



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD S E A D 121

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DEL NIÑO
EN LA ESCUELA PRIMARIA

ALBERTO SALGADO DURAN

TESINA PRESENTADA PARA OPTAR POR EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION

CHILPANCINGO, GRO., 1987

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CHILEANCINCO. , GRO. , a 7 de noviembre de 19 87

C. Profr. (a) ALBERTO SALGADO DURAN
Presente (nombre del egresado)

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

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión

PROFR. HIPOLITO P. LEON REYES.

I N D I C E

INTRODUCCION	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8

CAPITULO I

LOS FENOMENOS PSIQUICOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO EDUCATIVO DEL NIÑO	9
A. Atención	9
B. Percepción	10
C. Asociación de ideas	11
D. Abstracción y generalización	11
E. Razonamiento	12
F. Aprendizaje	12

CAPITULO II

QUE ES EL JUEGO Y QUE UTILIDAD TIENE PARA EL NIÑO	
A. Origen del juego	15
B. Definiciones	15
C. El papel del maestro en el juego escolar	17
D. Objetivos del juego en la escuela primaria	18
E. Importancia del juego en el rendimiento escolar	19

CAPITULO III

CUALIDADES PARA DIRIGIR EL JUEGO ESCOLAR	21
--	----

A. Utilidad que el niño obtiene del juego	21
B. Cualidades para dirigirlo	21
C. Selección de los juegos	23

CAPITULO IV

EL NIÑO Y SU GRUPO ESCOLAR	24
A. La escuela activa	24
B. El niño como parte integral del grupo escolar	26

ANEXO

JUEGOS APLICABLES A LA ESCUELA PRIMARIA	30
A. Juegos para 1o., 2o. y 3o.	30
B. Juegos para los grados 4o., 5o. y 6o.	35
C. Juegos chuscos	38
CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFIA	42

A la educación del niño

INTRODUCCION

Al iniciar este trabajo tenía en el pensamiento solamente un objetivo: buscar una forma que dificulte menos a la mayoría de niños en la escuela primaria al adquirir los conocimientos y poder llevarlos mejor preparados a los grados superiores.

Después de pasar diecisiete años al frente de una escuela primaria y siempre con esa preocupación, de que en alguna forma los niños en edad escolar tendrán que absorber las enseñanzas del maestro con mejores rendimientos y con menos esfuerzos; al analizar a fondo el trabajo del maestro y llegar a la conclusión de que es precisamente con el aprendizaje infantil su labor principal por lo tanto hay que saber cual es su principal inclinación y resulta que es básicamente en el juego, en lo que más piensa, bien nos dice el profesor Hugo del Pozo Sánchez "Para el niño no existe la diferencia entre juego y realidad, los caracteres fundamentales de su mundo son los mismos del juego". (1)

El juego es lo más común en todos los niños, pues no hay uno solo que no piense en jugar, aunque existe una gran diferencia entre los niños del grupo en la escuela; así como cada uno tiene sus propios problemas, por lo que el maestro es quien debe conocer para comprenderlos.

(1) Hugo del Pozo Sánchez. Recreación Escolar. Ed. Avantes de R.L.-

Tomando en cuenta que en la actualidad hay niños que ya se encuentran estudiando su segunda enseñanza y sus conocimientos básicos están a nivel de la primaria, por lo que me convencí a tomar este tema. Su objeto es retomar un problema del que todos somos conscientes, pues al principio de la escolaridad es cuando toman forma las estructuras mentales, si no son tratados atendiendo a sus intereses, vendrá como consecuencia confusión y conflicto en el niño; en base a esta observación y al cúmulo de experiencias, me atrevo a afirmar que: la dificultad en el aprendizaje del alumno en la escuela primaria se debe principalmente al carácter rígido y verbalista con que se conduce la enseñanza.

Así que el juego se toma como instrumento adecuado para llegar a tres puntos muy importantes que deben predominar dentro del salón de clases y prolongarse durante toda su estancia en la escuela:

1. Que el niño se sienta estimado tanto por el maestro como por sus compañeros.
2. Que sea aceptado por el grupo, tal y como es, con sus cualidades y sus defectos.
3. Que se sienta seguro y a gusto dentro del grupo y de la misma escuela.

Cuando un niño se queja de la escuela, de sus compañeros, de los maestros o de cualquier otra situación que juzga amenazante, es imperativo alentarle a que maneje sus problemas por sí solo, hay que instarle a que comunique sus fracasos y sus triunfos; porque el niño puede crearse temores, por lo que suceda en la escuela o que no pudo hacer, al respecto dice el Dr. Benjamín B. Wolman en su libro -- El niño ante el temor y el miedo, que:

"El niño requiere de una dosis razonable de confianza cuando fracasa" . (2)

Es pues la intención de este trabajo, dejar establecido que toda la actividad del maestro se enfoque en las necesidades que el niño tiene de aprender y prepararse para una vida productiva que lleve como principal carga un cúmulo de hábitos y experiencias que regulen su conducta y todas sus tareas con un carácter maduro, que vaya a repercutir en la superación de México y como consecuencia de toda la humanidad.

(2) Dr. Benjamín B. Wolman. El niño ante el temor y el miedo . Lasser Press Mexicana, S.A. México, D.F. Pág. 146.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿ LA DIFICULTAD EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO EN LA ESCUELA PRIMARIA, SE DEBE PRINCIPALMENTE AL CARACTER RIGIDO Y VERBALISTA CON QUE SE CONDUCE LA ENSEÑANZA ?.

