pues es uno de los factores que influyen en la formación de la personalidad del niño, pero para aplicarlo en el salón de clase, la mayoría de las veces, requiere de material en que muchas ocasiones el maestro no tiene recursos económicos para comprarlos , pero se puede realizar con material de desecho.

Los juegos se deben adaptar de acuerdo con la edad, para lo cual es necesario conscientizar a los padres de familia por medio de conferencias.

Por necesidad del niño en algunas ocasiones trabaja, esto incluye para que vaya a la escuela cansado y sin deseos de jugar.

La televisión es otro aspecto que contribuye a que el niño no juegue, ya que se destina a sentarse a ver los programas de televisión que la mayoría de las veces no son nada educativas.

Los maestros debemos estar concientes de la importancia del juego y utilizarlo como apoyo en las actividades docentes, pues se lograrán mejores resultados con más facilidad .

Los intereses del niño de 2o. grado de primaria son -
lúdicos, por eso es indispensable aprovechar cada momento-
de alegría que vive el niño en la escuela.

Algunos maestros piensan que se pierde el tiempo ju-
gando y no comprenden la importancia que se tiene en la -
educación activa el aprender jugando.

CAPITULO II

EL JUEGO COMO APOYO EN LAS ACTIVIDADES DOCENTES EN EL NIÑO DE 2o. GRADO

A. Antecedentes

La vida del hombre primitivo era un vagar continuo en busca de alimento y vestido cuando comprendió que la recolección era más segura, y abundante que la caza y así pudieron vivir reunidos en mayor número. Gracias a esto nacieron pequeñas aldeas y el hombre comenzó por volverse sedentario y más productivo, surgiendo así la agricultura, y por ende el juego con rituales y cantos.

En las culturas prehispánicas el juego servía como acompañamiento religioso para sus dioses, por lo general se llegaba al derramamiento de sangre en esos ritos.

El perdedor era el que se sacrificaba en memoria a los dioses del juego. Había en chichén-Itza siete juegos de pelota y en ellos se jugaba el pok-a-tok el único juego que se jugaba en este lugar y era tan antiguo como la vida misma. Este juego se ejecutaba en un campo que tenía 150m. de largo y más de 65 m. de ancho.

Todo era de piedra y alrededor de su base había figuras de guerreros labrados con el mismo material.

Los techos y los lados de los pequeños edificios donde tomaban asiento los jueces y los capitanes también estaban cubiertas de figuras talladas. Este juego se ejecutaba para celebrar el festival de Kukulcán.

El poK-a-tok se jugaba con 10 jugadores por lado vestidos con sandalias, tenían también gruesos guantes y unas cubiertas protectoras en las caderas y los codos.

El objeto del juego era impulsar con los codos o con las caderas la pelota de hule a través de lo que algunos llamamos canasta. Pero de ninguna manera se trata de una canasta sino más bien de una piedra grande y redonda. En el centro tenía un agujero redondo de 30 cm. de diámetro apenas el tamaño preciso para que por él pasara la pelota de hule.

La canasta de piedra estaba empotrada en el muro de piedra a 7 metros y medio sobre el campo de juego. Estaba colocada perpendicular a fin de que fuera difícil hacer pasar la pelota por el agujero.

Los jugadores iban hacia atrás y hacia adelante impulsando la pelota que brincaba lejos de sus manos.

Ellos saltaban y la aventaban, tratando de hacerla pasar a través de la canasta de piedra.

Los espectadores apostaban en favor de un equipo y de otro. Unos apostaban 10 esclavos, otros arriesgaban su propia casa.

Aquí se menciona que los jugadores utilizaban pelotas de hule, en verdad el pueblo Olmeca fué el que legó este conocimiento, porque donde vivían en la selva se daba el árbol de hule con el que se logró confeccionarlas.

Las muñecas de tierra cocida que se conocían eran egipcias y griegas de más de 2000 años de antigüedad, las de cera, marfil celuloide o plástico son de época más reciente, ellas demuestran el instinto maternal a través de las civilizaciones. A fines del siglo XIX y principios del XX. los pioneros de la pedagogía como Pestalozzi, Dewey, Decroly, Frobel Montessori, etc. fundamentaron y estructuraron claros proyectos o estrategias hacia una educación activa. En este tipo de educación, el juego tiene gran importancia porque representa una oportunidad de socialización, facilita la representación y vivencia de papeles en la vida cotidiana, es una vía de autoconocimiento para el triunfo y al fracaso, es un excelente medio de estímulo personal de comunicación y además es un momento de alegría.

El juego representa un notable factor de desarrollo físico, así como educación intelectual, psicológica y social.

Es un medio de crecimiento psicológico y formativo al estar recibiendo información sobre sus propias posibilidades, encontrando el logro descubriendo sus errores, ejercitando la constancia, y en la parte social son muy importantes las actitudes de colaboración y de respeto hacia los demás.

El juego es un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Además desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad, es un proceso que ayuda a desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear, tiene importancia para el desarrollo cognoscitivo y moral, proporciona a los niños sus primeras experiencias de justicia, equidad y falsedad.

A través de la historia se le ha dado una importancia muy relevante al juego, porque nos ayuda a los seres humanos a poder aceptar reglas y poder convivir.

El juego surgió por distintas causas por necesidad, por pasión, por liberación, motivaciones que se han percibido de una manera o de otra; cuando se toma parte de algún juego se logra un equilibrio, y es cuando éste actúa en forma terapéutica.

Cualquier material a servido al hombre para ser usado en la creación y desarrollo de juego, se juega lo mismo --

con un trozo de madera, con una hoja de papel, con unos botones, piedras, con una fruta en fin con cualquier material.

El papel que desempeña el juego es de importancia para el aprendizaje y el desarrollo social.

Es por esto, que la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó los derechos del niño el 20 de noviembre de 1959, conforme a diez principios. Uno de ellos es el principio siete que habla sobre la libertad del niño, y define esta norma los propósitos esenciales de la enseñanza a la que tiene derecho cada niño, estos son promover su cultura general, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual - lo mismo que su sentido de responsabilidad moral y social; - lograr que se convierta en un miembro útil a la sociedad; - promover el disfrute de juegos y recreaciones orientadas - hacia los fines perseguidos por la educación. El derecho - a la educación se lleva a la práctica, pero se debe tomar en cuenta la importancia de los juegos para lograr esa educación. Las actividades comunes, el trabajo orientado, hacia el prójimo, el juego, el deporte, las excursiones, todo ello contribuye a la formación de una actitud social que forma parte también del derecho a la educación.

Tal vez pocas actividades que se desarrollan en forma sistemática en el seno de la escuela produzcan o lleven a la vivencia de las normas en forma espontánea y libre como-

como el juego.

Este no solo lleva al desarrollo de algunas de las habilidades o hábitos deseados, si no que cada acción lúdica es en sí misma un proceso no solo integral sino integrador de las dimensiones de las personas cognoscitivas, afectivas y motriz.

B. Delimitación

Justi.

El juego puede ser utilizado para el aprendizaje de todas y cada una de las materias que se llevan a cabo en la escuela primaria, porque se puede aprender jugando por ejemplo en la educación artística, se cuenta al llevar el ritmo, se relaciona con las matemáticas en lo que se refiere a contar etc.

El tema del juego es muy amplio, por lo que se tomó el aspecto del juego como apoyo en las actividades docentes, llegándose a la delimitación siguiente: El juego como apoyo en las actividades docentes, en el niño de 2o. grado de la escuela primaria.

Es necesario aprovechar las características del programa de trabajo y de los libros de texto, ya que la socialización del niño es importante en ese grado, poco a poco y de acuerdo a su edad y a su disposición se le ayudará a tener bases firmes.

Para aceptar normas y para convivir armónicamente entre sus compañeros. Sabemos que el niño se entrega totalmente al juego, y nos muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter su personalidad en una palabra el niño no solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego.

C. Objetivos

Con esta investigación se pretende que los que la lean utilicen el juego en la labor educativa, como un instrumento para lograr la socialización del alumno de segundo grado; para que aprenda a base de las experiencias del juego, así -- mirando normas de conducta, y comprenda lo importante que -- es vivir armónicamente, la necesidad que hay de ser parte de un grupo y acepte los errores del mismo y los propios.

Que el maestro conozca al juego como un instrumento auxiliar muy importante para educar al niño. Que utilicen el juego -- como un apoyo de aprendizaje tan potente en el niño, que logre transformar las actividades que ordinariamente se le presentan como desagradables.

Implanten métodos de educación activa en los que aprender jugando tenga un valor real.

Proporcionen a los pequeños un material para que jugando con el puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales.

observen la transición espontánea entre el juego y el trabajo.

D. Justificación

La razón por la cual se seleccionó este tema, es porque se trata a los alumnos de la misma manera como se educó a otras generaciones, se imponía por lo regular una serie de normas y reglas en las cuales el alumno, solo era receptor de ellas, no podía criticarlas ni contradecirlas, y al observar a los alumnos se ha podido ver, que las únicas ocasiones en que ellos participan con toda su energía y su voluntad, es en el jugar, porque es cuando ellos mismos establecen las reglas del juego las cumplen y las respetan.

Los niños criados y desarrollados en ambientes familiares negativos, son niños que crecen con traumas, y no se acercan a la socialización, porque esto es como una barrera que los inhibe, y los incapacita.

El niño nunca debe ser defraudado por sus padres o maestros ya que necesita de su confianza de sus satisfacciones de su palabra cariñosa y amiga. Es por eso que un niño abandonado a su suerte necesita que todo educador lo encauce para que salga de ese ensimismamiento en que está, con actividades que le sean propicios para su desarrollo emocional y placentero; todo esto alternado con la compañía, la amistad, el diálogo y la comunicación con los padres, el resto de la fa-

milia y compañeros de escuela. El juego es una de las actividades que más le interesa al niño, cuando juega lo más -- importante para él es la diversión pero sin darse cuenta - desarrolla sus habilidades, la comprensión de reglas y ad - quiere el conocimiento fundamental para comprender el mundo y su relación con él. Al ver jugando a un niño comprendemos sus deseos, problemas y su potencial de futuro desarrollo. Mediante el juego aprende a expresarse a tener relación re - cípoca, no solo con los otros niños sino también con las - tareas cotidianas.

La vida sana se logra estando perfectamente ocupados, - ya sea en juegos provechosos, deportes, competencias, jue - gos sociales, interpretación de situaciones de la vida fa - miliar, danzas, artísticas, música y cumplimiento de tareas escolares. De ésta manera el educando formará alumnos ca - paces de recibir experiencias positivas que lo beneficiarán en su vida diaria y escolar.

Al considerar el juego como auxiliar en las labores - docentes.

En la edad escolar el trabajo ocupa un lugar importan - te e implica responsabilidad.

En esta etapa, al niño lo apasiona mucho el juego li - bre y sufre serios conflictos cuando tiene tentación de aban - donar el estudio para jugar libremente. Esto ocurre cuando se

han cometido errores en la educación del niño. En lo relativo al juego y al estudio al educando se le ha de orientar para que dedique el tiempo necesario al estudio y el restante al juego.

Es importante la utilización del juego para la enseñanza de las diferentes áreas del programa, pero el maestro debe adaptarlos de acuerdo con la edad y los intereses de sus alumnos. La utilización de los juegos se ha de llevar a cabo en forma apropiada, conociendo los intereses lúdicos que prevalecen según la edad de los niños.

El juego es una parte fundamental y necesaria de las actividades infantiles, por eso es importante conocer las características generales del juego, contribuye al sano desarrollo físico, despierta la imaginación y fortalece los vínculos de convivencia y sociabilidad.

Los maestros en su labor comprenden las necesidades fundamentales. Los problemas y las fuerzas que producen y modifican cambios en el desarrollo de los educandos. Las pautas de crecimiento, aprendizaje y adaptación establecidas en la niñez, se extienden en el futuro e influyen durante el curso de la vida. La actuación del hombre en sus distintas actividades reflejan la manera como se ha comportado en los juegos durante su infancia.

E. Marco Teórico

El pedagogo Antón Makarenko afirmó que el desarrollo del juego infantil atraviesa por varios estadios el primero es el juego de la habitación, la etapa del juguete, y dura hasta los cinco ó seis años. Su característica consiste en que el niño prefiere jugar sólo y para ver permite la participación de sus compañeros, se encariña con sus juguetes y juega con desgano con juguetes ajenos. Esta tendencia a jugar solo no implica que se convierta en un ser egoísta. En el segundo estadio, el juego solitario evoluciona hacia el interes por la compañía y el juego colectivo, este proceso de transformación se opera con ciertas dificultades y conviene ayudar al niño a que lo realice con el mayor provecho y que la ampliación de circulo de compañeros se produzca en la forma más beneficiosa posible.

Los niños actúan en un ambiente social más amplia, sin que los padres lo vean. Este estadio se prolonga hasta las once o las doce años, el niño actúa como miembro de una colectividad, pero no limitada al juego, si no al trabajo y al estudio.

En esta edad el juego adquiere formas colectivas.(1)

Es frecuente que los maestros en su práctica cotidiana se encuentren con el problema de como manejar el interés y el desarrollo del juego en sus alumnos.

Algunos maestros optan por la disciplina rígida y autoritaria y otros por buscar la forma de utilizar el juego como medio de llegar al aprendizaje.

