



Universidad Pedagógica Nacional

UNIDAD 213

“ LOS JUEGOS DE REGLA Y SU IMPORTANCIA
PARA MEJORAR
LA CONVIVENCIA ESCOLAR ”



LORENZO CALIHUA AMAYO

Tehuacán, Puebla. 2000



Universidad Pedagógica
Nacional

UNIDAD 213

“ LOS JUEGOS DE REGLA Y SU IMPORTANCIA
PARA MEJORAR
LA CONVIVENCIA ESCOLAR ”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA:
LORENZO CALIHUA AMAYO

Tehuacán, Puebla. 2000

MI 7H 18-VI-01



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Tehuacán, Pue, sábado, 10 de junio de 2000

C. PROFR. (A) LORENZO CALIHUA AMAYO
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "LOS JUEGOS DE REGLA Y SU IMPORTANCIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR" Opción TESINA a propuesta del asesor, Lic. Victor Manuel Contreras Márquez, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR


Lic. José Antonio Villarreal Tenorio.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
8.P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 213
TEHUACAN, PUE.

DEDICATORIAS

*Agradezco primeramente a
Dios por permitir mi
existencia en este mundo.*

*A mis padres por darme la vida y
apoyo para estudiar:*

Juventino Calihua Mendoza (†)

Claudia Amayo Montalvo

Y a mis hermanos:

Guadalupe, Antonia y Eugenia

*Por cuidarme y orientarme cuando
de pequeño.*

A mi esposa

Clara Santiago Antonio

Y a mis hijas:

Yuridia, Nereida y Fabiola

*Por recibir su apoyo incondicional, y
las disculpas por el abandono que
en un momento tuve para realizar
este trabajo*

A mis amigos, Jesús, Germán y Leoncio por los que en algún momento tuve que acudir para compartir experiencias de trabajo docente

Al Licenciado

Víctor Manuel Contreras Márquez

Por haberme dado las orientaciones necesarias para la elaboración de este trabajo.

Y a todas aquellas personas que participaron de alguna u otra forma para la culminación de este documento, les reitero mis mas sinceras gracias.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I FORMULACIÓN DEL TEMA

1.1	Antecedentes	7
1.2	Definición del tema	9
1.3	Justificación del tema	12
1.4	Objetivos	14
1.5	Marco de referencia	15
1.5.1	Aspecto físico	15
1.5.2	Aspecto ecológico demográfico	16
1.5.3	Condiciones socioeconómicas de la comunidad	18
1.5.4	Aspecto social	20
1.5.5	Aspecto cultural	20
1.5.6	Servicios en la comunidad	22
1.5.7	Contexto escolar	23

CAPITULO II

2.1	Elementos pedagógicos en el juego como derecho del niño	25
2.2	Explicación teórica y metodológica	27
2.3	Derechos del niño	32
2.4	Aspectos de la interacción escolar	34
2.5	El aprendizaje grupal y la convivencia escolar	37

CONCLUSIONES	40
--------------	----

SUGERENCIAS	42
-------------	----

BIBLIOGRAFÍA	44
--------------	----

ANEXOS	45
--------	----

INTRODUCCIÓN

La investigación del presente trabajo se llevó a cabo de manera teórica y práctica, en el que se plantean los juegos de regla y su importancia para mejorar la convivencia escolar en los niños y los maestros que se dedican a la labor educativa. Así como también se ha tratado de que todos los juegos y actividades sean adecuadas a la situación educativa, social, cultural y económica de los niños.

En el primer capítulo se da a conocer el origen o antecedentes del problema, así como los aspectos y factores que conforman la comunidad, que constituyeron los medios que brindaron las condiciones para la práctica educativa implementada por el desarrollo integral del niño.

En el segundo capítulo se habla de los diferentes tipos de juego que se encuentran estrechamente ligados con las actividades curriculares que contribuyen a su vez en el desenvolvimiento de la actividad lúdica que practican los niños para lograr las interacciones interpersonales en la que se fomente la disciplina, respeto, derecho y tolerancia por las normas o reglas que tiene el juego que se ejecuta dentro del ámbito escolar.

Finalmente se presentan algunas conclusiones y sugerencias que permitan al lector conocer mis significativas aportaciones sobre la participación del docente para la ejecución de los juegos de regla para mejorar la convivencia escolar, existe una comunicación interactiva, y que a su vez sugiero diversas actividades para que el niño desarrolle, ejecute los juegos siendo un derecho y respeto entre los niños que participan y se divierten con ello

CAPITULO I. FORMULACION DEL TEMA

1.1 ANTECEDENTES

Los problemas que se manifiestan en la escuela de nuestra comunidad son de tipo social principalmente, es decir en la forma como se relacionan los niños y las niñas existe cierta semejanza con la misma expresión de los adultos, esto se comenta porque se ha observado que en las reuniones que se programan para trabajos de la comunidad, los hombres se sientan en un lado y las mujeres en otro, que cuando se les pide alguna cooperación ya sea económica o de faena los varones son los que deciden mientras que las mujeres contestan "yo no sé, el que sabe es mi marido", como podemos ver estas costumbres o maneras de ser se reflejan en sus hijos demostrándolo posteriormente al interior del aula escolar, además la situación económica por la que atraviesan los padres de familia de estos niños probablemente sea la razón por la cual son un poco abandonados y asimismo en sus ratos libres que tienen después del trabajo "conviven" con sus compañeros mediante bebidas alcohólicas llegando a sus hogares peleando o maldiciendo con palabras altisonantes en presencia de sus hijos lo que al parecer sucede como algo normal.

Otra de las costumbres es que dentro de esta cultura indígena las madres son las encargadas de educar a sus hijas en los quehaceres domésticos y para la procreación y los padres a los niños para las actividades agrícolas, por lo tanto cada sexo tiene su propio trabajo a desempeñar, situación que repercute en nuestro trabajo cotidiano de profesores debido a que los niños no conviven en un ambiente de compañerismo escolar homogéneo por la formación que consigo traen desde su familia y contexto comunitario, diferenciando también el tipo de juego que cada uno ejecuta en relación a su género.