EL APRENDIZAJE DEL NIÑO EN LA ESCUELA PRIMARIA, SERA MAS FACIL Y EFICIENTE SI SE CONDUCE CONVERTIDO EN JUEGO.

CAPITULO I

LOS FENOMENOS PSIQUICOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO EDUCATIVO DEL NIÑO

Los fenómenos psicológicos son hechos vitales y por lo tanto caen dentro de las ciencias biológicas, por lo que tienen su campo de estudio dentro de la fisiología y básicamente se refiere al sistema nervioso y a los órganos sensitivos. Se hace mención, con prioridad de los fenómenos psíquicos, porque son el objeto de este capítulo y merecen atención.

La vida psicológica de cada individuo le permite experimentar tres tipos de fenómenos diferentes.

1. Los intelectuales, que le hacen conocer las impresiones que actúan sobre él.
2. Los afectivos, que manifiestan el afecto de esas impresiones en su vida interior.
3. Los activos, que son movimientos de reacción sobre el medio.

La intención de este trabajo es más que nada presentar las razones que hay, para que el niño obtenga un resultado óptimo en su esfuerzo por aprender, así como una idea superficial de cómo se estructura el pensamiento y se relaciona con el juego por lo tanto tocaremos algunos aspectos que son explicación de funciones psíquicas puras.

A. Atención.

Los acontecimientos influyen en la vida de todo individuo de una manera diferente, de acuerdo a muchos factores, entre ellos la edad, el sexo, el interés, algunos afectan mucho, otros apenas se notan y otros más pasan inadvertidos.

Para que una persona se dé cuenta de la presencia de un fenómeno, - es necesario que esté atenta a su realización.

La atención en un adulto debidamente concentrado, tiene una duración muy corta y en un niño es mucho menor, por lo tanto el profesor tiene que motivar continuamente a mantener estable esta atención en el educando, mediante la interpretación de su interés de acuerdo a su edad, si quiere lograr los objetivos deseados en el aprendizaje.

Coinciden en su opinión las personas estudiosas de este fenómeno en que su carácter es oscilatorio lo que nos pone sobre aviso para reforzarla constantemente, porque sólo con la atención es posible que nos retenga en la memoria lo aprendido.

B. Percepción.

Toda persona se dá cuenta de la existencia de los objetos, sus calidades y relaciones, mediante la percepción, el envío de mensajes a los centros nerviosos superiores nos da el material con que se integran las percepciones.

Educar los sentidos es prepararlos para el futuro; cuando un niño -- percibe mal, al crecer y educar sus sentidos tendrá una mayor difi--cultad. Al evolucionar el niño tienen lugar sus relaciones perceptiivas y entonces debemos proporcionarle estímulos que permitan refor--zar este aspecto, que es la base de toda su percepción futura.

Krech y Cruthfield clasifican a los determinantes de la percepción-- en estructurales y funcionales:

Los estructurales, son los factores de la naturaleza que provocan estímulos físicos que se evocan por el sistema nervioso del individuo.

Los funcionales, son aquellos que principalmente se derivan de las necesidades, estados de ánimo, experiencias pasadas y de los intereses-proprios.

C. Asociación de ideas.

La asociación de ideas es el encadenamiento de nuestros estados internos por enlace de los recuerdos y el momento que se vive, los senti--mientos influyen mucho en la asociación de ideas: los placeres las --fortalecen y los negativos las inhiben.

Para que el sujeto tenga buenos resultados en la asociación de ideas, es necesario que se encuentre atento, pues sin la atención jamás lo --podrá lograr.

D. Abstracción y generalización.

La abstracción es una operación mental que separa lo que en la naturaleza no puede existir aislado o también se emplea para representar el significado de las cosas y ésta cumple cuando la atención es voluntaria.

La abstracción y la generalización siempre se dan juntas, pues noso--tros abstraemos para generalizar, significado con ello que sin abstracción y sin generalización no habrá conocimientos.

Las ideas generales se forman por una doble operación; una comparación que observa las semejanzas y una abstracción que suprime las diferencias.

El niño tiene una tendencia natural a la generalización, pues partiendo de lo que a él le interesa, lo aplica a diversos objetos, por lo --tanto, podemos afirmar, que la generalización entra en todas nuestras operaciones mentales.

E. Razonamiento.

Esta operación mental se vale de dos formas fundamentales: la deducción la inducción para alcanzar un fin propuesto, después de analizar varios juicios donde pueda comprender las leyes de la naturaleza e integrar finalmente una conclusión lógica; por lo tanto se considera que este fenómeno se da solamente en el ser humano.

F. Aprendizaje.

La definición que nos da el diccionario de la lengua española es; "el acto que modifica de manera duradera las posibilidades de un ser viviente". (3)

Por lo tanto en la escuela el aprendizaje no consiste en la formación de hábitos rígidos; por eso el profesor debe tener presente siempre que no son las repeticiones las que producen el aprendizaje; sino es la calidad, el contenido, su finalidad y significado, sólo así se produce la transferencia del aprendizaje.

Según el profesor Herrera y Montes, para obtener la mejor organización y dirección del aprendizaje es necesario lo siguiente:

- a). Valerse de situaciones y materiales simples, abundantes, variados y concretos.
- b). Crear situaciones problemáticas que despierten la curiosidad y requieran

(3) DICCIONARIO ENCICLOPEDICO, UNIVERSO, Fernández Editores S.A. México

acciones prácticas y factibles.