El juego es una actividad espontánea, voluntaria y placentera, su fin está, en sí mismo y exige la participación activa de quien juega; guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego; como lo es la creatividad y la solución de problemas.

En la edad infantil por lo general, al niño le resulta difícil expresar verbalmente los conflictos y sentimientos que le invaden, es por eso que manifiestan sus problemas a través del juego.

El pensamiento fundamental de algunos teóricos como Stern, Gross, Freud, etc. es estimular al juego desde su origen puramente biológico.

Además opinan que el juego es inherente al niño, igual que a cualquier ser primitivo con la edad el juego se modifica, ya que es la manifestación de una cierta energía potencial en el niño.

(1) Antón MaKarenKo; Conferencias de Educación Infantil. México Ed. Quinto Sol 1984PP30.

Para Freud " es una forma de compensación de los deseos y tendencias del niño que algunas veces son irrealizables en su vida real" (2)

Gross afirmó que el juego es la preparación inconsciente del niño hacia la vida futura. Otra opinión sobre el juego fué la de Carlota Buhler (3) afirmó que es un procedimiento para conseguir satisfacción orgánica.

Los autores de éstas teorías coinciden en afirmar la naturaleza biológica del juego. Sin embargo, N. Krupskáia y A.S. Makárenko centraban la atención de los maestros y padres en la naturaleza social del juego.

Señalaban las enormes posibilidades educativas que -- llevan en sí el juego, su gran importancia en el desarrollo de las capacidades creadas de los niños y como medio -- para que el pequeño conozca la realidad.

(4) Locke. Dice que el juego es un recreo y sirve para preparar el organismo y el espíritu fatigado.

Locke es uno de los primeros representantes de la -- educación activa, dijo que hay que empezar por el juego e introducir el trabajo poco a poco.

(2) (3) Laureano Jiménez y Coria; Organización Escolar, -- México, Ed. Fernández Editores, 1983.

Insiste en la necesidad de conocer el carácter de los niños: comenzar desde muy temprano a observar el temperamento de vuestros hijos; y esto cuando más abandonado esté, así mismo en sus juegos y cuando se crea lejos de vuestras vistas.

El niño posee exceso de energía que no consume en sus ocupaciones, es por eso que si se le observa, se mira como va descargando ésta energía a través del juego.

(5) Teoría del atavismo Stanly Hall se basa esta teoría en la observación de la variación de los juegos de acuerdo con el desarrollo del niño.

(6) Carlos Gross.

Fué el primero en descubrir que el juego de los niños y de los animales, representan una significación funcional esencial y no un simple desahogo. Veía el juego como un preejercicio de las actividades futuras del individuo: el juego constituye una preparación para la vida de trabajo, ocurriendo lo mismo en el hombre que en los animales; el gatito se lanza sobre una hoja de papel, como el gato adulto se lanza sobre un ratón, esto en parte.

(4) (5) (6) Luzuriaga Lorenzo ; Historia de la Educación y la Pedagogía Ed. Losada Argentina, 1969 ---
p.p.24

es verdad, porque no siempre lo que jugamos nos predispone para saber lo que vamos a hacer cuando seamos mayores.

(7) Alfred Adler

Afirma que el niño se siente un insignificante en la vida que quiere manifestar su poder que no se le toma en cuenta y que eso lo conduce al juego, donde es todo soberano y en donde su fantasía y su actividad no tiene obstáculos.

A él se debe la idea tan difundida del sentimiento de inferioridad que surge en el niño al encontrarse en circunstancias difíciles o excesivamente alagadoras.

(8) Froebel caracteriza su método por el valor del juego para la educación, fué el primero que reconoce la trascendencia educativa del juego. Afirmó que el juego es el más puro y espiritual producto de esa fase del crecimiento. Y es a un mismo tiempo modelo reproductor de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Del juego emanan las fuerzas de todo lo bueno. El que juega tranquilamente, con espontánea actividad, resistiendo la fatiga, llegará a ser de seguro un hombre también activo.

(7)(8) Laureano Jiménez y Coriá ; Organización Escolar
México, Ed. Fernández Editores 1983.

resistente, capaz de satisfacerse por su propio bien y por el de los demás. Reconozcamos en el niño el germen de toda la actividad futura en el hombre.

(9) Jean Piaget

Describe la comprensión de las reglas por parte de los niños, sus juicios morales y su concepto de justicia; esto se realiza en situaciones de juego. Propone una clasificación fundada en la estructura, que al mismo tiempo sirve de análisis y de evolución del juego, al crecer el niño en edad señala tres grandes estructuras.

El juego de ejercicio que consiste en repetir libremente y por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación. No hay adhesión a ninguna regla, dura aproximadamente hasta los tres años, por ejemplo tirar las canicas, hacerlas rodar, contarlas etc.

El juego simbólico es la presentación de la imagen mental; y el gesto y el símbolo son un instrumento de evolución que permite revivir para compensar, liquidar y satisfacer un interés a cualquier otra finalidad desde el punto de vista efectivo.

(9) Teorías de Aprendizaje U.P.N. México

Ed. Departamento de Reproducción de Volúmenes 1985.

El juego reglado.

Es el resultado de la vida colectiva y crea esa nueva realidad que es la regla, al mismo tiempo elimina la realidad centrados en el yo que constituye el símbolo. Aunque los juegos de reglas son los juegos principales, los ejercicios y simbólicos no desaparecen por completo.

El niño juega según el grado de madurez y sus posibilidades cognoscitivas y de adaptación a la sociedad, pero no hay que olvidar, lo que la parte externa del juego representa para él.

El juego transforma lo real por asimilación a las necesidades del yo.

Estas concepciones de aprendizaje armónico y de acuerdo a la evolución natural del niño; es afin la que establece la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 3o. que nos dice textualmente. "Tenderá a -- desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano. A fin de robustecer en el educando junto con el aprecio para la dignidad de la persona y la integridad de la familia; la convicción del interés general de la sociedad, -- cuando por el cuidado que ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, -- evitando el privilegio de razas de sectas de grupo de sexo de individuos".(10)

F. Marco de Referencia

Un niño expresa mejor suyo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes. El juego es el trabajo, es el bien, es el ideal.

No se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos.

Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, -- aprender haciendo. El juego proporciona a los niños confianza y seguridad en si mismos; al mismo tiempo que los hace útiles en la sociedad.

Los ayuda a ser críticos y a reconocer sus errores. Se empieza con juegos útiles y simples a medida que pasa el -- tiempo se gradúan sus dificultades y poco a poco el alumno -- llegará a desarrollar y a ampliar su capacidad para integrar se a la sociedad.

Los juegos son instrumentos de poderosas sugerencias -- para la convivencia y las normales relaciones entre los niños y constituyen magníficas oportunidades, para la expresión y desarrollo de las aptitudes, que contribuirán más -- adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

(10) Constitución Política de los Estados Unidos

Ed. Porrúa, p.p. 3-5

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego.

Es un ejercicio natural y placentero, que pone fuerzas -- de crecimiento y al mismo tiempo lo prepara para la madurez. Los niños que son capaces de un juego intenso, entretenido, interesante son los que tienen mayores facilidades para manejarse con mejores resultados cuando emprendan su vida de adultos.

Hay una forma de juego que es propia de los niños de 7 y 8 años que en general todos los experimentan. En la construcción de un refugio de una cueva, de una choza, para refugiarse en ella y vivir aventuras continuadas, en las que hace volar su imaginación, en esta experiencia -- aplica sus recursos mentales, agiliza sus manos y experimenta el contacto, con la realidad que le es propia y le produce la auténtica emoción de la aventura y el misterio. Además los participantes desarrollan sus cualidades intelectuales o físicas o ambas.

Los padres y los maestros debemos fomentar y dejar -- que los niños jueguen solos o acompañados prefiriendo este último por su influencia socializadora.

Los maestros al aprovechar las características de la forma de juego estimula al niño a trabajar en la escuela.

Preparando proyectos educativos basado en el juego -- desaparecen las diferencias entre el juego y el trabajo.

El reunirse a través de un juego es y ha sido costumbre del ser humano desde tiempos inmemoriables.

Así un juego sirve de unión a los miembros de una sociedad en el cual todos y cada uno encontraron un beneficio personal.

Cuando el ser humano juega, manifiesta diferentes comportamientos, diferentes por la riqueza de oportunidades, - que este le da, para la innovación y la creatividad.

La identidad cultural de un pueblo se puede leer a -- través de sus juegos y los juguetes, creados por ellos en - los que estarán impresos sus características étnicas y so - ciales.

CAPITULO III

INFLUENCIAS Y DESEQUILIBRIOS FRECUENTES EN EL NIÑO

A. Características Infantiles

El ser humano tiene necesidad de expresarse. La niñez lo hace espontáneamente en forma natural, con los medios -- que su mundo y su naturaleza le permite.

Desde que el niño entra en contacto con el mundo, comienza un proceso de desarrollo y actividad que no es otra cosa que su expresión. Así se comunica con gritos y llantos con sus semejantes.

Esta expresión vá bifurcándose en dos finalidades:-- Una dirigida a un fin interior como comer, etc. La otra hacia los sentimientos como el placer, la ansiedad, la cólera etc.

En el segundo caso manifiesta alegría, la ansiedad -- a través de un gesto, etc., Así el niño crece y va adquiriendo su vocabulario con el cual expresará más tarde sus inquietudes y deseos.

En la actividad espontánea del juego, el alumno se --

expresa por medio del lenguaje y también mediante acciones--imitativas ó creadoras. Del mismo modo se manifiesta por medio del trabajo de sus manos con materiales que son propios de su edad, y también por medio de la presentación gráfica--el dibujo.

Las expresiones libres ó espontáneas son las manifestaciones reales de la actividad de pensar, sentir, percibir, é intuir. Cuando éstas expresiones no se pueden poner--de manifiesto, porque surge una represión, produce en el niño un estado de tensión, que puede afectar los centros nerviosos, o producir un estado de cohibición.

El cohibir ó refrenar a los niños son situaciones--provocadas ó creadas por los adultos, a veces inconcientemente. En el proceso de educación, que abarca la influencia de la familia y la escuela siempre se encuentran dos momentos,--el primero por el cual la familia o los seres que rodean al niño quieren que éste hable por lo tanto lo estimulan y motivan para que se explye.

El segundo momento corresponde a la escuela donde--encuentra la etapa de configurar el lenguaje, dirigir y ordenar sus expresiones, procurando que éstos sean el resultado--de ideas, de razonamiento, saberes y expresiones elaboradas--Tres modos de expresión que abarcan una etapa de la vida infantil. Ellas son:La expresión espontánea, la expresión ----

Por su naturaleza, el niño en su corta edad, tiene-- menos experiencias que el adulto, es por esta razón, que muchas de las emociones que se le presentan se manifiestan--- en forma muy intensa; ya que es en la edad infantil cuando el niño se asusta ó exalta con mayor facilidad, y manifiesta su alegría en los momentos felices ó muestra una gran -- tristeza cuando sufre algún maltrato físico ó moral.

Las principales emociones son:

La alegría, el miedo, la timidez, la cólera, los descontentos, las tristezas y los celos. La alegría es una de las emociones que más contribuyen al desenvolvimiento de la personalidad y que tiende a caracterizar al individuo. Después de los dos años, la alegría provocada por la necesidad de un movimiento, se manifiesta en risas, y en llamadas --- de atención.

El miedo hace que el niño tenga necesidad nata de protección por su natural debilidad. Esta necesidad puede ser contrariada violentamente y entonces surge la timidez.

El confía en sus semejantes, pero ha sido defraudado-- y entonces se vuelve, se repliega en sí mismo, tiene miedo de las personas, de las cosas y de sí mismo, de esta manera comienza a silenciar sus inquietudes y evita ataques desde afuera, ~~al~~ grado que se convierte en un ser tímido y des---

confiado. A veces los padres ó maestros muy serenos pueden formar esta actitud.

Los maestros están obligados a llamar a los padres--- para hacerles ver el error de esa actitud y luego propor--- cionar actividades manuales, el juego; la música, la danza, y el dibujo, actividades que permiten la socialización del niño. A medida que va creciendo, va apareciendo el temor--- a la vida escolar, por ejemplo: en las competencias, en los deportes, al fracaso de las calificaciones, a la socializa--- ción con los adultos. Esto indica claramente que el niño--- siente temor de todo lo que le rodea y ejecuta. El miedo -- del niño desaparece con el tiempo pero una cantidad de ello se advierten a veces en la edad adulta.

Los miedos de la niñez son inspirados por personas -- adultas.

Así se tienen a personajes extraños, etc. Muchas ve--- ces este miedo que le invade dá lugar a estados de ansiedad é inseguridad.

La ira surge de la necesidad de obtener dominio y po--- der que son tan necesarios como la protección.

Las causas más frecuentes de la ira, las encontramos-

en las actividades de la vida diaria, por ejemplo: al desayunar, al vestirse, al arrebatarle los juguetes, prohibir-- les dulces, ó no llevarlo de paseo.

Los maestros jamás han de comparar a los niños en su conducta, actitudes, aprovechamiento escolar, talento é inteligencia.

La capacidad de sentir afecto es innata, pero el objeto del amor depende de las experiencias del individuo.