Dicha formación se ha manifestado también cuando se practica un bailable en parejas de ambos sexos, se resisten a realizar las actividades correspondientes o cuando llegan a formarse equipos de trabajo éstos se escogen de acuerdo al género que les corresponde, con la mentalidad de que los niños son los que tienen la razón y las niñas solamente les queda escuchar y aceptar. Cabe mencionar también que dentro del aula escolar existen alumnos con más habilidades cognitivas que son los que en un momento deciden lo que se va a hacer y en el trabajo de equipo en ocasiones se buscan por afinidad, a consecuencia de ello al interior del grupo no se da una buena socialización, lo que es algo primordial para poder iniciar un aprendizaje en conjunto.

1.2 DEFINICIÓN DEL TEMA

El tema de convivencia escolar que se pretende trabajar en esta tesina se ubica en el campo de lo social de educación cívica en el tercer contenido del primer bloque "El regreso a la escuela" de segundo grado, en donde plasma que el niño debe comprender el respeto a los derechos y el cumplimiento de los deberes; la colaboración y ayuda mutua en las actividades, el estudio y el juego; el derecho a ser respetado y deber de respetar a los compañeros y maestros; el uso adecuado de los materiales y los espacios dentro de la escuela y el salón de clases y la elaboración del reglamento del grupo. Toda esta propuesta del curriculum oficial sería de mayor provecho si se considerara antes con los alumnos el concepto de colaboración, regla y respeto y, no simplemente llegar a los salones y pegar una cartulina en donde se hace alusión a frases imperativas de ;No pelear!, ;no tirar basura!, ;No quitarles las cosas a los demás!, ;No golpear a los compañeros!, ;Ayuda a tu compañero!, ;No jugar!, etc. Oraciones como éstas que a diario se encuentran en las paredes para el niño no significan nada, puesto que no hay un convencimiento que anteceda para ajustarse a dicha norma o regla.

Por ello jugar dentro del salón, consideramos no significa perder tiempo sino todo lo contrario, utilizar el juego como actividad de aprendizaje a través de reglas de algunos juegos que los niños conocen de su contexto.

Lo anterior se afirma tomando como referencia la teoría constructivista de Piaget quien menciona que existen tres tipos de juegos, el primero que es el de ejercicios, el juego simbólico y el juego de reglas, este último lo consideraremos más ampliamente en este trabajo y será explicado posteriormente en el capítulo II.

Con las apreciaciones que se han hecho líneas arriba y con los comentarios de compañeros maestros, sabemos que los alumnos al interior del aula se comportan de varias maneras por tener distintos caracteres, algunos son inquietos, distraídos, activos, observadores, tímidos, comparten experiencias, cariñosos y en la mayoría de los casos juguetones. Ante esto se reflexiona que como educadores muy poco nos ponemos a analizar a nuestros alumnos y sólo nos dedicamos a "enseñar" contenidos de materias básicas de español y matemáticas y obviamos otras asignaturas como es el caso de la educación cívica.

De acuerdo a un interrogatorio verbal que se realizó con los ocho maestros de la zona escolar sobre la manera que han trabajado el tema de convivencia escolar con los niños, la respuesta más común es que solamente les indican que deben de respetar a las personas mayores, hacer amistad y participar en convivios. Es decir que definitivamente se desconoce el propósito de dicho tema y no se ha trabajado con el debido cuidado y atención, cuando éste puede ser el eje central para abordar y correlacionar contenidos de aprendizaje de otras asignaturas es decir como eje del conocimiento de un tema.

Por otra parte encontramos también que la relación que existe entre el niño y su familia, es limitada por las ocupaciones que tienen los miembros adultos, prevaleciendo el divorcio total entre las atenciones que le deberían brindar a los infantes en este período de su desarrollo. Son contadas las familias que les dan los cuidados necesarios a sus hijos y constantemente permanecen alejados la mayor parte del tiempo que deberían estar interactuando con ellos, por ello al existir poca comunicación e interrelación entre sus semejantes llegan a una determinada edad a desobedecer las disposiciones que le encomiendan sus familiares más cercanos.

El padre de familia tiene muy poca participación con la escuela excepto algunas raras ocasiones, es decir le han dado poca importancia a la escuela como espacio donde diariamente se reúnen niños para resolver múltiples necesidades que la familia tiene y por el contrario desean tenerlos para otras labores más inmediatas, aunado a esto por lo regular en las comunidades indígenas siempre existen padres con esa mentalidad reacia de apoyar a la escuela y sus comentarios son en la escuela "No se gana", "No se come" y que a los niños sólo se les forma para ser flojos.

Como bien sabemos para que los individuos regulen su vida dentro de una sociedad es importante e inevitable que existan ciertas reglas en cada contexto que deben ser respetadas. Para lograr un cambio en este sentido se ha construido el siguiente planteamiento **"Los juegos de regla y su importancia para mejorar la convivencia escolar"**. Porque consideramos que el juego es la actividad principal para despertar el interés del niño, en relación a una mejor educación cívica.

1.3 JUSTIFICACION DEL TEMA

Por lo anteriormente descrito en la definición del tema este se considera digno de discusión ya que son

algunas de las causas que afectan el buen aprovechamiento del grupo y se observa cuando se requiere de realizar trabajos en equipo, los alumnos no se integran como debe ser o en la realización de juegos organizados y dinámicas dentro y fuera del salón no llegan a efectuarse adecuadamente.

Todas estas situaciones repercuten en la práctica docente y ante tal situación lo que realmente preocupa es encontrar actividades convenientes para que los alumnos se apropien de normas y reglas y convivan armónicamente, muy específicamente en el segundo grado de primaria.

Interesa analizar este tema porque he observado que en el transcurso de cada período escolar y máxime en el grado arriba mencionado no llega a darse una buena relación al interior del grupo. Sin duda alguna se considera muy necesario que exista armonía y respeto entre ellos, además que las actividades se realicen de la mejor manera, evitando la pérdida de tiempo en los comentarios: "ya no se peleen", "más respeto entre ustedes", etc.

Para que se efectúe o se le dé el trato merecido al tema se recurrirá al plan y programas, las guías didácticas, libros del rincón y con otros materiales impresos que hablen acerca de la actividad del juego, para

hacer que el alumno se socialice, colabore y se incorpore a un equipo de trabajo para aprovechar mejor la enseñanza-aprendizaje y que al realizar la actividad del juego los niños desarrollarán y ampliarán su vocabulario a través de las situaciones comunicativas, aprenderán a solucionar problemas matemáticos en equipo y conllevará también a conocer elementos de la naturaleza que envuelve su contexto permitiendo a la vez mejorar su psicomotricidad fina y gruesa al ejercitar las partes de su cuerpo.