- c). Aprovechar el principio de interrelación social promoviendo la colaboración.
- d). Dar la oportunidad al alumno que experimente y aprenda a su manera.
- e). Utilizar procesos de estimación y evolución del aprovechamiento.
- f). Evitar que los alumnos traten de realizar tareas demasiado difíciles para su nivel. (4)

Cualquiera que sea la actividad realizada tendiente a adquirir algún conocimiento; el profesor deberá proporcionar una retroalimentación adecuada, de lo contrario - los alumnos aprenderán muy poco; pero si refuerza constantemente los conocimientos adquiridos obtendrán como resultado un aprovechamiento aceptable.

El éxito en el proceso de aprendizaje se encuentra en la transferencia del conocimiento y para que esto pueda cumplirse, que ese conocimiento permanezca en la memoria.

Por ser la base de la escuela tradicional, la pedagogía moderna no acepta a la memoria; pero nos damos cuenta que después del razonamiento es indispensable - ejercitarla, pues facilita mucho a los estudiantes a aprender adecuadamente.

(4) Luis Herrera y Montes. Psicología del aprendizaje y los principios de la enseñanza. México, Edit. Oasis S.A. Pág. 137.

CAPITULO II

QUE ES EL JUEGO Y QUE UTILIDAD TIENE PARA EL NIÑO

En el hombre el juego aparece en forma espontánea, surge de la vida misma, es fuente de iniciativa y de preparación para el futuro, los músculos se vigorizan y adiestran, los sentidos se ejercitan para la vida productiva.

El juego se nutre de la energía del niño; estimula su imaginación, es ingrediente que sana las lesiones del alma y la melancolía, rompe la tensión y da salida a los impulsos del individuo.

El juego en su más pura expresión, tiene como característica principal la libertad y el amor, cuando se establecen reglas adquiere el carácter forzoso, entonces pasa a ser parte del deporte, del espectáculo.

Piaget nos dice: "Constituye la forma de actividad esencial de casi toda tendencia o por lo menos, un ejercicio funcional de esta tendencia que lo activa al margen de su aprendizaje propiamente dicho y reacciona sobre éste forzándolo". (5)

Los objetos le interesan al niño sólo en razón de que le sirven como pretexto para el juego de las funciones; realiza así la progresión del juego al trabajo y el paso del principio del goce al de realidad.

(5) Jean Piaget. Seis estudios de Psicología, Barcelona España, Ed. Seix Barral, S.A. 1974, Págs. 39 - 40

Es así la transición de la subjetividad a la objetividad.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda su desnudez espiritual.

Para el niño no existe la diferencia entre juego y realidad, los caracteres fundamentales de su mundo son los mismos del juego en el que hay goce latente, pero es positiva la esencia fundamental del hombre.

A. Origen del juego.

El juego es una función fisiológica propia de los animales y es más -- antigua que la cultura, porque al decir cultura nos estamos refiriendo siempre a la presencia del hombre, y los demás animales nunca esperaron que éste les enseñara a jugar.

Podemos asegurar que los seres humanos no han contribuído en nada a la esencia del juego. Los animales juegan lo mismo que el hombre y presentan también rasgos de satisfacción como producto del juego.

Muchos hombres dedicados a la investigación han tratado de encontrar -- el origen del juego sin lograrlo, pues se creé que el juego hizo su -- aparición sobre la Tierra desde el momento en que se inició la vida -- animal, por eso no se atribuye a ninguna etapa de la civilización, -- sino que es una expresión de vida animal incluyendo al hombre como tal.

B. Definiciones.

El juego puede ser como la descarga de un exceso de energía vital que el ser vivo obedece cuando juega; un impulso congénito de imitación o un ensayo para ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y -- psíquico" (John Stratchan) (6).

actividades serias que la vida pedirá más adelante; pero todo juego, significa algo que en el niño se presenta en su aspecto más puro.

Platón relacionaba muy estrechamente el juego con la actividad sacra, lo sagrado no desmerece comparándolo con la categoría de juego, sino que queda exaltado porque el concepto de juego se eleva a las altas esferas del espíritu.

"El juego tiene por función preparar a la infancia para la vida seria" (Fanciulli)

"El juego posee la utilidad biológica más extendida" (H. Carr).

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

"El juego tiene por función desarrollar las tendencias que dormitan en los individuos cuando las necesidades no las suscitan" (Konrad Lange).

"El juego no es una cosa frívola para el niño sino algo de profunda significación" (Compaire) .

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

"Dejad correr al niño, saturadles de luz, equilibrad su sistema nervioso, dadle fuerza, movimiento, armonía y libertad". (Guerra Junqueiro) .

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

"El animal no juega porque es joven, sino que posee juventud porque siente necesidad de jugar" (Gross) .

"El juego es un instinto que eleva a todos los animales jóvenes a hacer todos los

El juego es una actividad formadora del hombre del futuro.

El juego permite la canalización de energías física y mental para dar origen a un hombre sano y fuerte en todas sus formas.

C. El papel del maestro en el juego escolar.

La importancia del juego en la vida del niño es parecida a la que -- tiene el trabajo en la vida del adulto de ahí se deriva la imperiosa necesidad de dirigir con acierto el juego infantil.

Por ello al educar a un niño no se debe eliminar el juego, sino organizarlo y, para que resulte educativo es necesario que el maestro -- conozca bien en qué consiste y pueda así rendir los frutos deseados; -- pues es muy claro lo que se exige del profesor con respecto a la dirección del juego infantil, que no se aparte totalmente de los fines sociales y que formen los hábitos físicos y psíquicos para la vida futura.