Para hablar de las peculiaridades de los alumnos de 2o grado. es necesario hablar de las características que -- establece Piaget (II) y que tienen regularmente, los niños en la etapa preoperacional ó periodo del pensamiento representativo y psicológico que ocurre regularmente de los-- 2 a los 7 años.

En esta etapa nos dice el citado autor que las características del niño son tendientes a la imitación y el juego simbólico, así como un gran avance a su imaginación y -- desarrollo del lenguaje hablado, esto quiere decir que le -- hace falta al niño la reversabilidad, el niño también en -- esa edad tiene incapacidad de retener mentalmente cambios -- en 2 dimensiones al mismo tiempo, eso denota que el niño en este periodo no se puede concentrar totalmente; otras de---

las incapacidades del niño es que no acepta otros puntos de vista es decir es egocéntrico.

El factor institucional tiene gran relevancia en el aprendizaje de los alumnos de 2o. grado de educación primaria, ya que en el programa de trabajo se establece el fomento al desarrollo integral de las incapacidades de los alumnos tomando en cuenta las características sociales y los antecedentes que tiene el niño con su aprendizaje.

En cuanto a las características sociales de los alumnos de 2o. grado de la comunidad son las siguientes: son una cantidad de 22 alumnos quienes en su mayoría proceden de familias de escasos recursos, como lo son los hijos de jornaleros y algunos cuantos que son hijos de ejidatarios, que son los que tienen un poco más de posibilidades económicas, además se ha de manifestar que los padres de familia están educados con los principios de una escuela donde sólo el maestro participa y el alumno es sólo un elemento pasivo, en relación a los antecedentes educativos de los niños se puede decir que cursaron el jardín de niños así como un primer año con las bases establecidas por nuestra insti-

(II) Teorías de Aprendizaje U.P.N. México.

Ed. Depto. de Reproducción de Volúmenes 1985.

tución en donde los alumnos participan en forma activa y dinámica, es por esa razón que se considera que los alumnos-- de 2º grado deben utilizar el juego como un recurso para -- lograr que los niños, mediante juegos de imitación o de manipulación de objetos lleguen al aprendizaje y logren la -- cooperación y coordinación con sus compañeros y puedan pasar de su nivel preoperatorio al nivel de operaciones concretas que según Piaget establece de los 7 a los 11 años.

B. La influencia del hogar en el niño.

Un matrimonio armonioso responsable de la vida plena de sus hijos, debe evitar escenas violentas, gritos, disputas, llantos y otras manifestaciones que los ponen nerviosos. El pequeño ha de ver en sus padres un punto de apoyo, una seguridad, un cariño sincero, una sabiduría infinita, -- para llegar a manifestar una conducta pasiva. En el caso de hechos familiares los padres deben tener suficiente serenidad como para no conmovir al niño, y su actitud debe ser -- siempre la que el hijo espera.

Ante el dolor debe evitar quejas desmedidas, ante la enfermedad constante. La preocupación, calma y reflexión ante la muerte de seres queridos.

Evitar gritos y ocultamientos. Cuando muere un ser --

querido el niño puede hacer preguntas, a las que el padre--
ó la madre hay que responder con sinceridad.

El niño debe saber como comienza la vida y como ter--
mina. Al niño se le ha de preparar para las emociones y cir--
cunstances que se avecinan.

Otra cuestión que afecta el desarrollo normal de su--
sensibilidad es el miedo. Jamás se conseguirá cambiar una--
conducta con amenazas de cosas irreales, por ejemplo viene -
el cuco, te agarra el viejo, etc.

Para evitar conflictos en el psiquismo infantil, el--
niño debe vivir en una familia unida en el amor y en la com--
prensión.

Cuando uno de los padres se aleja del hogar por razo--
nes inevitables. Se debe explicar a los niños los motivos, -
de esta manera el niño comprende el problema y se destie--
rran las angustias y los sentimientos de culpabilidad.

Los castigos deben tener una fuerte objetiva y razona--
ble, se deben aplicar con firmeza sin escalonamientos, pero--
con energía.

Cuando se promete un castigo ante un hecho por consu--

mar este se ha de aplicar si se consuma.

Jamás evitar el castigo prometido por el chantaje o la afectividad del niño. Este comprenderá que sus padres -- aunque lo castiguen, lo quieren como siempre. La separación de los conyuges, el divorcio y otras circunstancias negativas para la convivencia normal, afectan la constitución psíquica del niño, que es hipersensible, a los quebrantos, a las angustias y a los desajustes de conducta de los adultos. Sobre todo en problemas sentimentales y afectivos. Los padres son los educadores naturales del niño, en consecuencia los ejemplos de su vida son las lecciones más provechosas.

Se ha probado y se ha visto que desviaciones sexuales producidas en los niños, vicios, masturbaciones, robo, y otras anormalidades son respuestas a las angustias de una existencia como carencias afectivas en la vida familiar.

Los padres son los indicadores para proporcionar --- estímulos suficientes para que el desarrollo del niño sea--- sano y normalmente basado en la verdad.

C. Algunos desequilibrios más frecuentes en los niños

Los procesos y mecanismo que se complican en el desarrollo del niño y que más tarde, dan lugar a anomalías de conducta que traduce en hechos de manifestaciones negativas.

Otros factores de problemas conductuales son: El hogar desintegrado, el hijo de madre soltera, el único hijo, que ha sido adoptado, el hijo de padres que no se entienden el hijo de viuda, el niño que se cría con abuelos o tíos, el que carece en núcleo familiar.

El niño rebelde, este tipo de niño es un problema para los padres y familia.

Este aspecto de conducta se manifiesta de pequeño y esto se produce por un resentimiento por celos entre hermanos por tener de modelo un ambiente hostil, por pérdida de la madre ó padre ó por otros motivos.

A veces el niño, callado, introvertido, aparentemente inofensivo, puede ser más peligroso, pues careciendo de condiciones que lo hagan ejemplar no conquista la aprobación de sus mayores y puede adquirir una forma de cinismo y desarrollará seguramente una personalidad anódina.

En cambio el que habla y discute se hace fuerte, se le forma una personalidad más dinámica y estable, generalmente éstos temperamentos se adquieren en los primeros años de vida, porque existen factores, que se cultivan en un medio propicio. Por ejemplo: una madre que sobreprotege ó quiera dominar, provoca este tipo de reacciones, la timidez, o la agresividad.

La llegada de un hermano que suscita el interés de todos y provoca el olvido de su persona, un padre severo, y una madre que vive vigilando, también crea un estado de ánimo que se convierte en habitual.

Los maestros comprenden a este tipo de niños, y les dan mayor responsabilidad a base de cariño y comprensión, con tareas extraescolares, para hacerlo sentir importante para aliviar su tensión y su angustia. No se deben tratar a los niños con métodos severos, castigos corporales, encierros largos, ni actitudes de enojo, pues esto puede producir una calma aparente que más tarde se desatará con otros problemas graves.

El niño retraído generalmente siente inseguridad é inadaptación, debido a los problemas de la vida familiar: padres desavenidos, niños criados por una abuela ó tía, hijos adoptivos, ó niños reprimidos ó la madre, los encami-

na mediante el temor y la amenaza. Estos niños llamados --- retraídos siempre están solos en los recreos, no comparten su merienda, no ríen, no juegan, en clase jamás participan para nada y pasan inadvertidos en el grupo. A veces son --- nerviosos, sufren enfermedades, siembre en forma periódica se comen las uñas y enrojecen ante cualquier insinuación--- del maestro. El miedo, el temor, la inseguridad, y la falta de confianza crean el silencio, la sumisión en el niño. Se acostumbra a no hablar por temor a equivocarse y merecer una reprimenda, no discute, porque le está prohibido y así-- se va creando un esquema en el cual se sumerge y que lo a-- gobia a cada día más.

Así no le agrada competir con sus compañeros y no hace amigos, en su hogar no es hábito común.

Puede ser que haya en el hogar motivos psicosociales y costumbres que sean la causa del problema.

Es por eso que nuestra labor es muy rica, para sacar al alumno adelante, primero se encargan tareas individualmente y posteriormente en grupos, así se irá habituando a-- permanecer con todos y podrá dar opiniones y comenzar a discutir, pero esto no se dá de un día para otro, hay que tener un poco de paciencia y espera.

El niño distraído es aquel que siempre esté ajeno a lo que pasa a su alrededor, los padres le escuchan, lo saben pero no le dan importancia.

Cuando el niño asiste a la escuela, es observado por los maestros, como un niño que se porta bien, que no hace desorden, ni crea indisciplina, pero cuando lo interrogan no sabe de que se trata, aparente atender, pero su imaginación vuela y sueña.

En este caso los motivos son fáciles de detectar, carencias afectivas, deseos no satisfechos, padres indiferentes o porque hay una maestra que lo ignora. Hay alumnos que necesitan más que otros, el estímulo de la mano en el hombro, una palabra, un gesto, un cariño. El diálogo constante interrumpirá sus ensoñaciones y lo llevará tal vez a una condición, para esto se recomienda un trabajo que lo haga responsable y que se ocupe en que pensar. El dibujo y la redacción relacionado con éstos sentimientos dará el resultado idóneo.

El niño violento y peleador, desde pequeños experimentan sentimientos de ira que no son más que un estado emocional, provocado por diferentes motivos, pueden ser celos, alimentación inadecuada, o enfermedades que los padres debe atender. Pero cuando éstos estallidos son un hábito, el a--

lumno se convierte en violento y gruñón, diríamos un inadap--
tado.

Los adultos son casi en todos los casos, responsables del temperamento violento y las peleas del niño con sus ---
compañeros y amigos.

Los juegos de grupo, el canto, la música y la danza--
suelen ser el ambiente eficaz para moderar, pero no se puede preparar una fórmula general, en tanto cada caso requiere un tratamiento diferente.

CAPITULO IV

EL JUEGO COMO EJE SOCIALIZADOR

A. Formando el aspecto socializador

Jugando, los niños descubren el mundo en que viven, desarrolla su cuerpo y sus sentimientos pero además forman su personalidad y se relacionan con los demás.

El juego es un factor determinante en la formación del carácter y los hábitos del niño. Por medio de su actividad lúdica el niño afirma su personalidad, desarrolla su -- imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones so-- ciales. Mediante el juego, el niño se habitúa al esfuerzo-- constructivo, se despierta en él la habilidad para ejecutar las cosas, por propia iniciativa, ingenio, etc. Si observamos jugar a los niños, descubriremos como son: hay niños -- cuidadosos y al realizar cada cosa le dan un tiempo, pero-- hay otros que quieren hacer todo a la vez.

Esto se debe a que su personalidad es diferente.

Al aprender a jugar, el niño se encuentra en un medio poderosos para conocer al fenómeno de la vida, complejo atractivo, e incomprensible para él.

Complementándose unos a otros mediante sus observaciones, preguntas y correcciones, los niños enriquecen y --precisan las nociones que tienen.

Al mismo tiempo se apartan del hecho concreto que--realmente existió, entrelazan los conocimientos y sentimien--tos anteriormente adquiridos con la vida, utilizan los ob--jetos que encuentran a mano y realizan las acciones más va--riadas quereflejan la situación real.

El valor del juego consiste en reflejar activamente la vida, el niño la modifica, y el cambio lo realiza utilizando su fantasía. El juego consiste en la combinación de --la ficción con la realidad que los pequeños reflejan. Los--niños a excepción de los más pequeños, suelen darse perfec--tamente cuenta de que juegan pero tratan de reproducir en --el juego, de modo más complejo y exacto, lo que observan en la vida de la persona.

Las propias ficciones son de interés para compren--der la importancia del juego: las ficciones de los niños ---nos dicen que en sus juegos reflejan no sólo lo que existe, sino también lo que quieren. Entre las creaciones imaginati--vas del niño debemos mencionar también lo que se ha dado --en llamar el animismo infantil.

Gracias a la imaginación, el niño atribuye vida a -- las cosas más diversas y les dá un alma, el niño humaniza-- las cosas, las transforma y les dá una imágen análoga a la-- suya. Mediante esta humanización que realiza gracias a un-- razonamiento por analogías, las cosas adquieren caracteres-- humanos; sufren quieren, se cansan, etc.

Los niños necesitan jugar; debemos ser conscientes-- de que en ciertas fases de su evolución, el juego constitu-- ye el motivo principal de sus vidas

La primera infancia se le considera como la edad --- del juego. Un niño que no juega como debería hacerlo gene-- ralmente tiene problemas; además el juego fecundo que se -- desarrolla en la niñez es la mejor base para una adultez -- sana. Los niños aprenden a conocerse a sí mismo, a los de-- más y a las cosas que les rodean por medio del juego. Ade-- más los niños descubren la alegría de estar en actividad -- de conocer algo nuevo y tener la posibilidad de cambiar el-- mundo que le rodea, en vez de aceptarlo tal como lo encuen-- tra.

El juego ofrece a los niños la oportunidad de tener-- iniciativa, de ser independiente, de actuar de acuerdo a -- sus necesidades de realizarse a sí mismos.

No se deben subestimar el valor de éstas y otras -- experiencias lúdicas para la formación de la personalidad, -- pues todo lo que los niños aprenden lo transforman a la --- vida. Si no fuera así, sería inútil todo intento de soluciónar por medio de terapias de juego los problemas de adapta- ción de algunos niños.

El niño estará privado de algunas experiencias --- útiles, si por alguna razón determinada no puede jugar o--- se le inhibe su predisposición al juego.