1.4 OBJETIVO

Toda actividad debe tener un fin que alcanzar para lograr el máximo aprovechamiento de un tema que se haya visto. Por ende, en esta situación temática se propone el siguiente objetivo.

- Analizar la importancia de los juegos de regla para mejorar la convivencia escolar.

A lo largo de este trabajo esperamos hacer evidente la necesidad de prestar mayor atención a las actividades que se encaminen a lograr una mejor convivencia entre los participantes de la comunidad educativa.

La relación existente con otras asignaturas, es que se buscará favorecer la organización de otros conocimientos que contribuyan a que adquiera valores éticos personales así como también de convivencia social con el uso de actividades sencillas propias del niño en las que ejerciten los elementos de información y análisis de lo que ocurre en su entorno, por ejemplo citaremos que mediante la manifestación artística que el niño hace con su cuerpo, y para desarrollar sus capacidades tanto cognoscitivas como motoras, cobra singular relevancia el juego, y con el conocimiento adquirido mejora su desempeño social.

La influencia del medio para desarrollar la capacidad de acción e incorporación de actitudes y valores que pueda darse mediante los juegos de regla, propicia que haya información para adquirir una disciplina con respeto de las normas al establecer relaciones de comunicación adecuadas de acuerdo con los recursos que manejen los propios alumnos en la práctica de juegos como individuos libres.

1.5 MARCO DE REFERENCIA

1.5.1 Aspecto Físico

La comunidad en la cual se está laborando se llama Tlajcotepec que significa "Medio cerro", se localiza a 45

minutos del Municipio de Tehuipango, estado de Veracruz, para llegar a la comunidad sólo basta dirigirse a pie hacia el sur del Municipio.

La altitud es de 2382 metros sobre el nivel del mar, situándose geográficamente de la siguiente manera: Al norte limita con la comunidad de Apipitzactitla, al sur con la comunidad de Tonalapa, al oeste con la comunidad de Tepecuitlapa correspondientes al mismo municipio y al este limita con el río Moyotempa que significa "río con zancudos en la orilla" el cual divide los estados de Puebla y Veracruz.

El clima de este lugar es templado húmedo, con lluvias predominantes en los meses de julio, agosto, septiembre y octubre, que por su intensidad traen como consecuencia la erosión de las pocas tierras productivas y obstrucción de veredas y caminos. En invierno caen fuertes nevadas y heladas formando capas de hielo y al respecto, para los niños es un problema debido a que estos continuamente se enferman de tos, calenturas y resfriado, llevando a los alumnos al ausentismo y retraso académico en el aula.

1.5.2 Aspecto Ecológico-Demográfico

Antes de ser poblada esta localidad, se contaba con flora en abundancia que se conformaba de árboles de

ocotes, tlaxcas, elites, encinos, etc.; mismos que conforme aumentaba la población se fueron extinguiendo por la tala que hacían los pobladores para construir sus viviendas o para tener un lugar donde sembrar las semillas para sobrevivir. La fauna actualmente la conforman conejos, ardillas, armadillos, tlacuaches y otros de especies pequeñas.

En lo que respecta al aspecto demográfico, con base en el censo que realizamos los maestros al inicio de este periodo escolar 1999-2000, contamos con la siguiente población:

EDADES	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
0-4 AÑOS	21	32	53
5 AÑOS	6	5	11
6 AÑOS	9	3	12
7 AÑOS	10	7	17
8-9 AÑOS	14	11	25
10-14 AÑOS	35	18	53
15-44 AÑOS	84	93	177
45 AÑOS A MÁS	29	35	64
TOTAL	<u>208</u>	<u>204</u>	<u>412</u>

De acuerdo a los datos que la promotora de salud nos proporciona, anualmente, se ha constatado que nacen de 8 a 10 niños, mientras que otros mueren por causa de las enfermedades diarreicas, calentura o gastrointestinales. En algunas familias los embarazos son continuos y no dejan espacio temporal para criarlos y cuando estos niños ingresan a la escuela se nota el mal estado nutricional, provocando el desgano de hacer las actividades que le encomienda el maestro.

1.5.3 Condiciones socioeconómicas de la comunidad

La productividad de la comunidad de Tlajcotepec es mínima ya que la mayoría de sus terrenos son rocosos y susceptibles a la erosión, aún con ello sus principales productos son: maíz, frijol, chícharo, haba, cebada y lenteja, productos primarios que cuando son cosechados se venden a un precio muy por debajo de los costos de producción, esto es fácilmente notorio, tanto que al comprarlos en otras partes se obtienen a un precio más elevado. En su defecto practican el trueque pudiendo obtener por esta forma productos que de otro modo no estarían a su alcance.

En la mayoría de las familias, las amas de casa se dedican a la elaboración de mangas de lana y estambre y a la crianza de animales como: borregos, chivos y aves de corral, los que son utilizados para obtener ingresos económicos que de alguna forma contribuyen a la economía, pero no es suficiente para una familia, ya que la falta de ingresos económicos constantes no permite obtener alimentos necesarios, repercutiendo en la salud de los educandos que cursan algún nivel educativo, pues son atacados por la desnutrición, así el alumno no puede incorporar los contenidos de enseñanza como lo requiere el plan, programas y el docente.

En los tiempos de corte de café, piña y caña las personas emigran con sus hijos en busca de fuentes de trabajo ocasionando en la escuela el ausentismo escolar y en casos extremos a la deserción afectando al niño en su desarrollo y aprendizaje formal.

Los jornaleros de la localidad al día solo ganan de 15 a 20 pesos, dinero insuficiente para satisfacer sus necesidades y esto imposibilita comprar útiles que el alumno necesita. Cuando preparan los terrenos para la siembra del maíz y la cosecha, se practica la "mano

La comunidad entera practica la religión católica y entre sus principales santos de devoción están la Virgen de Guadalupe, la de Juquila, la de las Nieves, San Ramos y Santiago Apóstol patrono del Municipio.

Cuando algún miembro de la familia enferma, lo llevan con el brujo en lugar de asistirlo con un médico, ya que según ellos mediante rezos el enfermo se alivia pero da la casualidad de que no siempre es así, a veces tienen encamado al enfermo varios días y no sana, y si se trata de un alumno se retrasará lógicamente en sus estudios.