Para dirigir organizadamente el juego en la escuela primaria el maestro debe tener en cuenta:

- 1o. Que haya relación entre el juego y el número de niños que forman el grupo.
- 2o. El tiempo de acción debe estar de acuerdo con la condición física de los niños y suspenderlo cuando el interés de los participantes esté por decaer para que no resulte nocivo y que los niños queden con deseos de volver a jugar.

(6) Hugo del Pozo Sánchez. Recreación escolar, Ed. Avante, S.A. de-

3o. El maestro debe poner los juegos que crea conveniente y donde participe todo el grupo aunque se subdivida en partes más pequeñas o equipos; entonces tomará un equipo para enseñarle el juego y los demás niños que observen objetivamente para hacerlo en seguida. Se debe practicar primero un juego de mucho movimiento, después otro de más organización, pero dando las indicaciones precisas y breves por último el juego que los niños sugieran o uno muy sencillo pero de mucho interés. (7)

D. Objetivos del juego en la escuela primaria.

Anotaremos algunos de los objetivos que se deben alcanzar en el desarrollo del juego en la escuela primaria, que nos presenta el profesor Hugo del Pozo Sánchez:

1. Contribuirá al desarrollo integral del niño para formar al hombre - con mayor capacidad en la producción.
2. Formar jóvenes sanos física y mentalmente, con hábitos de dinamismo tenacidad y perseverancia, para vencer toda clase de obstáculos en la vida futura.
3. Poner los principios deportivos que activen las relaciones sociales en equipo o grupos y desemboquen en el hábito del trabajo colectivo.
4. Formar hábitos de higiene y de aprovechamiento del tiempo libre.

(7) Hugo del Pozo Sánchez. Ob Cit. Pág. 30

5. Contribuirá a desarrollar el hábito de atención y concentración mental en un determinado tema y en el tiempo necesario (8)

En especial el juego debe estar en todas las actividades que se den en la escuela primaria, puesto que si es quehacer característico del niño, entonces por medio del juego, el maestro puede enseñarle todos los conocimientos científicos de acuerdo al programa vigente, ya sea dentro del salón de clases o en el patio de recreo, siempre y cuando haya -- orden, respeto compañerismo y buena dirección del maestro.

Cuando estos objetivos sean alcanzados en la escuela primaria entonces la educación en México habrá elevado al máximo su calidad.

E. Importancia del juego en el rendimiento escolar.

Desde hace tiempo los grandes pedagogos señalaban y recomendaban que -- por ningún motivo debe el maestro suprimir el recreo a un alumno, que -- se castigara en otra forma si la falta lo amerita, pero jamás se deje -- a un niño sin recreo.

En la actualidad se ha comercializado el tiempo de recreo, en las -- escuelas primarias y principalmente en los medios urbanos pues en -- lugar de conducir a los niños al juego organizado se les está inducien -- do a que se dediquen a comprar golosinas que con el tiempo van a per -- judicar a su organismo en desarrollo.

(8) Hugo del Pozo Sánchez. Ob Cit. Pág. 25

Ya vimos que el juego influye en gran escala en la formación social del niño; ahora bien, cuando un alumno pasa bastante tiempo sentado dentro del aula de clases con un tema de matemáticas y otro de español en forma estática y seca, donde el maestro no le permite ni siquiera ponerse de pié. su aprovechamiento académico resulta casi nulo, pues no se encuentra desarrollando sus energías de ninguna forma; en cambio cuando aprendió un juego nuevo que el maestro le enseñó o si practicó otro con el encauzamiento del profesor, llega de regreso al aula comentando dicha actividad y con ese entusiasmo que resalta a primera vista, lo que se aprovecha para encauzar la enseñanza, de tal forma que el educando por medio del juego organizado pone más interés y capta mejor lo que se le enseña.

Dentro y fuera del aula se puede enseñar a los niños aplicando en cada tema un juego determinado, así en todas las áreas y en todos los grados de la escuela primaria, con una buena preparación y dedicación del profesor.

CAPITULO III

CUALIDADES PARA DIRIGIR EL JUEGO ESCOLAR

A. Utilidad que el niño obtiene del juego.

El juego representa una importante etapa en la vida del niño quien busca diversión e inconscientemente el triunfo porque lo necesita para adquirir confianza en si mismo; el que acumula fracasos se aparta, se orpime y el que triunfa busca seguir triunfando, por eso el profesor debe ser muy hábil para distribuir los aciertos que por medio de ellos no dañe la forma síquica tanto a uno como a otro.

Por medio del juego se pueden obtener las siguientes actividades formativas:

1. Habilidades y cualidades físicas como: vigor, velocidad, agilidad física y mental.
2. Convivencia con los demás niños de su edad, del sexo opuesto, desarrollando la adaptación social.
3. Aprende a mejorar la moral, como el respeto a los demás y a las reglas.
4. Aprende a participar en equipo, a esperar turno.
5. Aprende a desahogarse emocionalmente dando paso a un equilibrio mental.

B. Cualidades para dirigirlo.

El maestro debe aceptar como principio rector en la importancia del niño como individuo, poner toda su atención en las diferencias individuales.

establecidas por el ritmo de su crecimiento y madurez.