Al subestimar el valor del juego en el desarrollo-- infantil no se ofrece a los pequeños, las oportunidades a-- decuadas para jugar. Los adultos son los que entorpecen la- actividad lúdica de los niños.

La buena disposición de los maestros en relación -- con el juego, basada en el justo aprecio de su valor, es u- na de las condiciones más importantes, para que los niños - puedan aprovechar al máximo los beneficios del juego.

(12) Jean Cheteaw escribió el siguiente pensamiento a cerca de la importancia del juego: Un niño que no sabe jugar, un- pequeño viejo, será un adulto que no sabrá pensar ".

(12) Efraín Sánchez Hidalgo Psicología Evolutiva

Ed. Grijalbo P.P. 33 1983.

B. Ambiente Escolar

La función de los maestros es esencial, puesto que ellos son a la vez los primeros modelos de sus alumnos.

Los profesores influyen en el niño por su comportamiento, y a la vez por su agrado de comprensión, por sus sentimientos y por sus reacciones subconcientes. Por eso es necesario que ellos se conozcan así mismo y al desarrollo de la psicología infantil.

Dentro del marco escolar y social, el niño debe ser libre en la expresión de sus sentimientos, en su actividad y en sus pensamientos. Se le debe de inducir al niño a confiarse y a manifestarse libremente, bajo cualquiera de las formas adecuadas al alma infantil, como juegos, sueños, dibujos, etc., aquí es donde los educadores pueden hacer mucho, pero para que puedan realizar esto, es necesario que conozcan al niño y sus etapas de desarrollo como se expresó anteriormente. En el desarrollo sensorial del niño, el contacto con los padres y con los juguetes apropiados para cada edad le ofrecen muchas maneras para desarrollar, su sensibilidad auditiva, visual y táctil.

Aunque el juego sea la actividad primaria del niño que juega con su cuerpo antes de asir la sonaja, sabemos

que ésta actividad debe desarrollarse en un clima afectivo y no desfavorable porque el niño se hace pasivo.

Es necesario considerar que los periodos del juego -- con absolutamente indispensables; y que tanto el padre como la madre han de dedicar el tiempo y el cariño suficiente -- para ejercitar a su hijo en la utilización de sus ojos y -- manos.

Muchos de los juegos que se practican con el niño durante los primeros años de su vida, favorecen el conocimiento del cuerpo y del equilibrio de sus reacciones, lo cual -- también forman parte de una mejor educación.

El juego es la actividad primordial del niño; por eso debe de existir en la casa un lugar especial para que juegue, como son los jardines al aire libre.

En el desarrollo del lenguaje, se debe recordar que -- es de tipo imitativo, y que los padres que no juegan con -- sus hijos, que no hablan con ellos ó no los invitan a reaccionar ante algunas palabras, y nombran algunos objetos, -- no deben sorprenderse, si después, su hijo presenta un retraso verbal.

Si un niño de 4 años, ya es capaz de frenar su impulso

se esperan pacientemente que se le prepare lo que reclama, quiere decir que es apto para ejercer sobre sí cierto dominio. Esta cualidad de autocontrol que implica voluntad y atención hacia los otros, es muy importante que la adquieran. La Secretaría de Educación Pública, editó unas guías para los padres de familia en 1983 pues pensaron probablemente en la falta de orientación sobre las actitudes que tienen los niños a determinadas edad y la manera, como los padres pueden ayudarlos.

Se citan algunos aspectos relevantes de esta guía. -- Desde los 3 meses a un año. El niño juega con objetos y los manipula. El niño necesita jugar, darle objetos que pueda tocar sin hacerse daño. Este juego es importante para que empiece a conocer las cosas. De nueve meses a un año, imita los movimientos se le enseña al niño juegos sencillos con las manos, para que repita los movimientos que se hacen.

De 1 a 2 años juega con objetos de diferentes tamaños y colores, pueden ser tapas de frascos, pelotitas, etc. A los dos años. Inventa juegos con objetos que le rodean y aprende cosas nuevas.

Participar con él y decirle como y con que puede jugar le enseñará a convivir con otras personas y a solucionar pequeños problemas. De 2 a 3 años. Trata de hacer lo --

que hace. Desde jugar con ustedes, que le platiquen, cuen--
ten y que le contesten lo que les pregunta, utiliza objetos
pequeños para jugar, se le debe proporcionar al niño, los -
materiales con los que puede jugar y platicar con él sobre-
su juego, para que el niño se interese más en lo que está-
haciendo.

Juega imitando a los miembros de la familia, recono-
ce algunas partes de su cuerpo. De 3 a 4 años. Es más fuer-
te, grita, corre, juega y parece un torbellino haciendo tra-
vesuras y es que los niños jugando aprenden.

Un niño que está sano siempre está activo, inventa--
juegos con otros niños y empieza a competir.

De los 4 a los 5 años. Juega libremente con varios -
niños, imita, distingue colores, rojo, azul, verde y compar-
te sus juguetes. De 5 a 6 años. Juega libremente y ayuda a-
los niños más pequeños, organiza juegos favoreciendo la re-
lación con otras personas y la seguridad en sí mismo. De --
los 6 a los 12 años aproximadamente. Juega con compañeros -
de su misma edad, crea reglas del juego y las modifica de -
acuerdo con los intereses de la mayoría del grupo.

Es importante que los padres sepan seleccionar el --
juego apropiado al niño; es decir, al gusto para satisfacer

su propia necesidad de tener lo que no tuvieron en la infancia o para premiar al niño por un esfuerzo realizado, u obediencia o simplemente para darle alegría.

Será un excelente juguete, aquel que provoque en el niño ganas de utilizarlo, que le haga experimentar alegría al usarlo, alegría que lo enriquecerá y lo ayudará a desarrollarse. Para conseguir este objetivo es indispensable que el juguete corresponda con exactitud a las posibilidades del niño al que se destina.

Un juguete que le obligue a un juego demasiado complicado, la fatiga le crea sentimiento de impotencia, además lo pone inquieto; por el contrario, un juego demasiado fácil lo mantiene en un nivel que no le permite progresar y le aburre. En realidad, para el niño, el juguete es la única cosa que él pertenece de verdad, su amigo y confidente, le aporta la posibilidad de la fantasía y de la evocación y con él puede dar libertad a su imaginación; al mismo tiempo le servirá en los juegos con otros niños.

No es un objeto inerte é inútil, le es indispensable para su desarrollo infantil. Los niños que carecen de juguetes, los fabrican, los inventan, o los ingenian. Todo puede servir de juguete, lo fundamental radica en que al niño crea, imagine, y juegue de verdad.

La tarea de los padres y maestros es observar a sus hijos durante el juego. El niño revela en el transcurso del mismo su tendencia; su emotividad cuyo grado se expresa por la intensidad de los gritos de ademanes, las alegrías o los enfados, la extraversion o la introversión, etc. Una vez -- que se obtienen las observaciones sobre el juego del niño-- se deducen conclusiones, desde la energía hasta la destreza desde el respeto a las reglas hasta la amistad y la generosidad; pero también la indolencia y la hipocresía, las ---- trampas y la antipatia. Con respecto a los niños que no - saben jugar, es necesario enseñarles hacerlo.

Los maestros deben orientar y a los educandos y jugar con ellos.

El juego decía Claparede tiene como función permitir al individuo realizar su ego, desalegar su personalidad (1) La tendencia de considerar al desarrollo de las estructuras mentales como función de la interacción del individuo con su ambiente social y escolar es cada vez mayor. Los prime-- ros cuatro o cinco años de escuela parecen ser un periodo - crítico para el niño. Se ve obligado a romper algunos aspectos de dependencia con su familia, a aprender lo que se le enseña en la escuela y a relacionarse con sus compañeros. A demás queda expuesto a los valores y actitudes de nuevos agentes sociales, que son los maestros y sus compañeros, los

cuales lo apoyan en sus metas y valores existentes o le ---
 crean un conflicto, dentro del salón de clases, las interac-
 ciones de compañerismo las controla en un grado bastante --
 considerable, el maestro. Pero la habilidad del niño para--
 adaptarse a las exigencias de la situación de grupo es un -
 criterio importante de madurez, las normas y evaluaciones -
 en su salón de clase influirán sobre él en diversas formas.

Dentro de los grupos informales de juego: Las interac-
 ciones son mucho más espontáneas y el grupo de compañeros--
 se convierte cada vez más en una fuente de modelos, sancio-
 nes, gratificaciones y experiencias sociales.

Tanto en el salón de clases como en los grupos infor-
 males de juego, los niños emplean un tiempo cada vez mayor-
 de juego con otros si son de su misma edad, y de preferen--
 cia de su propio sexo. La segregación de grupos de compañe-
 ros por edades es en parte, un producto del sistema educa--
 tivo. La relación entre compañeros de clase con sus implica-
 ciones de amistad y de juego, tiende a continuarse después-
 de las horas de clase, Los subagrupamientos dentro del sa--
 lón de clase se facilitan por la proximidad especial y por-
 factores que contribuyen a su mayor acercamiento.

(14)(12) Claparede afirmó que los intereses del niño-
 son jugar o imitar, y que sólo vive plenamente cuando juega.

El maestro ha de utilizar el juego si quiere influir en la conducta de los niños, tomando esta, como la actitud o reacción del educando ante las diversas situaciones de su vida. Los juegos que gustan a los niños están en relación directa con sus intereses; que en la primera infancia de uno a tres años son sensoriales y glósicos.

En la segunda infancia de tres a siete años aparecen los intereses lúdicos, y la tercera de 7 a 12 años que es el periodo de escolaridad aparecen los intereses intelectuales abstractos, con las funciones mentales de elaboración, juicio, razonamiento, etc. Por lo tanto, es necesario que los juegos que se organizan, se ajusten al desarrollo infantil.

A los niños durante la primera infancia lo que les interesa es el ejercicio y la actividad sin importarles la victoria o la derrota; en la segunda infancia les importa la habilidad personal, por eso les gustan los juegos de canicas, trompos, etc.

A los niños que están en la tercera infancia les agrada la participación en grupo.

Respecto al juego, puede afirmarse que la escuela ha pasado por tres etapas: Enemiga del juego, tolerante del-

juego, y amigo del juego. Durante la primera etapa no había recreo y los niños que jugaban eran castigados severamente porque perdían el tiempo; la escuela siempre estaba triste y silenciosa, solo se rompía el silencio cuando un niño --- lloraba. En la segunda etapa se vió al juego con indiferencia, como una actividad inútil o como una intrascendente -- diversión.

(15) Fué Frobel quien descubrió el papel verdadero y trascendental del juego en la educación.

En la tercera etapa los estudios paidológicos que se han llevado a cabo comprueban que jugar no significa perder el tiempo, los maestros poco a poco fueron tomando una actitud favorable a la actividad, se dió oportunidad para que los niños jueguen durante el recreo que tiene duración de 30 minutos y practique algunos juegos educativos, bajo la dirección del maestro, logrando mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Si el niño es actividad y su personalidad se desenvuelve y afirma por la acción; el maestro debe utilizar sus disposiciones naturales para los fines educativos; Por eso el niño no debe ser un receptor pasivo de nociones abstractas.

(13) (14) Huisman, Denis Psicología de la vida familiar.

España. Ed. Plaza Jaimes 1979 P.P.90.

La enseñanza para que sea eficaz ha de ser lo más activa y posible. El niño aprende más haciendo las cosas que oyendo las explicaciones sobre como son las cosas.

La enseñanza debe ser atractiva porque de este modo-- responde mejor la naturaleza del niño. Cuando decimos que la enseñanza debe ser atractiva, queremos decir, que la acción educativa ha de ejercerse de modo que el objeto de la enseñanza le interese al alumno y provoque en él el deseo de adquirir el conocimiento ésta forma de educación que respeta las leyes de la formación de la personalidad del niño, es atractiva, porque participa utilizando el juego.

La enseñanza verdadera es la que forma y educa poniendo en acción todas las funciones, tanto físicas como morales del niño, la que no se concreta al presente, sino que encara la educación con miras al porvenir de la personalidad en formación.

La tendencia natural de los niños a formar grupos, es favorable a los maestros y en vez de descuidarla o combatirla han de fomentarla y estimularla, en las asociaciones infantiles ha de existir la camaradería, porque sólo así éstos aprenderán a tolerarse a ceder, a mandar, respetando las normas y reglas de un juego, limpio, sin engaños ni trampas logrando así un verdadero aprendizaje.

Los niños aprenden mientras juegan, y a través de--
sus actividades lúdicas se enfrentan con ellos mismos, con--
otras personas y con el mundo de los objetos que los re---
dean.

La adquisición de conocimientos y habilidades, es--
tan importante como la ejercitación de las actividades de--
cisivas para la formación de la personalidad.

(15) Diccionario Pedagógico.

México, D.F. Ed. Grijalbo 1984. PP.38,39.

CAPITULO V

DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS

El juego es una parte fundamental y necesaria de las actividades infantiles. Existen tres categorías generales de juego. Sensoriomotriz, sociales, é imaginativas.

El juego sensoriomotriz comprende la manipulación -- de objetos o la realización de actividades por la simple -- razón de las sensaciones que producen. Es el tipo de juego -- que realizan frecuentemente los lactantes, por ser el único -- que pueden realizar en las primeras etapas de desarrollo. -- Ven incluídas en esta categoría actividades motoras, tales -- como: gatear, arrastrarse, caminar, correr, saltar, brin-- -- car, agitar una mano un pié o cualquiera otra parte anató-- -- mica susceptible de ser movida.