Los días de alegría de la comunidad son los días de todos santos, pues sienten la presencia de sus seres queridos que ya han fallecido y en su honor ofrendan elotes, dulce de calabaza, tamales, chayotes cocidos, caldo de pollo, mole de guajolote, fruta de la temporada, etc., o algún otro manjar que gustó en vida al ahora fallecido, durante estos días se visitan por las tardes familiares, amigos, vecinos y compadres quienes conviven con unas cervezas, mezcal y comida de acuerdo a las posibilidades del anfitrión.

En esta comunidad al igual que otras que conforman el municipio, aún hay una minoría de personas que preservan el traje regional, en este caso la vestimenta para los

hombres es el calzón y camisa de manta y para la mujer su lío de balleta (que es una tela de lana doble) y saco (blusa) de tela con colores vistosos, mientras que el resto de la población utiliza ropa mestiza. Todas las actividades religiosas favorecen la inasistencia de los alumnos, pues son empleados por sus padres para hacer mandados.

La lengua indígena que se habla en la comunidad es el náhuatl y es el vínculo social que permite la relación y convivencia con los demás y es el medio que sirve para que la mayoría de la gente adulta transmita sus saberes a las nuevas generaciones de manera informal.

1.5.6 Servicios en la comunidad

Los servicios con que cuenta la comunidad son: lavaderos públicos, dos centros educativos, preescolar y primaria, electrificación, carretera de terracería, servicios médicos de la Secretaría de Salud con el programa de "Ampliación de cobertura", aunque esto no basta para cubrir a toda la comunidad en cuanto a atención médica. También se tiene el programa de jornaleros que mucho beneficia a los campesinos de la comunidad, ya que estos son utilizados para limpiar los caminos, en donde el

municipio les paga \$50 pesos diarios, dinero que aumenta su ingreso familiar.

Así pues, Tlajotepec solo se conocía como paraje hasta el año de 1971, cuando se categoriza oficialmente como comunidad, primeramente solo habitaban ocho familias y sus hijos asistían a la escuela de la comunidad de Apipitzactitla o a la escuela de la cabecera municipal, ya que eran las únicas. Pero con el transcurrir de los años la comunidad se fue poblando y por iniciativa del presidente de aquellos años Francisco Quiahua Panzo, vecino y originario de ésta, optó por ubicar una escuela misma que hasta la fecha lleva el nombre de "24 DE FEBRERO", construida con materiales que el municipio donó y la participación con faenas de los comunitarios se construyó una aula escolar para la atención de los niños y evitaron el largo camino que debían recorrer para instruirse.

1.5.7 Contexto Escolar

La escuela "24 de febrero" perteneciente al subsistema de educación indígena, es de organización completa, turno matutino y está bajo la disposición de la zona escolar con cabecera oficial en Tehuipango, Ver.

La asistencia de alumnos a este centro de trabajo asciende a un total de 93 niños que son atendidos por tres maestros, la institución cuenta con tres aulas prefabricadas y una pequeña bodega construidas con la aportación económica del municipio y con la aportación de faenas de los vecinos de la comunidad.

La escuela hasta el mes de mayo del periodo pasado contaba solamente con el perímetro de las aulas, pero con la negociación del municipio con los vecinos de la localidad se consiguió más terreno y, con el apoyo del gobierno del estado se está construyendo una cancha de basquetbol que permitirá realizar actividades al aire libre, espacio que también se utilizará para realizar los honores a la Bandera.

Los niños al igual que los maestros hablan y escriben la lengua indígena náhuatl como algo primordial para hacer más real la enseñanza-aprendizaje y significativa en los alumnos y valorar la importancia de leer y escribir en su lengua materna.

CAPITULO II.

2.1 ELEMENTOS PEDAGÓGICOS EN EL JUEGO COMO DERECHO DEL NIÑO.

El caso de convivencia escolar que se aborda en este trabajo importa por que en nuestras aulas escolares poco nos interesamos en cómo y con qué llevar a cabo el análisis de este tema como parte de la educación cívica, recordemos que antes de la modernización educativa la educación cívica como asignatura se había excluido del currículum de la educación primaria formando parte en una asignatura global de las ciencias sociales, lo cual nos da una idea de la poca atención que se le presta regularmente.

En la actualidad a raíz de los cambios que ahora enfrenta la educación básica y derivada de una necesidad de fortalecer la convivencia escolar en el aula, se considera en la currícula un espacio para el tratamiento de la asignatura específica de "educación cívica" a la que muy pocos docentes le otorgan interés por darle un enfoque formativo y pedagógico, llevando a la práctica preferentemente las llamadas "asignaturas básicas" de español y matemáticas.

Por lo regular se ha observado en los educandos una muy limitada convivencia escolar, probablemente porque en el seno familiar se ha practicado de manera igualmente limitada, repercutiendo en el interior del aula escolar. Deficiencias de interacción socioeducativa. Es aquí donde entra la función del docente para promover la colaboración entre alumnos utilizando una metodología propicia para fomentarla entre los miembros de la comunidad educativa.

Para contribuir a transformar este proceso en nuestro caso se ha aplicado un procedimiento metodológico semejante al que plantea el plan y programas, el cual sugiere que la manera adecuada para ejecutarlo sea a través del juego como actividad que permite al niño interactuar con sus compañeros de forma integral y en relación a ello la S.E.P en el documento "Aprendizaje del desarrollo integral" hace mención que el "juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo y en términos generales se denomina juego a la actividad placentera determinada con el fin de entretenerse".⁽¹⁾

¹ Sep. D.G.E.P. "Aspectos del desarrollo integral" en Antología Básica del campo de lo social II UPN-1993 Pp. 68

2.2 EXPLICACIÓN TEÓRICA Y METODOLOGICA

Al formular esta parte del presente trabajo fue necesario hacer una revisión del plan y programas de educación primaria para rescatar los propósitos sugeridos en cada una de las asignaturas, muy específicamente en educación cívica al que se hace alusión en esta tesina. Tomando en cuenta el tema definido en el capítulo I, el objetivo de educación cívica que más destaca es "desarrollar en el alumno las actitudes y los valores que lo doten de bases firmes para ser un ciudadano conocedor de sus derechos y los de los demás, responsable en el cumplimiento de sus obligaciones, libre, cooperativo y tolerante, es decir un ciudadano capacitado para participar en la democracia" (2)

Por consiguiente para que el alumno vaya involucrándose en un criterio formativo, como maestro es nuestro deber considerar que el juego es la actividad más viable para poder lograr el propósito de la educación cívica y contribuir a la mejor convivencia escolar, ya que el juego es considerado como una herramienta operativa que permite ampliar posibilidades de la práctica educativa, porque sabiéndole dar uso adecuado sirve como medio para que el niño aprenda y se desarrolle de manera integral; en

² SEP "Plan y programas de estudio 1993 Educación básica primaria" México, D.F. Pp. 123

relación a ello Piaget "considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño y en especial en las etapas sensorio-motor y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa." (3) Siendo de esta manera, el juego en los niños surge como un complemento para mejorar su capacidad sensorial, ejercitando movimientos con su cuerpo, ejecutando con más flexibilidad para tener destreza de mover la cabeza, manos y pies, porque ya conoce su tiempo y espacio.