Para aplicar con éxito la conducción del aprendizaje mediante el juego se debe tomar en cuenta lo siguiente:

1. Ser un guía enérgico y entusiasta, sin llegar al despotismo ni drástica-
cidad.
2. Tener confianza en sí mismo, por medio de la experiencia y la prepara-
ción.
3. Planear cada juego y coordinarlo con el tema a tratar.
4. Explicar claramente las reglas del juego, porque su entendimiento dará
confianza y seguridad.
5. Disponer con tiempo del material necesario para no hacer correcciones
durante el juego.
6. Reconocer que hay niños en el mismo grupo aunque tengan la misma -
edad son diferentes en gustos e intereses lo cual determina su par-
ticipación.
7. Observar cuando el interés por el juego decrece para cambiar de acti-
vidad.
8. Tomar decisiones rápidas y justas empleando señales concretas, sin re-
gañar, pero no dejar pasar una conducta inadecuada.

El conductor del juego si tiene las siguientes cualidades en su labor logra-
rá el éxito deseado:

1. Debe ser breve en sus explicaciones.

2. No se irrite, muestre siempre buena voluntad.
3. Sea compañero.
4. Trate de que el interés se mantenga vivo.
5. Obtenga los mayores valores del juego.
6. No trate de ser autoritario.
7. Insista sobre el juego limpio.
8. Cultive el sentido del humor.
9. Fomente el espíritu del grupo.

C. Selección de los juegos.

Para la aplicación de los juegos es necesario hacer primero la selección del juego y material en la forma siguiente:

1. El material que se empleará.
2. Lugar donde se va a desarrollar.
3. El tipo de juego.
4. Edad escolar o grado que cursan los niños. (9)

(9) Hugo del Pozo Sánchez . Ob. Cit . pág. 32

CAPITULO IV

EL NIÑO Y SU GRUPO ESCOLAR

A. La escuela activa.

A principios de este siglo, con la aportación de Dewey, y algunos pedagogos más, surge la escuela activa, la escuela para aprender haciendo, en donde los profesores se preocupan por inculcar a sus alumnos las habilidades de liderazgo, la cooperación mutua y las relaciones humanas.

Nuestros pedagogos reconocen sus principios y se producen las llamadas reformas educativas que en su etapa evolutiva, han venido teniendo ligeras y profundas modificaciones de forma lo que ha provocado algún desconcierto en el docente y como consecuencia queda afectado el rendimiento del educando.

En este tipo de escuela la integración y la dinámica de grupos tiene primordial importancia porque la acción recíproca del alumno y el grupo son determinantes en el éxito o el fracaso del trabajo docente; en base a esta premisa es oportuno señalar que no es la proximidad física la que hace un grupo psicológico, sino que, se logra con la interacción, la participación responsable, la cooperación y la colaboración de sus integrantes. Este tipo de escuela tiene su significado en la necesidad de formar al hombre moderno que vive en un mundo que evoluciona a gran velocidad y se justifica porque los particulares intereses del sujeto de la educación, en sus primeros años, más que nada, son de tal naturaleza dinámica que es un grave error querer encauzar el aprendizaje teniéndolo quieto y pasivo.

En consecuencia, la organización del trabajo contemplará una cantidad considerable de estímulos y sugerencias que le permitan el encuentro de condiciones favorables para una actuación dinámica, plena de incentivos y esfuerzos que le proporcionen satisfacciones.

Entre los aciertos de la escuela activa resalta, por su importancia, la característica de liberarlo de temores; en donde el niño se expresa y actúa confiadamente, porque sabe que no será reprendido sino encauzado; en donde la palabra sólo se usará para orientarlo, dirigirlo, señalarle el camino; en donde la mejor lección es aquella en la que hace cosas, discute, piensa, dialoga con el profesor, en donde educar es establecer sistemas de comunicación activa y sincera.

La escuela activa es la que se interesa en formar hábitos de trabajo, técnicas que llevan al descubrimiento, a la investigación y al estudio, porque sólo de esa manera se robustece la confianza en sí mismo y se forja una personalidad propia.

Su objeto básico es lograr que el individuo alcance todo lo que sea capaz de alcanzar, que asimile, conozca y transforme, primero con la ayuda del profesor y después por su propio esfuerzo. En ella el juego es fundamental; los niños juegan con las cosas, con su caudal de potencialidades y partiendo de los que en el niño es fundamental, el principio supremo de la educación.

En México, José de la Luz Mena, para actualizar la escuela de 1917 a raíz del pensamiento que imperaba en esa época puntualizó refiriéndose el tipo de educación que debería impartirse en la escuela: El niño debe ser de actividad en producción. El niño debe autoeducarse.

La independencia debe comenzar desde la infancia. Educar trabajando a base de libertad" (10) .

Principios rectores que coinciden con los formulados por grandes pensadores de su época.

B. El niño como parte integral del grupo escolar.

Aunque cada quien viva las experiencias sociales de una manera única y responde a ellas según su personalidad, hay algunas etapas de desarrollo en las que todos - los seres humanos pasamos por igual al ir madurando. La mayoría de los niños son entusiastas, curiosos, exploradores y sienten gran placer en descubrir y resolver problemas reales.

Estas características deben ser la cimentación del trabajo en el aula y con el grupo, el salón de clases es un escenario despersonalizado mientras está solo; pero, en el momento en que es ocupado por el grupo, abunda en emociones; profesor y alumnos conviven en él y esta comunidad es la que contribuye a dar forma a los procesos de integración y formación social dentro del aula. Cada miembro de ese grupo lleva un caudal de características especiales y únicas, debido a que el salón es - una parte de la vida de cada miembro, está expuesto a la influencia social del - medio que lo rodea.