También incluye la manipulación de objetos personas, partes del propio cuerpo o todo aquello que pueda manejarse con las manos. El juego imaginativo es la clase de innumera -- bles juegos de fingimiento que se vuelven tan predominantes durante los años preescolares.

En realidad, todo juego en donde se interpreta algo -- diferente a lo que verdaderamente es, puede considerarse --

como juego imaginativo.

Existen juegos imaginativos que prevalen en la edad preescolar, éstas son las fantasías o ensueños que los niños se imaginan, dan vida a las cosas que le rodean, es decir, el pensamiento mágico de los niños.

El juego social es la interpretación entre dos o más niños que juegan con reglas definidas y precisas, que pueden ser respetadas ó no por los jugadores, dependiendo de su nivel de madurez.

En una investigación a cerca del desarrollo de la actividad lúdica y los juegos, Piaget elaboró en 1932 una clasificación de los mismos por las estructuras, juegos prácticos, juegos que utilizan símbolos y los que tienen reglas.

(16) Según Carlota Bühler, el juego es una etapa de la evolución total del niño; hace la clasificación en funcionales, de ficción, de adquisición y de elaboración.

Los juegos funcionales pueden estar constituidas de movimientos simples, como estirar y doblar los brazos ó las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlas balancear, producir ruidos ó sonido.

Los juegos de ficción los cuales consisten en jugar con muñecas, montar en un palo como si se tratara de un caballo, etc., En los juegos de adquisición el niño mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas, seres y escenas, cuentos, canciones que parecen observarlos--totalmente.

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

Algunas de las investigaciones que han demostrado -- los efectos sociales del juego son los realizados por Harry y Margaret Harlow en 1962. Ellos consideran tres niveles -- de juego que reflejan estudios progresivos de desarrollo -- al juego simbólico simple, en el que intervienen uno o dos objetos; juego simbólico complejo con tres ó más objetos -- utilizados cuando menos tres minutos consecutivos, y el --- juego temático o dramatizado, similar al juego simbólico -- pero con un argumento identificable. De acuerdo con las --- finalidades del juego, Claparede clasificó a los juegos --- en dos categorías: juegos de funciones generales y juegos de funciones especiales. Los juegos de funciones generales -- corresponden tres clases de juegos: los sensoriales, los

(16) Psicología de la Educación Diaro Di Georgi 1984.

motores y psíquicos.

Los juegos sensoriales ponen en actividad los órganos de los sentidos. Los niños sobre todo los pequeños, sienten placer en ejercitar los sentidos; les gusta tocar las cosas, hacer ruido golpeando repetidamente los objetos--probar las sustancias enbadurnar los papeles u otras cosas--con colores.

Los juegos motores consisten en poner en actividad los miembros, mediante ellos se fortalecerán los músculos--y se logra la coordinación de los movimientos, que se hacen más precisos y seguros.

Los juegos psíquicos pueden ser intelectuales y afectivos.

En los juegos intelectuales intervienen la comparación ó el reconocimiento de formas ó números, como el juego del dominó ó lotería pueden intervenir la imaginación, la asociación de ideas ó el razonamiento; ejem., para cada uno de éstos casos son las adivinanzas, la búsqueda de ricas -- para palabras dadas, etc.,

En los juegos afectivos ocupa un lugar preponderante el sentimiento.

Los niños gustan de las historias de bandidos y de detectives porque las aventuras de los personajes las emociones despiertan en ellos el entusiasmo ó el miedo.

La otra categoría son los juegos de funciones especiales, entre los cuales están: los juegos de lucha y victoria, los juegos de caza, los juegos sociales, los juegos familiares y los juegos imitativos.

Los juegos de lucha y de victoria vienen a ser un verdadero entretenimiento para las luchas futuras, éstas actividades están en relación con los instintos. Los juegos de caza se incluyen los de persecución, escondite, etc., también corresponden a esta clase; las excursiones para pescar, cazar mariposas, recoger nidos, frutas ó flores. Estos juegos están en relación con los coleccionistas pues guardan algunas cosas como piedras, figuritas, etc. Entre los juegos sociales entran los juegos de camaradería, los equipos deportivos, las sociedades infantiles, etc.

Estos juegos contribuyen a desarrollar los instintos sociales, especialmente los de solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad. Los juegos familiares están relacionados con el instinto materno y paterno, la muñeca un lugar de preferencia.

En los juegos imitativos los niños imitan las actividades de los adultos.

Toma de la vida del adulto los elementos para su juego; Hace de médico, imitando no sólo los actos propios de la profesión, sino también los gestos, el lenguaje, la actitud hasta el vestuario, etc.

Se describe brevemente la clasificación de Jean Piaget, pero como es trascendental, su clasificación se hará en forma más detallada: la necesidad del juego, ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado.

Estas tres formas del juego infantil pueden coexistir simultáneamente; sin embargo, durante la fase sensoriomotora aparecen exclusivamente los juegos como ejercicio.

Los juegos simbólicos alcanzan el mayor desarrollo entre los tres o los seis años, los juegos reglados predominan alrededor de los diez años de edad en los niños. Los juegos como ejercicio corresponden a la necesidad de acción automática. Estos juegos se refieren al propio cuerpo, juntar y separar las manos, coger y dejar el propio pie, etc., poco a poco se incluyen en estos juegos como ejercicios todos los objetivos posibles.

Los juegos simbólicos se distinguen de los juegos -- como ejercicio por la ficción y por la utilización de los -- símbolos propios.

Dependen de la posibilidad de sustituir y represen-- tar una situación vivida por una supuesta. Desde el juego-- más sencillo hasta la representación simbólica con escenas-- completas. Como han demostrado los psicoanalistas, aparecen frecuentemente en los juegos simbólicos deseos insatisfe-- chos o conflictos sin solucionar.

Así muchos deseos reprimidos en la realidad se satis-- facen mediante el juego.

Los cuidados que se quisieron prestar el hermanito -- recién nacido son transferidos al muñeco. Los juegos sim-- bólicos son practicados en común, cada niño adopta un papel y es necesario adaptarse a los compañeros y someterse a las reglas generales del juego.

Los juegos reglados son la subordinación común, a -- una ley que sujeta a todos, se realizan frecuentemente en-- tre los siete y los ocho años.

Así los niños menores de 7 años juegan con canicas-- imitando a los niños mayores, pero sin sujetarse a las re--

glas del juego.

Afirmen que en un campeonato pueden ganar todos al mismo tiempo; ganar el juego significa para ellos, sencillamente divertirse.

En la edad escolar crece el interés por los juegos sociales y sus reglas.

El juego satisface en el niño el deseo de participar a su modo, en la vida de los adultos, en cuanto conforma la realidad a sus propios deseos. Diversas clasificaciones han generado en la historia de la educación a cerca de los juegos y su función, el Profr. Everardo García C. intenta integrar un plan gral., y completo de los principales esquemas propuestos, haciéndolo en cuatro etapas.

Primera etapa: juegos de desarrollo psicomotor. En esta etapa se inicia el desarrollo de las primeras habilidades que se muestran desde los primeros momentos de vida y que genera a su vez la parte sensorial y la intelectual. Habilidades a desarrollar:

Equilibrio corporal, integración del cuerpo y del movimiento ante el mundo exterior del niño, estructuración espacio, temporal, lateralidad, etc., Juegos y actividades-

de desarrollo, caminar y carreras. Sobre líneas y ritmos, - imitación de animales u objetos lígalo con nímios papirole- ría, etc.

Segunda etapa: juegos de experiencia sensoriomotriz.- Por medio de sus sentidos, el niño es capaz de dominar sus- propias percepciones, para llevar a cabo las acciones que - se propone, habilidades a desarrollar.

Organización perceptiva, pues el niño a través del -- juego descubre los colores y sonidos; conocimiento de los - objetos, a partir de las primeras manipulaciones, e inicia- rá las primeras relaciones lógicas, organización en el es- pacio gráfico a través de la coordinación y de la precisión Ordenamiento y secuencias, reconstrucción de objetos, bús- queda de diferencias, mosaicos, tanagrama, iluminar por nú- meros, rompecabezas, sopa de letras, fuga de vocales, etc.

Tercera etapa: Juegos al servicio de la inteligencia- práctica. Integración y síntesis de las habilidades psic-- motoras y sensoriomotrices, hacia la expresión de ellas co- mo verdadera respuesta del aprendizaje ó como nuevas des--- trezas del que amplíen sus medios de expresión, habilidades a desarrollar uso del cuerpo, especialmente los brazos y la manos para la utilización de utensilios, lenguaje gráfico - que es la proyección y el desarrollo de la comunicación; ha

bilidades de construcción; de la descomposición y estructuración de los elementos a la construcción de estructuras.

Juegos y actividades de desarrollo. Dominó, rompecabezas, loperías, quiñoles, laberinto de conocimientos, etc.

Cuarta etapa.- Juegos de aproximación al pensamiento lógico. Paso del pensamiento concreto al formal irreflexivo
Habilidades a desarrollar,

Relaciones cualitativas y cuantitativas, relaciones-matemáticas, nociones de pertenencia a un conjunto y sus -- relaciones; nociones de simbolización en operaciones con---cretas y nociones de abstracción.

CAPITULO VI.

LOS JUEGOS Y SU FUNCION PEDAGOGICA.

El juego le permite al maestro apreciar la caracte--
rología del niño. El estudio del juego ayuda a obtener ele--
mentos útiles para el desarrollo de los mismos.

El juego permite ver como los intereses del niño cam--
bian con la edad, además, como las tendencias primitivas se
diversifican, combinan y complican.

El papel del juego no sólo se limita a lo que ante--
riormente se expuso, sino que dará lugar a la formación y --
el desarrollo de actividades como el arte, la ciencia y el--
trabajo.

El juego es el puente natural, por el cual, el niño--
penetra en otras actividades, por esa razón se convierte --
en un medio que los maestros utilizan en el proceso enseñan--
za-aprendizaje, además contribuyen a propiciar el desarro--
llo integral del niño. La capacidad creativa del niño depen--
de de factores hereditarios y de la estimulación del medio--
que lo rodea. La escuela es parte importante del ambiente--
con que se relaciona el niño, y es la razón por lo que el --
maestro necesita allegarse de variados materiales pedagógi-

cos, que le faciliten presentar los contenidos de los objetivos y suscitar una verdadera comunicación con los niños.- El juego no es solamente una de las actividades más serias para el niño y la que ocupa más su tiempo, es también la pauta por la cual se desarrollarán o retardarán sus aptitudes y sus facetas de aprendizaje.

Los juegos con los que intente desarrollar algún tipo de actividad con los pequeños deberán de conciliarse tanto con la fase de evolución del niño como con los objetos que planteen el proceso enseñanza-aprendizaje.

Entre los diferentes juegos existentes, el juego didáctico lo puede utilizar el maestro dentro y fuera del salón de clase. Mediante este, puede dar lugar a actividades individuales y de grupo que le serán de gran utilidad para conocer al alumno. El primer objetivo a plantear en los juegos dentro del salón de clase aún escapando a los principios de libertad y espontaneidad del juego mismo, es el de propiciar una actividad atractiva a través de la cual dirija la disposición, la atención y la energía al ejercicio de alguna actividad específica. Acercarse a la integración de la dinámica característica del niño, es otro de los objetivos del juego; donde el juego y trabajo no sean sino una misma tarea, atendiendo a su propio impulso de integración en su ambiente y descubrimiento de él.

Además los juegos contribuyen al desarrollo de hábitos de trabajo individual, como: orden, dedicación, constancia, organización, respeto, etc. El niño desarrollará -- por medio de los juegos aspectos de trabajo, grupal: escuchar, participar, respeto mutuo, disposición, etc.

El maestro enriquece por medio del juego las rutinas escolares, con ejercicios que además de significativos é -- interesantes para el niño, logren el aprendizaje de conocimiento.

La seriedad de un juego de desarrollo, no incluye la grandiosa oportunidad de presentar juegos sin un objetivo -- claro de habilidad, sino únicamente de ocio y distracción -- para que el niño descansa y logre la normalización, después del trabajo en clase.

Cada juego ya es válido en sí mismo. Es importante -- recordar que algunas normas o reglas del juego, las modifican e las agregan los propios niños.

Es necesario, motivar a los alumnos para que presenten sus propios juegos, para un tema o un momento determinado generando un compromiso distinto en el proceso del juego.

Algunos maestros piensan que se pierde el tiempo al jugar, sin comprender la importancia que tiene aprender-jugando. Lo primero que debe hacer el maestro es rescatar los juegos que él mismo jugó; por ejm: dígalos con mímica, un avión cargado de...

La mayoría de éstos juegos se implementan en momentos de tiempo libre y sin recursos tan solo con el ánimo inventivo y de dirección. La educación y el juego deben de integrarse para obtener el máximo beneficio para los niños.

Con las aportaciones de un movimiento educativo llamado escuela activa, destacando en este movimiento Montessori, Claparede, Decroly, Kerchesteiner, Dewey, Freinet y Piaget.