El juego como actividad lúdica permite al niño conocerse a sí mismo, desarrollar sus habilidades físicas e intelectuales; y al mismo tiempo a través del juego se planteará y resolverá problemas de su vida diaria y convivencia.

Con la estimulación del niño el se convierte en un vehículo de difusión cultural dentro de su ambiente social logrando así una integración bio-psicosocial.

Estimando las diferentes edades por las cuales atraviesan los niños y las características e intereses que cada cual presenta, Piaget ha distinguido tres tipos de juegos:

³ ZAPATA, Oscar A. "El aprendizaje por el juego en la escuela primaria" Editorial Pax México, México, D.F. Pp. 13

- 1) "Juego sensomotor (aproximadamente 0-2 años): El niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que intervienen la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos" (4)

Por ello, esta etapa constituye un momento muy adecuado para que los padres puedan observar su comportamiento y entender las reacciones de su hijo, aprendiendo de ese modo a conocerlo y a guiarlo

- 2) "Juego simbólico (aproximadamente 2 a 6 años): Su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego" (5)

El niño de esta etapa se convierte en imitador de sí mismo en un objeto de juego, cambiando rápidamente los papeles, que desde ser padre de familia, músico, carpintero y un sin fin de acciones de su vida diaria.

- 3) "Juegos reglados (a partir de los 6 años): Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta, los juegos de regla tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que

⁴ SANTILLANA "Diccionario de las ciencias de la educación" 1983 Vol. II I-Z México, 1983 Pp.

⁵ Idem

con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad" (6)

Es decir, el juego es la forma en que los niños liberan su energía y ejercitan sus músculos, lo cual favorece un desarrollo sano y armónico, el que al jugar con los demás y al aceptar las reglas de los juegos, los niños van incorporando valores y formando una conciencia moral donde ellos son justicieros y respetuosos de las reglas del juego, ya que de esta manera jugar significa convivir, expresarse, comunicarse y realizarse como seres humanos logrando así una socialización adecuada.

El juego esta lejos de ser pérdida de tiempo, es algo que lo educadores debemos de respetar y tener en cuenta en nuestra planeación de actividades diarias como un requisito indispensable. El niño se manifiesta de acuerdo al ritmo de coordinación de sus movimientos que vaya ejecutando, dándole así una creatividad al juego organizado para que de esta manera él comprenda el mensaje deseado, dándose así el proceso enseñanza-aprendizaje.

En la Escuela Primaria la función que se cumple dentro y fuera del salón de clases, es que los niños tengan la oportunidad de participar con espontaneidad en situaciones que estimulen su percepción y sensibilidad, su curiosidad

⁶ Idem

y creatividad en relación con las formas artísticas que tiene el juego.

Se comentaba que los juegos van cambiando, según los intereses propios de cada edad. Pues sí, los niños pequeños juegan para ensayar y probar nuevas formas de movimiento, de acción, de conocimiento.

Por ello menciono a manera de ejemplo los siguientes juegos para ponerlos en práctica con mis alumnos dentro del aula y de ser necesario ejecutarlos fuera de ella.

- 1 El juego de la oca.
- 2 El juego del dominó.
- 3 El juego del avión.
- 4 El juego del piso.
- 5 El juego del caracol.
- 6 El juego de la lotería.
- 7 El juego de Juan.
- 8 El juego de la adivinanza.

Los juegos antes mencionados pueden estar sujetos a modificaciones o cambios (Ver anexo 1 al 7).

2.3 DERECHOS DEL NIÑO

El propósito principal es que el alumno conozca y comprenda los derechos que tiene a ser respetado y a participar en la decisión como miembro de una localidad, pero a la vez que advierta sus obligaciones en el uso y cuidado de los servicios públicos y en la protección del ambiente. También se pretende que los niños se inicien en la comprensión de que al ser miembros de su entidad federativa y del país, tienen derechos y obligaciones.

Debido a la diversidad cultural (grupo étnico, lenguas indígenas, etc.) que existen en nuestro país y por lo cual podríamos considerar a los habitantes de estas comunidades como desfavorecidas, hay una preocupación de los gobiernos federal y estatal por el problema de la marginación y la falta de recursos para la protección y seguridad de estos niños quienes son los más vulnerables de la sociedad en la que vivimos, se hace necesario apoyarlos con acciones como las sugeridas en el presente.

Además, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos menciona en relación a este aspecto en su artículo número 4 constitucional que es deber de los padres preservar el derecho de los menores a la satisfacción de sus necesidades físicas y mentales.

Además, para ofrecer a todos los niños y niñas una vida mejor, México al igual que otros países, firmó en 1989 la Convención sobre los Derechos del niño. De este acuerdo emanaron 54 artículos que explican las responsabilidades y obligaciones que tienen los padres, los adultos y el Estado para proteger, respetar y hacer valer todos los derechos de ellos.

A manera de resumen presentamos "los derechos de los niños.

- 1 Derecho a la igualdad sin distinción de raza, nacionalidad, religión o sexo.
- 2 Derecho a protección especial para su desarrollo integral.
- 3 Derecho a nombre y a una nacionalidad.
- 4 Derecho a nutrición, vivienda y servicios médicos.
- 5 Derecho a educación especial para discapacitados.
- 6 Derecho al amor, la comprensión y la protección.
- 7 Derecho a la educación, al juego y a la recreación.
- 8 Derecho a ser atendidos primero, en caso de desastre.
- 9 Derecho a la protección contra la crueldad.
- 10 Derecho a la protección contra la discriminación" (7)

La comunidad infantil no puede valerse por sí misma, no puede defenderse y durante años necesita de la ayuda de sus padres, maestros y personas mayores; la familia es la parte más pequeña de una organización social como la formadora de los seres humanos como entes sociales.