(10) Ramón Costa Jou. Magisterio La escuela racionalista en México. México, Edit. del magisterio, 1979, pág. 26.

Las relaciones afectivas entre las personas son inevitables en cualquier organización y si ésta no toma conciencia de ello, el conflicto y la confusión surgen alterando el nivel formal de funcionamiento; hemos comprobado que en los grupos donde se goza de buenas relaciones, se incrementa el aprendizaje académico, mientras — que donde priva la hostilidad se reduce notablemente.

A sabiendas de que es del escenario familiar de donde una persona aprende los modos básicos de relacionarse con los demás es conveniente observar el comportamiento del niño, para modificar la actitud de aquellos que tengan imágenes pobres de sí mismos, dificultan en su actuación académica, sean antipáticos o sientan antipatías, porque estas relaciones al ser improductivas no le permiten participar con la concentración y el vigor necesarios.

El concepto que una persona tiene de sí mismo está influenciado, generalmente por las relaciones con su profesor y sus compañeros primero y de las que establece con las demás personas después. Los que en estas relaciones primarias no se ubican o guardan poca relación con los logros escolares, están en vía de ser desertores a menos que tengan la suerte de que les toque un profesor creativo que intervenga y haga — que la presencia de los demás tenga efectos positivos sobre ellos.

Cuando un niño siente repulsión o ansiedad por la presencia del maestro o sus compañeros, su aprovechamiento se dificulta en gran escala y mientras más grande sea ese sentimiento negativo a ciertas personas, menos podrá aprender o adaptarse al grupo y al contrario, cuando el ambiente dentro del grupo es nétamente positivo, existe una gran interacción y por lo tanto fluye un alto grado de atracción entre —

los componentes formando un todo dentro del aula, entendiendo con ello como la total identificación entre sus miembros en donde se trabaja, unos al lado de otros, con el fin de alcanzar una meta común. Hay que tener presente que el grupo se desarrolla sistemáticamente, como el individuo mismo, el permitir la libre discusión entre sus miembros, evitando la imposición del criterio del profesor y encauzándolo inteligentemente, el grupo trabajará en un ambiente saludable, cuya consecuencia será que sus miembros sean elementos activos e inteligentes, capaces de transformar y hacer, y no simples pensadores contemplativos. Los seres humanos necesitan tener algunos amigos íntimos para alcanzar su total ubicación en la sociedad; lo anterior le permitirá sentir seguridad y lo contrario le hará experimentar sentimientos de soledad y angustia provocando el máximo esfuerzo en la adaptación al medio social.

La atracción entre los miembros del grupo, aunque no se llegue a la amistad íntima es tan positiva que permite alcanzar altos índices de comunicación, creando un ambiente social propicio para el diálogo y la retroalimentación entre sus miembros, en donde las directrices no sólo proceden del profesor sino también de los integrantes del grupo.

Los caracteres de dirección y de subordinación son necesarios en las relaciones entre los ciudadanos de una democracia.

Una de las formas de desarrollar el carácter dirigente consiste en crear oportunidades para que los estudiantes asuman la responsabilidad de la dirección dentro del grupo; si en estas relaciones escolares entienden y toman conciencia del significa-

do de una y otra posición, se están preparando adecuadamente para sus relaciones cuando sean mayores.

El liderazgo como medio de ayuda al grupo a dirigirse hacia el logro de sus objetivos, está constituido de acciones ejecutadas por los miembros de ese grupo que ayudan a ubicar metas mejorando la calidad de las interacciones entre sus componentes, poniendo en juego las capacidades individuales en favor del grupo; este proceso dinámico libera, a los miembros del grupo de la posición en la que solo el profesor ejerce el poder.

Un profesor interesado en ayudar a mejorar el desempeño de funciones de liderazgo, necesita conocer la conducta de sus alumnos, así como la calidad de sus relaciones y también deberá entender que, en el grupo democrático líder y miembros desempeñan tareas encaminadas al logro del trabajo, de grupos positivos y excelente comunicación, todo esto ayuda a mantener altas relaciones y con ello se logran automáticamente los objetivos.

ANEXO

JUEGOS APLICABLES A LA ESCUELA PRIMARIA

La escuela primaria es la institución donde el niño pasa la mayor parte de su vida formativa y por lo tanto difieren en mucho los alumnos de primer grado con los de sexto, con un contraste muy marcado en todos sus aspectos; los juegos que se anexan los agruparemos de acuerdo a su aplicación y tomando en cuenta la edad de los alumnos, aunque no es una división rígidamente marcada, pues muchos juegos se pueden aplicar en cualquiera de los grupos y con muy buenos resultados, siempre y cuando se adapten con variantes según el caso.

Por eso creo que es de mucha importancia incluir en este trabajo un buen número de juegos, que serán de gran utilidad para los maestros dedicados a la enseñanza en la escuela primaria .

A. Catálogo de juegos.

1. Juegos para 1o, 2o. y 3o.

Carrera de obstáculos

Material: Cajas de cartón, llantas, aros, bancos, o cualquier objeto que esté a su alcance.

Se colocan los objetos disponibles a una distancia de un metro aproximadamente uno de otro.

Se distribuye el grupo en dos filas, se coloca la primera cerca del primer obstáculo listo el primer jugador para iniciar la carrera.

Se nombra de antemano a dos niños como jueces quienes dirán los aciertos y errores de los dos equipos para saber cual fué el triunfador.