Dan nuevo panorama educativo no sólo referente a la aplicación de determinados métodos, sino a toda una filosofía de la educación, en donde cambia el rol del docente y del alumno; el alumno debe practicar valores que han sido aceptados universalmente; la libertad, la democracia, la creatividad, el juicio crítico y la espontaneidad.

La educación activa cambia en lo concerniente a la organización escolar, al uso del material didáctico, y en lo que se refiere a los contenidos programáticos, no le dá-

al alumno conocimientos ya acabados, terminados, sino que --
considera al educando como el constructor de sus propios --
conocimientos.

El maestro debe confiar en la capacidad de sus alum--
nos, por muy pequeños que éstos sean; no debe subestimar --
las respuestas que dan los niños a los estímulos ó los jue--
gos educativos, pues en cada situación educativa el maestro
podrá establecer un verdadero laboratorio integral de la --
docencia.

Es importante para el ser humano, el uso de las ma---
temáticas, permiten al hombre organizar y desarrollar su --
pensamiento. Para estudiar la realidad, el hombre construye
modelos con los cuales trata de reproducir el comportamien--
to de objetos y fenómenos. Al usar las matemáticas para co--
nocer esa realidad y para mejorar sus condiciones de vida,--
el ser humano pasa por tres etapas:

Primera - abstracción, construcción del modelo.

Segunda - Deducción lógica manejo del modelo.

Tercera - Interpretación revertimiento a la realidad--
donde se aplican las conclusiones.

Los elementos del modelo se manejan de acuerdo con --
reglas lógicas. Este proceso permite llegar a conclusiones--

que no eran evidentes en un principio. Las conclusiones --- obtenidas al manejar el modelo, una vez comparadas con la - situación real que dió origen, se aplican para interpretar- no sólo esa realidad, sino para otras diferentes y esa in-- terpretación puede convertirse en base para una transforma- ción.

La renovación actual en la enseñanza de las matemá--- ticas, debe comenzar desde preprimaria pues a ésta edad es- cuando produce mayor efecto si se les aficiona a los niños- con actividades matemáticas divertidas. Por medio de sus -- propias experiencias y no por la de los demás, es como los- niños aprenden mejor. Las relaciones lógicas que queremos-- que los niños aprendan, tendrán que ser incorporadas a unas relaciones efectivamente observables, con atributos fáciles de distinguir, tales como: el color, la forma, etc.

Si los niños aprenden mejor con métodos activos, es - preciso que el maestro se adapte a esta nueva situación --- Además con la utilización del material manejado tanto por - los niños como por el maestro y sobre todo una buena organi- zación de parte del maestro se obtendrán mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La actividad del juego es, en ciertos aspectos una -- tarea de significación moral porque inicia al niño en el en

tendimiento de que existen reglas que se deben respetar. Al principio la figura del adulto será el modelo para la moralidad infantil. Los padres del niño influirán en esto, pero poco a poco se va a adaptar a reglas abstractas de carácter social.

Los profesores han de contribuir al desarrollo moral del niño pues es una parte esencial de la educación. La palabra moral procede del vocablo latino mores que significa costumbres o tradiciones. No existe ninguna cultura ó sociedad que no tenga éstas costumbres y que no enseñe a los niños a ajustarse a ellas.

Los niños aprenden que existen diferencias entre una conducta buena y mala y entre lo correcto ó incorrecto antes de comenzar a hablar o a caminar en el proceso de interacción con los adultos, el niño llega a saber que un señalamiento fruncido ó un severo ! No, no !, un manotazo con los dedos significan, niño malo mientras que una sonrisa, un beso ó un juego quieren decir niño bueno; El juego debe aprovecharse en su carácter de hecho natural para encauzarlo hacia la comunicación y la socialización, hacia el aprendizaje de la ciencia, la tecnología y el arte. El juego y el trabajo escolar deben complementarse uno al otro.

Es fundamental, tomar en cuenta la experiencia que el-

niño tiene de la realidad. Al entrar a la escuela el niño --
 ha adquirido ya una basta experiencia, por lo que se debe--
 coordinar las áreas del programa escolar de tal manera que--
 la enseñanza contribuya al desarrollo armónico.

La educación debe formar más que informar. Es ~~esen~~-----
 cial que el niño aprenda a aprender, de modo que durante --
 toda su vida, en la escuela y fuera de ella, busque por sí--
 mismo el conocimiento, organice sus observaciones a través--
 de la reflexión y participe responsablemente en la vida so--
 cial.

Mediante el juego, el niño conoce sus capacidades y --
 limitaciones; además facilitará su participación en las ac--
 tividades colectivas. Los métodos de educación activa piden
 que se le proporcione a los niños material didáctico para --
 que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades--
 intelectuales. Los juegos de los niños, mediante su propia--
 evolución interna, se transforma poco a poco en construccio
nes adoptadas, que exigen siempre más trabajo afectivo, en--
 las clases de una escuela activa se observan todas las tran
siciones espontáneas entre el juego y el trabajo.

En la escuela donde el niño aprende habilidades bási--
 cas y adquiere el conocimiento fundamental para comprender--
 el mundo que le rodea y estar en relación con él.

También es en la escuela donde desarrollará sus relaciones sociales y su personalidad que lo caracteriza a lo largo de su vida.

Las estructuras intelectuales y morales del niño, no son las nuestras, por eso los nuevos métodos se esfuerzan en presentar a los niños de diferentes edades, las materias de enseñanza asimilables a su estructura y a los diferentes fases de su desarrollo. Los padres del alumno que se preocupan por su desarrollo intelectual, colaboran con la escuela respondiendo a las preguntas del niño, o bien, mediante la orientación de sus juegos, o enriqueciendo su imaginación.- El comportamiento social de una persona puede tener las siguientes causas: la imitación, la identificación, la persuasión y el juego. Desarrollo social es el proceso de adaptación e influencia sobre individuos y grupos, influye la capacidad de conocer y mantener amistades, de dirigir y orientar a los demás y desean volverse en ambientes cooperativos y competitivos.

El desarrollo social hace hincapié en como se utiliza el conocimiento en las interacciones con los demás durante el trabajo y el juego.

CAPITULO VII

JUEGOS QUE FOMENTAN LA ACTIVIDAD

APRENDER-JUGANDO.

La mayoría de los investigadores académicos consideran la memorización como una de las operaciones intelectuales básicas. Uno de los juegos para ayudar a la memorización es éste.

Nombre: Alrededor de los árboles.

Para expandir: La memoria serial a corto plazo, con movimiento y ubicación espacial.

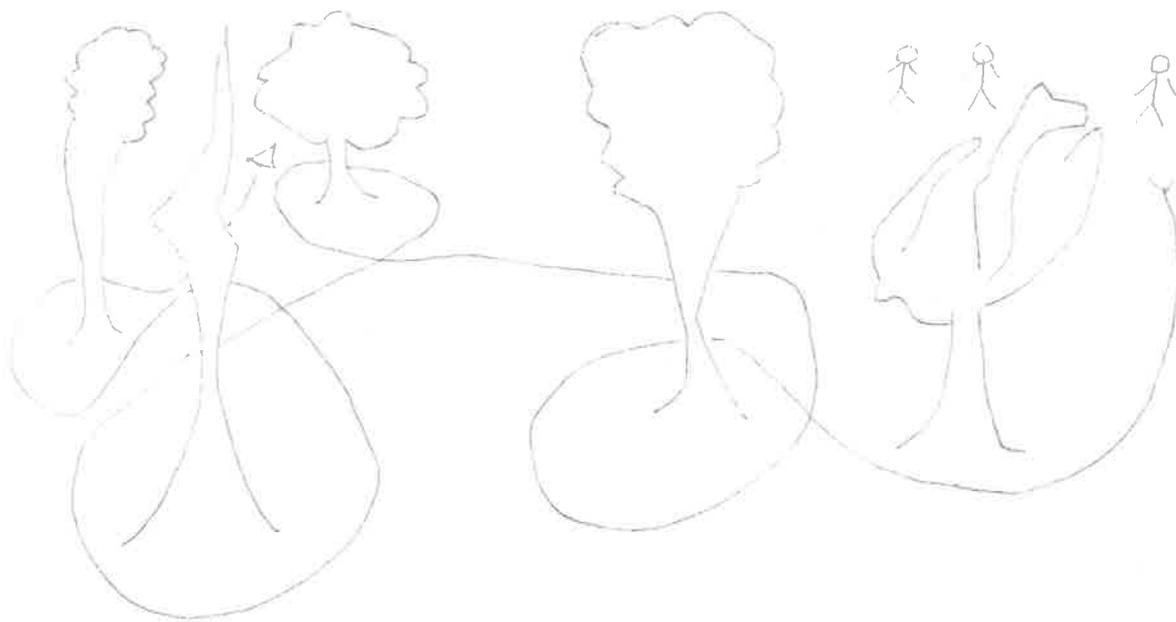
Participantes y material: Niños ó árboles reales, pizarrón.

Descripción: Niños de 7 a 8 años se colocarán en varios puntos del espacio que se está utilizando como si fueran árboles con los brazos extendidos semejando ramas. Si se cuentan con árboles verdaderos, no es necesario su sustitución.

Un indio piel roja, hace un camino que lo llevará a rodear cada uno de los árboles. Los observadores rastrearán sus huellas, intentando repetir el recorrido con exactitud. Modificaciones: En un pizarrón el observador dibuja la ubicación de los árboles y con una línea sigue el recorrido del indio marcando los lugares por donde pasó.

El indio visita el mismo árbol varias veces, si lo --
decea.

El indio puede conducir de la mano a otro niño, con--
los ojos vendados, a lo largo del camino y una vez liberado
de la venda tratará de dibujar el camino que recorrió entre
los árboles o lo marcará caminando. Los niños que nagan de
indio tendrán la libertad de decidir cómo hacer su recorri-
do: Caminando, corriendo, brincando, o mixto. Los observa--
dores repetirán con la mayor decisión posible el recorrido-
y la forma en que se realizó.



En el juego de memorización, el alumno adquiere la capacidad de recordar, siempre y cuando exista previamente una experiencia, y de esta manera, podrá manifestarlo con otro tipo de lenguaje ya sea escrito ó gráfico.

Categorización.- Muchas tipologías del funcionamiento intelectual incluyen capacidades que comprenden discriminaciones, colocación de objetos,, sucesos, símbolos en categorías y el desempeño de operaciones similares que implican clasificación. La categorización es una habilidad esencial del pensamiento. Si no cuentan con la capacidad de disponer las cosas por categorías, los niños no pueden organizar y precisar la información.

He aquí una sencilla actividad para mejorar, las habilidades de categorización de un niño.

Juego: Huellas.

Para desarrollar: La capacidad de codificar, descifrar; formar categorías de modalidades sensoriales, ejemplo visual ó motriz, capacidad de discriminar la derecha de la izquierda.

Participantes y material: Niños de 8 años, un conjunto de dieciocho huellas. Nueve formadas con el pié izquierdo y pintado de color oscuro, y nueve del pié derecho pintadas de color claro, un colchón o un piso amplio.

Descripción: Se colocan las huellas desordenadamente mientras se les explica a los niños que las huellas oscuras son del pié izquierdo y las claras del pié derecho.

Se pide a los niños que caminen, brinquen ó salten -- sobre las huellas del modo que deseen, manteniendo siempre el pié sobre la huella correspondiente.

Ellos intentarán determinar de cuantas formas se puede pasar sobre las huellas. Quizá algún niño quiere arreglar las huellas a su antojo.

Modificaciones: Los niños usarán las huellas, o se colocarán en forma más con leja, ejemplo: algunas volteadas hacia el punto de partida, que exige que el niño ejecute media -- vuelta.



En la categorización el niño aprende a organizar mediante formas, tamaños, colores, peso, etc. Sin esta capacidad el alumno no podrá evolucionar en el aprendizaje ya que es una habilidad elemental.

Comunicación del lenguaje.

El lenguaje, el habla, la lectura, y la actividad motriz, son interesantes. El habla es hasta cierto punto un acto motriz. La comunicación y la actividad motriz, también coinciden en el momento en que varias clases de gestos y -- clases de movimiento acompañan la palabra hablada. Ejemplo de un juego para la comunicación, observa, escribe y lee.

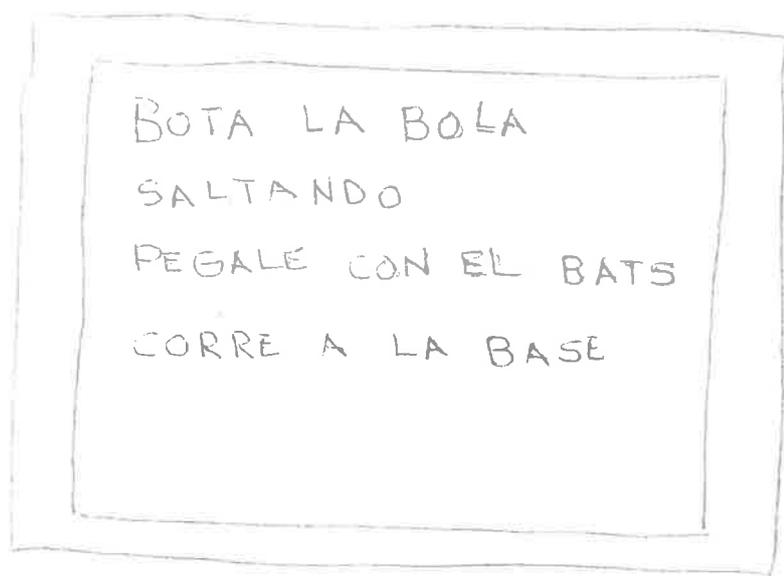
Para recrear: La comunicación escrita y verbal.