2.4 ASPECTOS DE LA INTERACCIÓN ESCOLAR

Como docentes consideramos que el juego es fundamental para lograr una relación estrecha entre los niños, así como también para enfatizar algunos conocimientos básicos, ya que dicha actividad lúdica forma parte del trabajo de apoyo académico y fortalecimiento de las habilidades motoras y de igual manera establece un equilibrio entre maestros y alumnos y desarrollar así aptitudes, actitudes, intelectuales y afectivas logrando obtener una educación integral dentro del aula.

El entorno en que se desenvuelve el niño para la práctica lúdica proporciona un medio para la socialización entre los escolares logrando así poner en ejercicio todas sus funciones corporales.

En el trabajo diario como docente he observado diferentes características en los niños como introvertidos y extrovertidos en el trabajo grupal de las diferentes actividades que se realizan para la comprensión de un aprendizaje.

La participación del maestro para poner en práctica los juegos que requieren su colaboración dentro de una

⁷ CERRILLO Gutiérrez, Mariano "Civismo 5º" Edit. IMAR S.A. de C.V. México, D.F. 1996 Pp. 74-75

comunidad educativa debe tomarse en cuenta que es un privilegio de recreación para él y para los niños.

Al interior del aula escolar el juego se utiliza para enseñar a los niños lo que sucede a su alrededor, con el fin de adaptar los medios que éste ofrece, para asimilar conocimientos más reales del contexto en el cual se desenvuelve.

Siendo este el elemento indispensable que posibilita obtener una convivencia de armonía y respeto que conllevan a mejorar el proceso dentro y fuera del aula entre los mismos.

En el desarrollo del niño también se forma su persona y el conocimiento exige que sean individuos de provecho en el ámbito familiar, para que diferencie las realidades y cualidades que perciben de una manera concreta y abstracta.

Así como también el lenguaje y los medios con los que cuenta sirven de influencia y compatibilidad en las estructuras habituales.

Este conjunto de relaciones y sus elementos son una selección de conductas que serán utilizados de acuerdo a

sus necesidades y experiencias en las que obtenga un aprendizaje nato.

En una interacción escolar el único procedimiento que el niño utiliza por mucho tiempo, por intuición directa con otros grupos es el juego de una manera de ejercicio en donde intervienen vínculos a través de reglas y normas que ellos mismos producen.

En la extensa gama de aprendizajes que existen en la práctica del niño se tomarán en cuenta los aspectos considerados acerca del aprendizaje de habilidades motoras que es entendido como: "El aprendizaje que requiere una secuencia de movimientos corporales" (⁸).

Durante el desarrollo del niño para lograr una mejor comprensión de los conocimientos debe de desarrollar su faceta cognitiva de igual manera, para que él logre desarrollar su etapa de asociación entre la instrucción de una acción y sus movimientos corporales.

Con la participación de los dos elementos antes señalados el niño logrará una autonomía en la que se convertirá dueño y responsable de sus propias acciones de su vida cotidiana.

⁸ CLIFFORD Margaret M. "Enciclopedia práctica de la pedagogía". Aprendizaje y enseñanza Oceano, Barcelona 1982 Pp. 326

Dentro del quehacer educativo las interacciones que se dan son regularmente satisfactorias aún cuando no alcanzan a cumplir completamente con el propósito deseado de establecer una comunicación en la cual extraigan una convivencia adecuada.

2.5 EL APRENDIZAJE GRUPAL Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Dentro de la psicología educativa existen diferentes tipos de definiciones de aprendizaje, en este caso para el presente trabajo se tomará en cuenta la definición de aprendizaje grupal, entendido de esta manera:

“El aprendizaje grupal es un fenómeno en la cual se establecen las relaciones entre el grupo y el objeto de estudio, es un proceso dinámico de interacción y transformación, donde las situaciones nuevas se integran a las ya conocidas y resueltas, involucrando a la totalidad del grupo, tanto en los aspectos cognoscitivos como en los afectivos y sociales.”⁹

Para entender mejor el comportamiento de un niño se requiere que el maestro interactúe de manera directa, utilizando conceptos que el niño asimile para su comprensión y para que posteriormente los ponga en práctica en su vida cotidiana.

⁹ S.E.P. “Apuntes para una didáctica grupal” En Antología básica de grupo escolar. UPN Grafomagno S.A. de C.V. septiembre 1993 Pp. 92

Otro aspecto no menos importante dentro de este proceso sería la convivencia escolar que es entendida como "La base en el perfecto equilibrio entre el respeto a los individuos y el mantenimiento de la comunidad, la educación para la convivencia ha de orientarse igualmente al desarrollo equilibrado de la dimensión individual y social del educando" ⁽¹⁰⁾. Por lo tanto los escolares deben establecer interacciones interpersonales. Es decir las personas para lograr una convivencia dentro del medio social tienen que presentar una educación que reúna los elementos de respeto y tolerancia así como también la colaboración y participación propia y voluntaria.

La comunicación o el hablar entre los miembros de la familia, fomenta un mutuo acuerdo de responsabilidades que tiene cada uno de ellos dentro del ámbito familiar.

Dentro de la escuela y el aula las relaciones entre el maestro y compañeros alumnos deben regirse por un respeto de unos hacia otros, los niños deben de conocer quién es el responsable dentro de su hogar así como también que hay personas que tienen estrecha relación con ellos.

Para establecer una interacción entre los individuos se necesitan unos de otros logrando así formalizar

¹⁰ SANTILLANA op. cit. Pp. 323

conocimientos y aprendizajes que desarrolle dentro de su rol social.

CONCLUSIONES

Son muchos los factores que se combinan para la formación de un niño, el que más relevancia tiene es el tipo de ambiente en el cual se desenvuelve, así como también la educación que recibe de los padres o personas con las que convive.

En el caso de la educación, la convivencia entre los niños y el maestro se da durante el proceso enseñanza-aprendizaje con los tiempos destinados a realizar diversas actividades en el aula escolar, es ahí donde el docente debe poseer algunas cualidades necesarias para lograr un equilibrio en las interacciones dadas dentro de este contexto.