A una seña del maestro se inicia la carrera.

Lanza la pelota.

Material: Lámparas con números, signos figuras, una pelota blanca.

Se colocan en el piso todas las láminas con figuras a prudente distancia, se traza una línea de donde los jugadores por equipos o en forma individual lanzan la pelotita, el equipo contrario dirá en voz alta el nombre de la figura o número donde haya caído la pelotita.

Gana el equipo que lo haga mejor sin equivocarse.

Correr a tu lugar.

Material: gis, tarjetas, con nombres de figuras geométricas, cosas, animales o números.

Se dibujan las figuras en el pizarrón o en el piso, se forman los niños a una dis

tancia considerable, el maestro saca una tarjeta con el nombre de una figura dibujada y los competidores corren a donde se encuentra la figura, el que llegue primero o la identifique ése gana; después el maestro cambia, enseña la figura y los niños identifican el nombre.

El número perdido.

Material: Lámina con números y pizarrón.

Se colocan en el piso tantas láminas como equipos tenga el grupo; el profesor hace un número en el pizarrón, los alumnos lo localizan en las láminas y el que lo haga primero dice su nombre; el profesor escribe otro y se repite la acción, si es por equipos gana el que haya localizado más números.

El ratón y el gato.

Se colocan los jugadores en círculo, tomándose de las manos todos menos dos; uno que hará de ratón y otro de gato, el gato se pondrá dentro del círculo y el ratón fuera, a una señal el gato tratará de toca al ratón rompiendo el círculo, cuando lo haya hecho deben dejarlo entrar y salir libremente igual que el ratón.

Se debe cambiar de pareja constantemente y, en caso de que sea muy numeroso el grupo, se escogerán varios gatos y el número igual de ratones.

El último hombre.

Se sientan los niños en sus lugares en el salón de clases y se escogen dos entre ellos; uno será el perseguido el otro el perseguidor; cuando el perseguido lo -- deseé se coloca al frente de una hilera de asientos y grita ¡ el último hombre ! entonces todos los presentes de esa hilera se pasan un asiento atrás y el último corre como perseguido y así sucesivamente.

Día de mudanzas

Se juega en el salón de clases, cada uno de los asientos es una casa y cada dos hileras jugarán entre sí, entre cada dos hileras el mudado se pone a caminar la calle de arriba hacia abajo; a una señal del mudado los residentes de esa calle se mudan de casa, entonces el mudado hace lo posible por estar en alguna casa va cía y el que quede sin casa se vuelve el mudado y continúa el juego.

A casa que llueve.

Se colocan en círculo todos los jugadores menos uno, a una distancia de un metro entre uno y otro, cada jugador marcará su lugar con un gis y se sientan en el sue lo, el niño que quedó fuera principiará a dar vueltas y a tocar a cada participante por la espalda, los que al sentirse tocados se levantan y siguen al guía con las manos sobre los hombros, cuando éste ya tenga a todos en hilera los guiará

entre árboles, piedras, subiendo obstáculos, formando culebras y cuando todos estén más descuidados gritará ¡ a casa que llueve!, a cuya voz todos corren en desorden procurando adueñarse de una casa, el que quede sin colocación, principiará el juego nuevamente.

Las flores y el viento.

Se marcan dos hileras paralelas a una distancia de doce metros entre sí, el grupo se divide en dos equipos, uno será el viento y el otro las flores.

Las flores en secreto escogen el nombre de una flor y se colocan frente al viento, el viento va nombrando distintas flores y al adivinar la escogida todas corren hacia la base, el viento corre tras ellas para tocarlas, se repite la acción y cuando más de la mitad hayan sido tocadas se cambian los equipos.

2. Juegos para los grados de 4o., 5o. y 6o.

Carrera de atención.

Se divide el grupo en dos filas iguales que se colocan una frente a la otra a una distancia de cinco metros; cada grupo se numera, uno de izquierda a derecha y el otro de derecha a izquierda; el profesor grita un número que esté dentro de la numeración de los dos equipos; los dos jugadores que tienen el número mencionado dicen el nombre de un animal o planta según el tema que se trate en clases y corren a dar una vuelta por detrás de los equipos hasta llegar a sus lugares; el que llegue primero a su lugar gana un punto para su equipo.

Este juego se puede aplicar a todos los temas que se quiera, de las cuatro áreas principales, según lo adapte el maestro.

Carrera de regatas.

Material: palos largos, uno por cada regata.

se traza una meta y se forman las regatas o equipos, todos los jugadores montados en el palo y dando la espalda a la meta, dada la señal parten de la línea de salida a toda prisa, la regata que pase completa la línea final esa gana.

Carrera de papas.

Se colocan los jugadores sobre la línea recta, separados a un metro uno del otro, se juntan piedras o cualquier otra cosa y se hace un montón; a una señal toman una piedra o lo que sea y corren a la meta marcada que estará a unos diez metros y regresan por otra hasta terminar.

Pueden ser un montón por equipo o por jugador, gana el que termine primero.

Puntos cardinales.

Material: cuatro pelotas chicas.

En el patio se traza un cuadro con las medidas necesarias según el caso, se forman cuatro equipos ordenados en filas, se coloca cada equipo en su esquina con el nombre del punto cardinal, quedando un jugador de cada equipo dentro del cuadro a una señal lanza la pelota el primero de su hilera, al regresarla el que la tenga grita el nombre de algo tratado: de animales, de plantas, de países, de verbos, etc., gana quien obtenga más aciertos.