Participantes y material: Niños de 7 y 8 años. Pelotas, aros, cuerdas, paños, bats .

Descripción: Un equipo inventa un juego, un segundo equipo lo observa y escribe las reglas aparentes y después las lee a un tercer grupo que no ha tenido oportunidad de observar al primer grupo jugar.

Los evaluadores compararán el juego jugado por el -- primer equipo, con las características del juego por el --- tercero. El equipo o individuos seleccionados como jugado-- res, escritores y segundos jugadores rotan posiciones des-- pués de cada juego escrito, leído y vuelto a jugar.

Modificaciones: Se escriben las reglas del juego después -- de discutirías con el primer grupo ó sin discutirías. Ejm.-- basándose sólo en la inspección. Dos grupos observan el --- juego y escriben por separado las reglas que observarón, -- más tarde comparan las distintas del juego.



Estos juegos se sirven al niño para desarrollar su -- capacidad de descripción. Y sobre todo su habilidad mental-- para comunicarse, combinando tipos de lenguaje, como lo es-- el lenguaje escrito, el gráfico, y el simbólico.

PALABRAS JEROGLIFICAS

Una  es +  +ba  + a a su
 presa, cuando llegó una   + na

desde un  + al y se quedó atrapada

en la   A la  le dio
 lástima la  y aunque prometía

ser un  + do  , prefirió

dejarla volar  + al  La le dio

un a +  ala  por no habérsela

comido como  +na



El hombre como ser social eminentemente, ha tenido la necesidad de comunicar principalmente su sentimiento, -- sus ideas, mismo que al principio fueron en forma de gritos y gestos, posteriormente en dibujos, culminando con la aparición del lenguaje, mismo que se puede acrecentar si se -- logra que el niño conozca mediante el juego otros símbolos de comunicación, los maneje y los utilice en su vida cotidiana.

Los procesos evolutivos se incluyen también en los programas educacionales que fomentan actividades de movimiento. Hay juegos para que los niños aprendan a evaluar -- por ejemplo, el siguiente:

Impulsa la pelota.

Para desarrollar: La capacidad de análisis de velocidad y -- dirección de la pelota con diversas partes del cuerpo.

Participación y material: Niños de 7 y 8 años en adelante. --

Pelotas de varios tamaños, porterías para el fut-boll ---- soccer, canastas para basquet-boll, tablero, etc.

Descripción: El objeto de este ejercicio es determinar co-- mo hacer diversas cosas con una pelota.

Cuántas formas hay de meter la pelota en la canasta ?

Impulsándola desde alguna posición en el área ?

Cual es la forma más eficaz, bombeándola, clavándola (con -- una o dos manos), usando el tablero de la canasta ?

Hacia dónde debe apuntarse cuando se lanza una canasta ?

La pelota tipo soccer sirve para medir como y de qué manera debe patearse para dirigirla hacia arriba, en línea-recta, lejos, etc.

Un niño observador se encarga de evaluar localidad de los movimientos que ejecuta otro como respuesta a proposiciones como ésta: Dime si Juan hace bien su ejercicio. Se evalúa el largo del movimiento de la pierna así como el del brazo previo al lanzamiento de la pelota con relación a la distancia que recorre ésta.

Modificaciones: Estudiar como cambia la velocidad de una bola, cuando la persona que la lanza ó la patea corre a su encuentro.

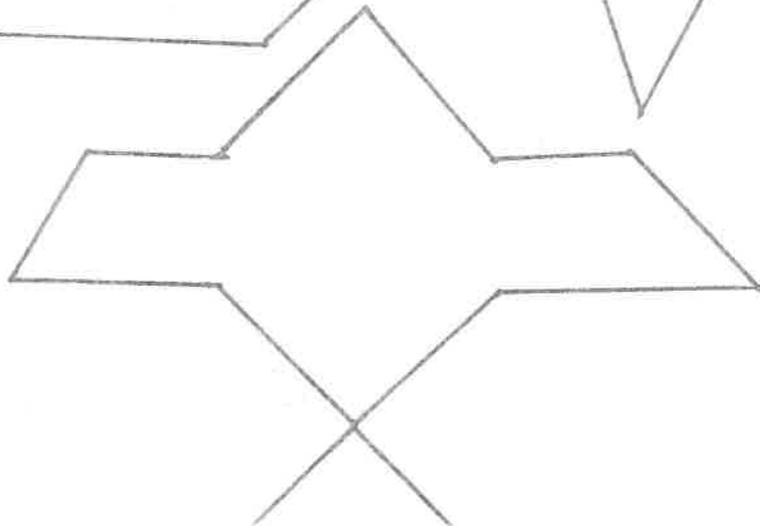
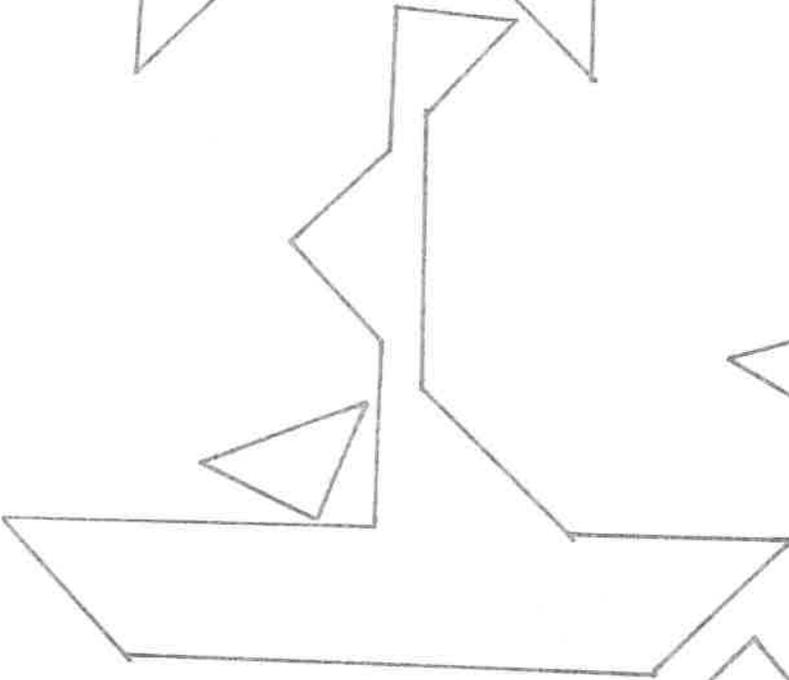
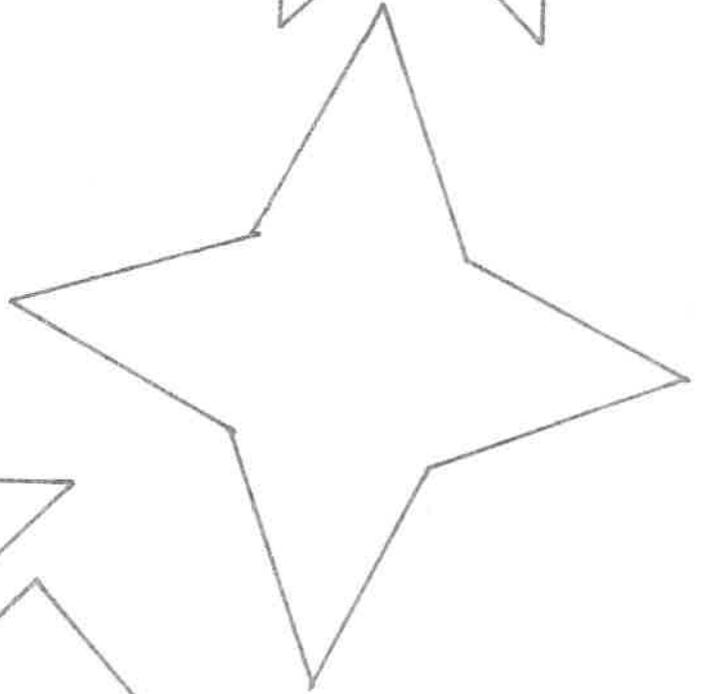
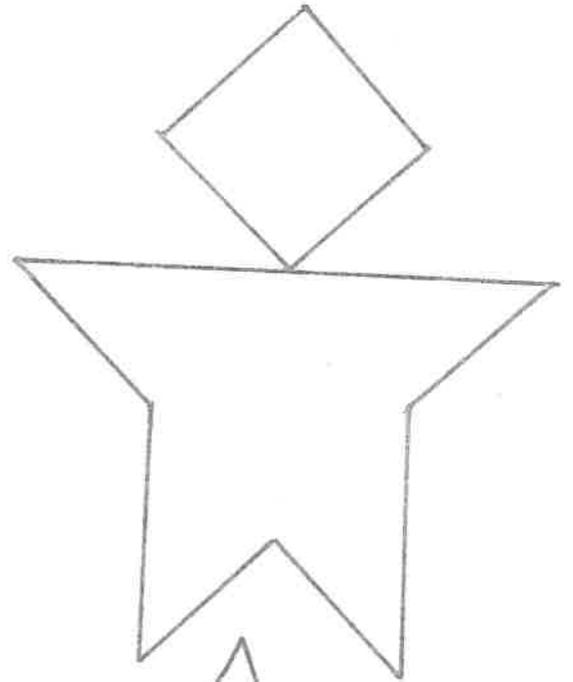
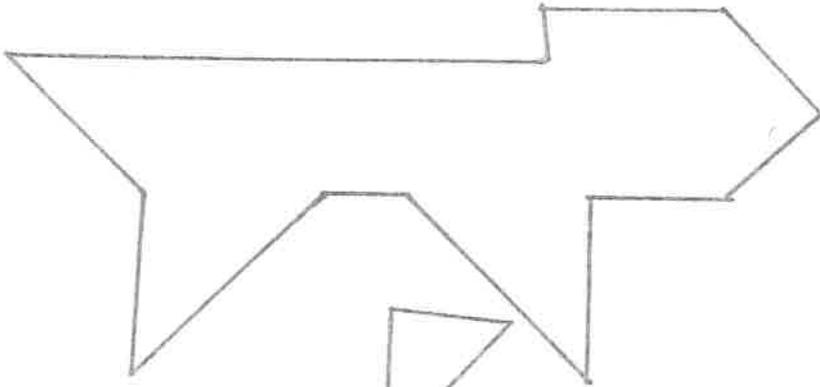
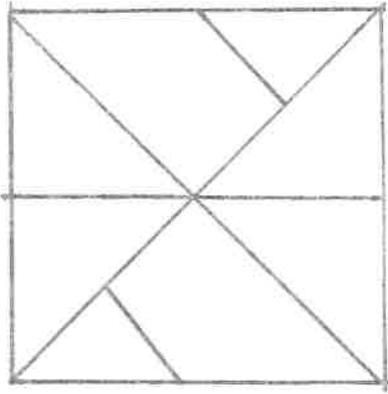
También es posible estudiar la velocidad al lanzador y las distancias cuando la bola llega al lanzador con alguna velocidad. Se comparan las distancias entre el golpe corto y el largo,

En el aspecto de evaluación podríamos decir que es el acto culminante del proceso educativo. La evaluación permanente y continua, no se circunscribe a la constatación de los conocimientos que tienen los alumnos, abarca además to-

do el fenómeno educativo, desde la memorización, hasta el -
desarrollo de hábitos intelectuales valores y corporales. -
No todos los alumnos tienen el mismo nivel de desarrollo, -
y precisamente lo que el maestro debe evaluar y estar cons-
ciente es en la etapa que se encuentra, cada uno de sus a--
lumnos, y así podrá saber que actividades requiere cada u--
no de ellos para lograr avanzar en su proceso enseñanza-a--
prendizaje.

Este juego permite la agilización mental y el conoci-
miento o reforzamiento de algunas figuras geométricas.

Rondocabezas. Se le proporciona a los niños figuras geomé--
tricas en cartoncillo para que formen figuras diferentes de
animales, de objetos, etc.