A través de la realización de este trabajo se ha comprendido que existe una extensa gama de estrategias psicopedagógicas que junto con las aportaciones del maestro permitirán lograr que exista una comunicación adecuada, como en este caso, el juego específicamente de regla, en el que se establecerá un derecho, así como también el respeto, la tolerancia y la conformación de una disciplina adecuada.

Así a lo largo del proceso de construcción de este trabajo, hemos entendido cabalmente lo que los diversos autores han mostrado reiteradamente y es que solamente conociendo al niño en todas las dimensiones y aspectos que intervienen en su desenvolvimiento dentro del ámbito social, se les podrá apoyar a través de implementar actividades lúdicas, para que así el alumno construya más integralmente sus conocimientos y creemos que sólo de esta forma, el docente mejorará su práctica educativa obteniendo resultados satisfactorios que lleven a seguir esforzándose en este trabajo en que se nos ha encomendado ser partícipes, honestos, justos y que busque ante todo mantener una actitud de respeto dentro del salón de clase.

SUGERENCIAS

Al tratar de aplicar de una manera directa los juegos de regla, antes se debe considerar al niño el cual es el actor principal para que logre un aprendizaje, en los que hay que tomar en cuenta sus intereses y necesidades así como también su experiencia sensorial, de lo que pueda ver, tocar o manipular y considerar que el niño no debe de ser un receptor pasivo sino activo y así obtener lo que le ofrece el medio que lo rodea.

Las actividades sugeridas en este trabajo son para que el niño desarrolle sus habilidades y destrezas para la ejecución de los juegos de regla en la que se establecen normas para mejorar la convivencia escolar entre los niños que participan y colaboran con ello.

Sugiero que como persona y docente se fomente de una manera clara y precisa dentro de la escuela y el salón de clases, los valores, derechos y deberes; tales como respeto y disciplina a los niños de todos ciclos escolares para que se vayan formando un ciudadano con correctas acciones que pueda participar de manera democrática y justa en la sociedad de la que forma parte.

Se recomienda que el director y maestros de la escuela sean los que inicien la labor de dar a conocer los temas de tipo cívico y social, tomando muy en cuenta a los padres de familia interesados en la educación de sus hijos.

BIBLIOGRAFÍA

CERRILLO Gutiérrez Mariano. Civismo 5° Editorial Imar S.A. de C.V.

México D.F. 1996 Pp. 96

CLIFFORD Margaret M.. Enciclopedia práctica de la pedagogía, aprendizaje y enseñanza. Oceano Barcelona 1982. Pp. 789.

SANTILLANA. Diccionario de las ciencias de la educación. Santillana 1983

Volumen II, I-Z México 1983 Pp. 1528

S.E.P. Apuntes para una didáctica grupal en antología básica de grupo escolar. UPN. Grafomagna S.A. de C.V. Septiembre 1993 Pp. 150

S.E.P. Plan y programas de estudio 1993. Educación básica primaria. México D.F. Pp. 162

S.E.P. D.G.E.P. Aspectos del desarrollo integral en antología básica del campo de lo social II UPN. 1993 Pp. 292

ZAPATA A. Oscar. El aprendizaje por el juego en la escuela primaria.

Editorial Pax México, S.A. México D.F. 03310 Pp. 199

ANEXOS

JUEGOS RECOMENDADOS

1.- LA OCA

Instrucciones:

- Se juega con un dado y una ficha por jugador.
- Se avanza según el número que sale en el dado.
- Según las indicaciones de cada casilla, avanzas, retrocedes o pierdes un turno.
- Al caer en la casilla de la gota avanzas hasta la siguiente gota.
- Al caer en el sanitario, estarás ahí hasta que otro jugador caiga y tome tu lugar.

2.- DOMINÓ

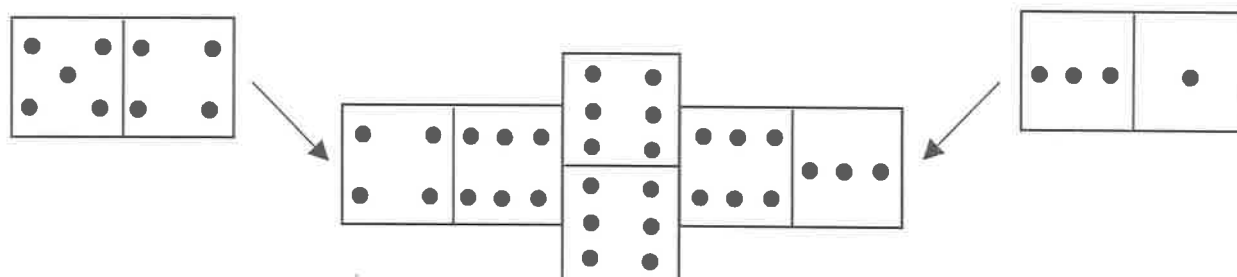
El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tenga la misma cantidad de puntos. La jugar, el niño debe utilizar el conteo para identificar la tarjeta que les sirve en cada jugada.

En el juego participan cuatro personas. Dada quien toma al azar siete tarjetas. Inicia el juego quien tenga

la tarjeta con el mayor número de puntos. Por turnos, los jugadores colocan la tarjeta que en uno de sus lados tenga la misma cantidad de puntos que estén en los extremos del camino formado con las tarjetas que hayan sido colocadas anteriormente. Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta que en ambos lados tienen seis puntos, el segundo deberá colocar una que en alguno de sus lados tenga seis puntos.

Cuando no se tenga una tarjeta con la misma cantidad de puntos de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien logre colocar primero todas sus tarjetas o quien se quede con el menor número de puntos.

Si juegan menos de cuatro personas, se seguirá el mismo procedimiento, es decir cada jugador tomará siete tarjetas; pero si alguno de ellos no tiene una tarjeta con la que pueda seguir jugando, tomará una o varias, según requiera, de las que nadie escogió. Cuando estas se terminen se cederá el turno.



3.- EL AVIÓN

Se dibuja con gis, carbón o ladrillo un avión en el suelo, como el que se muestra en la ilustración.

Se utiliza una teja para cada jugador, esta puede consistir en una corcholata, un tacón de hule o simplemente una bola de papel periódico húmedo, la cual es la más efectiva.

Todos colocan su teja en el primer cajón marcado con el número uno.

El jugador que esté en su turno debe brincar de "cojito" al cajón número dos sin tocar el uno.