Las culebras.

El grupo se forma en dos hileras, que son las culebras alineándose una frente a la otra, los jugadores se toman fuertemente de la cintura, a una señal se atacarán las culebras tratando de dividir a su contraria, quitándole a uno o más jugadores,

cuando esto suceda, la parte fraccionada de atrás pasa a formar parte de la triunfadora hasta que quede la pura cabeza de la culebra dominada.

Se ejercita la resta o la división, en matemáticas.

El lobo y las ovejas.

Se escogen dos jugadores, uno será el lobo y el otro el pastor, los demás serán las ovejas que se colocan detrás del pastor, al dar la orden el profesor, el lobo tratará de agarrar alguna oveja, lo que el pastor evitará atajando al lobo mientras las ovejas estarán fuertemente agarradas de la cintura del pastor.

Las ovejas que logre atrapar el lobo quedan eliminadas y continúa el juego hasta que se terminen las ovejas.

3. Juegos chuscos.

Este tipo de juegos es de mucha utilidad para el maestro en todo momento, pues cuando su grupo se encuentra ya cansado y con el ánimo decaído, puede aplicar uno de estos juegos y todo tendrá que cambiar dentro de su aula, cuidando siempre la disciplina entre los niños.

Relevo del huevo.

Material: cucharas y huevos.

Se forman dos hileras de igual número de jugadores con una cuchara cada uno en la boca, al primero de cada hilera se le pone un huevo en la cuchara y tiene que correr hasta un punto determinado, al regresar debe pasar el huevo a la cuchara del siguiente de su fila, en caso de que el huevo se caiga queda descalificada la fila, el que termine primero ese gana.

Los ciegos.

Material: Miel, platos y cucharas.

A los lados de una mesa se colocan dos jugadores con los ojos vendados, sentados uno frente al otro, cada uno con una cuchara y un plato con miel; el objeto es que uno le dé de comer al otro, los dos terminarán bien enmielados.

El espejo.

Material: un plato muy tiznado y otro limpio.

Se ponen los dos platos boca abajo y se colocan dos jugadores uno frente al otro, el que le toque el plato limpio hará los movimientos como si se estuviera pintando la cara y el otro lo imitará en todos los movimientos que al terminar quedará totalmente tiznado de la cara.

Los turistas.

Material: Camisas, un pantalón grande, una falda, zapatos de mujer y de hombre, y más prendas de vestir de hombre y de mujer, todo metido en dos mochilas.

Se busca una pareja (hombre y mujer) que se van de viaje, se les da una maleta a cada uno, la que contiene las prendas de hombre se le da a la mujer y la otra al compañero, sin que se den cuenta y todas las prendas que le toque a cada uno se las tendrán que poner en público para que se puedan ir de viaje, como la ropa será grande se verán muy chuscos.

El que termine de vestirse primero gana y se le dará un premio.

CONCLUSIONES

1. Al educar al niño, en base a sus intereses, es formarle su propia personalidad sana y feliz, que pueda adaptarse con facilidad al medio en que se desenvuelve.
2. Los estímulos en el trabajo deben surgir de él mismo, sin que en ello influya la esperanza de un premio o el temor de un castigo.
3. La torpeza de algunos niños en el aprendizaje puede ser por trastornos emocionales.
4. El trabajo oprimente en el hogar o en la escuela desde su infancia, hace que algunos hombres renieguen de su niñez.
5. Cuando el niño juega, encuentra soluciones rápidamente, a todas las situaciones que se le presentan, hacen más activa su inteligencia y más robusto su organismo.
6. Mediante el juego el profesor puede conocer la conducta de sus alumnos, saber sus cualidades y defectos, para estimularlos o corregirlos.
7. El juego fomenta en el niño el espíritu de cooperación y solidaridad, encuentra el ambiente para su superación porque aprende por su propia cuenta.
8. Al principio de la actividad, debe ser dirigida por el profesor y las modificaciones se harán con su autorización e iniciativa también de los alumnos.

9. El juego vigoriza al niño en todos sus aspectos y lo sublima.
10. En la escuela se debe pugnar por liberar al niño de todos sus temores y el maestro debe ser su guía absoluto y no verdugo.
11. El grupo escolar está constituido por tres partes íntimamente ligadas: el profesor, los alumnos y el salón de clases.

BIBLIOGRAFIA

1. Benjamín B. Wolman. El niño ante el temor y el miedo. Edit. Lasser Press - Mexicana, S.A. México, D.F. 146 pp.
2. Briant J. Cratti. Juegos escolares que desarrollan la conducta. Edit. Pax-Méx. México, 1974. 184 pp.
3. Celestin Freinet. La salud mental de los niños, Editorial LAIA/barcelona, 22 pp.
4. Helen Bee., El desarrollo del niño. Harper y Row Latinoamericana, México, - D.F. 125 pp.
5. Hugo del Pozo Sánchez, Recreación escolar. Edit. Avante S. de R.L., --- México 1, D.F. 25 pp.
6. Javier Marquiequi Candina y Juan José Brunet Gutiérrez. Como educar a los hijos. Editorial RM. Barcelona 1973, 54 pp.
7. Paul R. Ackerman, P.H.D. y M. Kaperman. Señales. Edit. Pomaire, 73 pp.
8. Luis Herrera y Montes. Psicología del aprendizaje y los principios de la enseñanza. Edit. Oasis S.A., 1963., 267 pp.