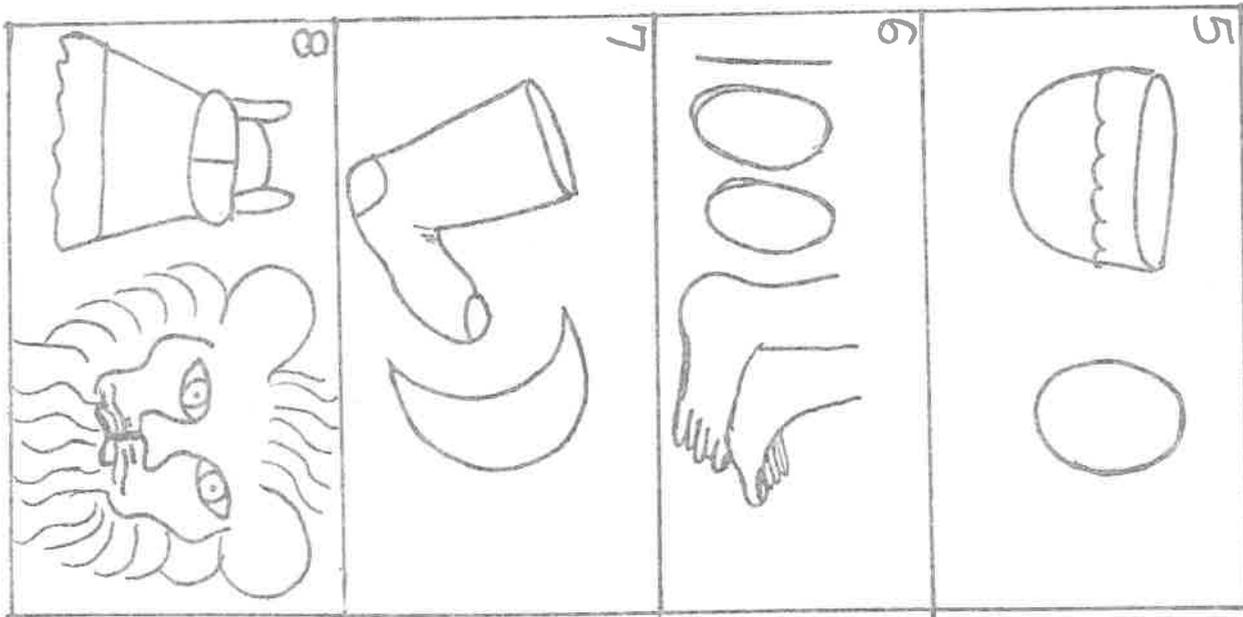
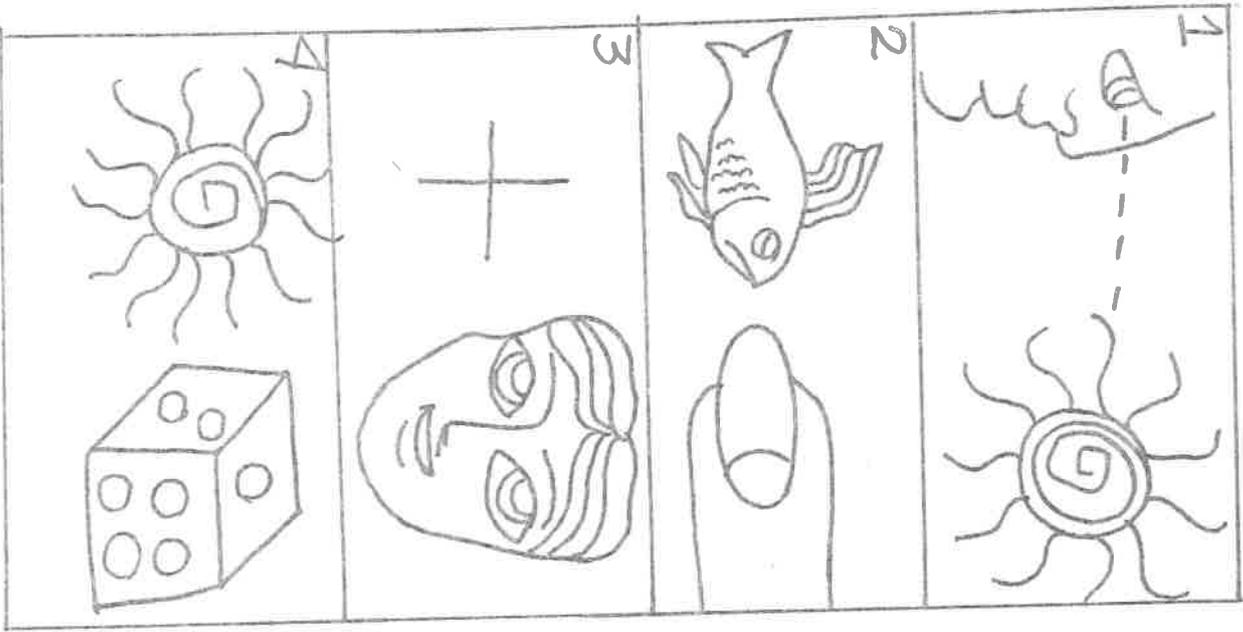


Otro juego que es útil para la visualización e interpretación y escritura de las palabras es el siguiente:

Junta palabras.

Se les proporciona con imágenes dibujadas y se les dan las siguientes instrucciones:

Observa bien cada uno de los cuadros. Fíjate en las imágenes que hay dentro de ellos y pronuncialas en voz alta. Al unir las dos palabras correspondientes a las imágenes de un cuadro, debes encontrar otra palabra. Escribe tus respuestas en los rectángulos.



Blank boxes for labeling the items in the second row, numbered 1 through 8 from right to left:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Este juego es útil para el aprendizaje de la percepción global de número; facilita la concentración, evita el mal hábito de contar con los dedos y comparar conjuntos.

Se le realiza con la colaboración de los niños un dominó para cada uno, con cartones ó tarjetas. Con éste dominó se puede comparar conjuntos ver cual número es mayor ó menor que otro; ordenar las fichas de mayor o menor o viceversa; sumar y restar formando una regla con el dominó etc, y se les dá a los niños las instrucciones de acuerdo a lo que va a realizar. Por ejemplo: Silvia va de su casa a la panadería camina 5 cuadras y luego va al supermercado y camina otras 8 cuadras.

Cuántas caminó en total ?

ó bien: Silvia para ir de su casa a la escuela tiene que recorrer 20 cuadras, pero ya caminó dos. Cuánto le falta para llegar a la escuela ?

Quando se utiliza como conjunto por ejemplo se dice Pedro quiere comprar un kilo de manzana que le cuesta \$ 3,500= y tiene \$ 4,000= su papá le dá otros \$ 1,000=

Cuántos pesos tienen después de comprar las manzanas. Cuánto dinero le queda ?, etc. Con este material se pueden realizar una gran variedad de juegos. Juegos que permiten la socialización del niño, por ejemplo:

El jardinero y la gallina.

Los niños de pié forman un círculo; uno de ellos representa al gallo ó la gallina y se acomoda adentro del círculo; otro, es el jardinero y se encuentra fuera del círculo. Ambos tienen la siguiente conversación:

Jardinero. ¿Quién te dejó pasar a mi jardín?. El gallo ó -- la gallina contesta: nadie. El jardinero: ¡ Te voy a atra-- par !. El gallo ó la gallina ¡Lo veremos!. En este momento el jardinero entra al círculo y el gallo ó la gallina salen. Ahora el jardinero tiene que perseguir al gallo ó la gallina saliendo del círculo, por el mismo lugar que él y repi-- tiendo lo que hace el gallo ó la gallina, quien puede hacer piruetas, giros, saltos, cacarear, o cantar y todos los movimientos que se le ocurran. Luego, el gallo ó la gallina -- deben tratar de entrar el círculo por el mismo lugar que sa-- lió y no dejarse tocar por el jardinero, si este llega a -- tocarla pasa a ser el jardinero; sino, el jardinero conti-- núa en su papel y se elige un nuevo gallo ó gallina, si el jardinero no cumple o se olvida de hacer algunos de las --- piruetas que realizó el gallo ó la gallina, regresa al cír-- culo y el gallo o la gallina elige otro jardinero. De an--- temano se les dan las instrucciones a los niños de las re-- gias del juego.

Los maestros tienen en el juego tan conocido como las canicas un elemento educativo muy interesante, ya que en él

intervienen factores que deben fomentar o desarrollar como, --
 con la coordinación fina, precisión, puntería y cálculo.

Este popular juego tiene infinidad de combinaciones: --
 el más común consiste en meter la canica en un hoyo del ta --
 mado de ésta, hecho en el suelo, y luego golpea la canica --
 del contrario; o bien hacer carambolas, pegarle a una ó dos --
 canicas con un mismo tiro, otra variante: sacar las canicas --
 golpeándola con otra de un círculo pintado en el piso, o --
 bien dejar en libertad a los niños para que ellos inventen --
 otras variantes.

El juego de los números.

Al principio se juega con grupos de seis niños y des --
 pués de diez. Se utiliza el pizarrón y se les pide a cada --
 uno de los pequeños que pasen al frente y escriba una equis, --
 se les explica como éstas pueden representar un número. Des --
 pués se les pide que antes de sentarse, cada uno borre la --
 equis que escribió, cuando ya no quede ninguna, se les pre --
 gunta. Cuántas equis hay en el pizarrón? En el momento en que --
 contestaron ninguna, se les explica que el concepto de ningun --
 a o nada se les representa con el símbolo de cero.

Más adelante, el grupo se divide en equipos de 10 ni --
 ños, alrededor de un aro o círculo, debiendo haber tantos --
 aros o círculos como equipos.

Se tienen tarjetas con números del 0 al 10 se les muestra y se pronuncia en voz alta el número de uno de ellos - en ese momento entran o entra el número anunciado de niños al círculo y permanecen ahí hasta nueva orden.

También para indicar la cifra se pueden usar los dedos, el pizarrón; los palmadas o silbatazo.

Una vez que se ha aprendido este juego se les puede contar una historia o hablar de cualquier tema y cuando se menciona algún número, inmediatamente entran al aro igual-cantidad de jugadores.

CONCLUSIONES

- 1.- La educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo.
- 2.- El juego es determinante, en la formación del niño, -- pues por medio de él aprende a conocerse así mismo y a los demás.
- 3.- El maestro conoce la importancia del juego no solo, desde el punto de vista recreativo; e influye para lograr la enseñanza aprendizaje en todas las áreas de la educación primaria.
- 4.- El juego interviene en el desarrollo físico, social, moral e intelectual del niño.
- 5.- Es necesario conocer los intereses de los niños, en las diferentes etapas del desarrollo, para utilizar adecuadamente los juegos.
- 6.- La educación y el juego se unifican para obtener el máximo beneficio para los niños.
- 7.- Es primordial que los padres adquieran conciencia de la importancia que tiene el juego en el desarrollo de sus hijos y propician ese avance, comprándole juguetes adecuados para que el niño imagine y juegue de verdad.
- 8.- Los padres deben orientar a sus hijos y jugar con ellos.

- 9.- El juego es el puente natural por el cual el niño penetra a las actividades educativas, por esa razón se convierte en un medio que los maestros utilizan para alcanzar objetivos concretos de aprendizaje que contribuyen a propiciar el desarrollo integral del niño.
- 10.- El juego es un auxiliar valioso en el proceso enseñanza aprendizaje.

Glosario

ACCION: lo que hace el sujeto, su comportamiento observado.

ABSTRACCION: Acción y Efecto de abstraer, considerar separadamente las cosas unidas entre sí.

ANIMISMO INFANTIL: El niño utiliza su imaginación les dá vida a las cosas más diversas, es decir les da un alma.

COGNOSCITIVO: Conocimiento

DEDUCCION: Acción y efecto de deducir, conclusión

ESCUELA ACTIVA: Considera al alumno como el constructor de sus propios conocimientos.

FICCION: Reproducir en el juego lo que observa de las personas.

FUNCIONES SIMBOLICAS: Conjunto de los instrumentos cognoscitivos que permiten representar interior o exteriormente objetos o situaciones que no estan inmediatamente disponibles en la acción.

INTERESES GLOSICOS: Relativo del lenguaje

INTERESES LUDICOS: Relativo al juego .

JUEGO: Es la manifestación libre de energía física psíquica realizada sin fines utilitarios.

MORALIDAD DEL NIÑO: Composición de reglas por parte del niño.

MOTRIZ: Motora fuerza motriz.

PEDAGOGIA: Arte de enseñar o educar a los niños.

PERSONALIDAD: Carácter original que distingue a una persona de las demás.

PSICOLOGIA: Ciencia que trata del alma, de sus facultades y operaciones, y particularmente de los fenómenos de la conciencia.

17.- RECREACION: recreo.

Bibliografía

- 1.- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.
- 2.- Psicología Evolutiva Efraín Sánchez Hidalgo 1983.
- 3.- Pequeño Larouse Ilustrado 1986
- 4.- Organización Escolar, Laureano Jiménez y Coria 1985
- 5.- Conferencia de Educación Infantil Antón Makarenko 1984.
- 6.- Culturas Básicas del Mundo
Los Mayas Victor W. Von HAGEN 1939
- 7.- Un Recorrido por la historia de México
Alfredo Silva 1979.
- 8.- El juguete de todos los tiempos
Ernesto Silva 1979.
- 9.- Herencia Cultural del Mundo Náhuatl 1979
- 10.- Psicología de la vida familiar
Denis Huisman 1979
- 11.- Desarrollo Intelectual juegos activos que la forman
Bryant J. Cratty. 1977
- 12.- Desarrollo a cerca de los niños
Guy R. Lefrancois. 1984
- 13.- Desarrollo de la personalidad
Lucy Ran Ferguson. 1979

- 14.- Desarrollo del niño y Aprendizaje Escolar.
Antología U.P.N.
- 15.- Enciclopedia de la Didáctica Aplicada
Tomo 3
- 16.- Diccionario de Pedagogía 1984.
- 17.- Psicología de la Educación
Diero Di Georgi 1984.
- 18.- Enciclopedia Didáctica Aplicada
Adolfo Maillo 1974
- 19.- Anton Makarenko CONFERENCIAS DE EDUCACION
INFANTIL 1984.
- 20.- Historia de la Educación 1969
Lorenzo Luzuriaga
- 21.- Teorías de Aprendizaje U.P.N. 1985