Después, pasa al cajón número tres. A llegar al cuatro y cinco, apoya los dos pies, uno en cada cajón.

Sigue de cojito al cajón número seis.

Repite con los dos pies sobre el siete y el ocho.

Pasa de cojito al nueve y después al círculo número diez, en el que descansa con los dos pies.

El jugador regresa repitiendo la misma disciplina, pero al llegar al número anterior al que se encuentra su teja, sostenido aún en un solo pie, la recogerá tratando de no caer. Después deberá saltar al cajón y salir del avión.

Si el jugador no cometió errores como: pisar las rayas que dividen los espacios o no bajó el otro pie, puede continuar y lanzar la teja al cajón número dos.

La teja tampoco debe tocar las rayas, porque el jugador pierde. Cuando se registra alguno de estos errores, la teja queda en el cajón donde estaba y el turno pasa a otro jugador.

Como es natural, en el curso del juego las tejas se van quedando en diferentes cajones y esto va haciendo el juego más difícil ya que no se pueden pisar los cajones ocupados.

Cuando se ha recorrido el avión del uno al diez, se juega de regreso del diez al uno. Al terminar se da una vuelta completa, de cojito, la avión y cada jugador se coloca de espaldas al avión para lanzar la teja y así ganar un cajón.

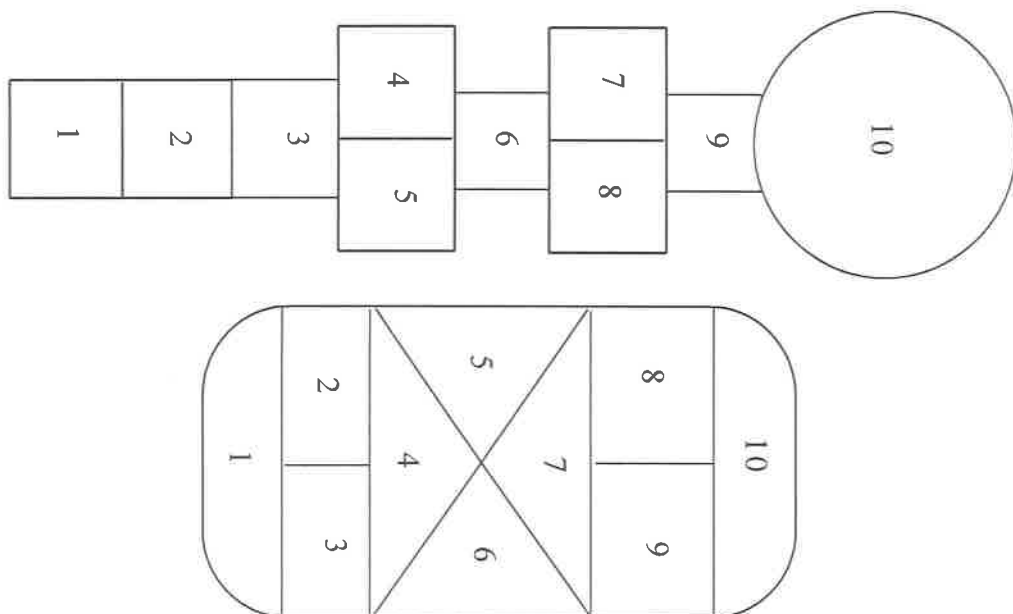
Si la teja cae fuera del avión o en una raya, se pierde la oportunidad y debe colocarse a empezar. Si cae en un cajón, este lugar será propiedad del jugador y no lo podrá pisar nadie más que el dueño.

Cuando el avión ha sido totalmente ocupado por lo integrantes del juego, cada jugador suma sus cajones y el que tenga más es el triunfador

EL PISO Y EL CARACOL.

Estos juegos son variantes del avión. La diferencia consiste en el dibujo que se utiliza para efectuarlo.

La técnica es la misma, se realiza brincando de cojito, obteniendo posesiones y marcando con una teja.



4.- LOTERIA

El juego se realiza de la siguiente manera:

- 1) El maestro distribuye un cartón por cada uno o por cada dos alumnos, según el número de ellos en el aula. Como fichas se pueden utilizar piedras o pequeños cartoncitos.
- 2) El maestro puede "cantar" la lotería o el grupo decide quién va a "cantarla".
- 3) El jugador elegido escoge un naipe y, en vez de decir solo el nombre "canta" de la manera que a continuación se anota. Vamos a suponer que se trata de un naipe con una vaca: "Es un animal grande, tiene cuatro patas y una cola larga, nos da leche"

Todos reconocerán de que animal se trata. Se continúa de la misma forma hasta que uno o dos de ellos, haya cubierto 10 figuras o todas las figuras de cartón. El ganador "canta" el próximo juego.

5.- EL JUEGO DE JUAN.

En este juego puede participar todo el grupo y entre más gente mejor. Los jugadores se sientan en el suelo, formando un círculo, aun que también puede quedarse de pie, dando vueltas. Dos jugadores elegidos por la maestra o por sorteo, se colocan en el centro, con los ojos cerrados o vendados. Uno es "Juan y el otro su "amo". El primero lleva un silbato. A una señal de la profesora, todos comienzan a girar tomados de la mano y el amo pregunta: "Juan ¿dónde estás?". Este puede contestar: "aquí mi amo" e inmediatamente cambia de sitio para despistarlo. Como ambos tienen los ojos vendados se producen momentos muy cómicos. Asimismo, Juan puede responder con un silbato para confundir más a su amo. En el momento en que Juan es atrapado por éste, ambos ceden su lugar a otros dos jugadores y el juego se reinicia.

6.- ADIVINA QUÉ ES.

1.- Se reparten las tarjetas con ilustraciones de animales y se indica a los niños que deben esconder, pues el juego consiste en que los demás adivinen de qué animal se trata a partir de la información que cada quien proporcione al describirlo. Ganarán los niños que más rápido consigan que sus compañeros adivinen.

2.- Un niño pasa al frente y, con la tarjeta oculta, da a sus compañeros la descripción del animal que deben adivinar. Si los compañeros fallan, agrega información y así continúa hasta que adivinen.

En el pizarrón se anota el nombre del niño que hace la descripción y se va registrando la cantidad de veces que agregó información.

3.- Se repite el juego. Otro niño pasa al frente para hacer la descripción.

4.- Se hacen comentarios sobre la cantidad o tipo de información que debe proporcionarse al hacer una descripción.

178412