

Albertina Hernández Juárez

El Juego Como Instrumento de Comunicación en la Escuela Primaria.

Asesor: Licenciado Eleázar Augusto Monroy Mejía



Universidad de San Carlos de Guatemala
FACULTAD DE HUMANIDADES
Departamento de Pedagogía

Guatemala, Julio de 1986

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

N 07

T(74) F

205

*Este estudio fue presentado
por la autora como trabajo
de tesis requisito previo a
su graduación de Licenciada
en Pedagogía y Ciencias de la
Educación.*

Guatemala, julio de 1986.

C O N T E N I D O

	Página
Introducción	1
Capítulo 1: El problema	3
1.1 Justificación	4
1.2 Objetivos	5
1.3 Hipótesis	6
Capítulo 2: Marco Teórico	7
2.1 ¿Qué es el juego?	7
2.2 Valor y significado del juego en el niño	8
2.3 El juego y la socialización	9
2.4 El juego y la disciplina	9
2.5 El juego y la cooperación	10
2.6 ¿Por qué juega el niño?	10
2.2 Teorías sobre el juego	12
2.3 Importancia del juego	16
2.4 La comunicación	24
2.4.1 El proceso de la comunicación	27
2.4.2 La comunicación en la escuela	30
Capítulo 3 Trabajo de Campo	33
3.1 Universo y muestra	33
3.2 El instrumento	34
3.3 Análisis e interpretación de resultados	34
Capítulo 4 Conclusiones y Recomendaciones	51
— Bibliografía	53

— Anexos

C O N T E N I D O

— Juegos que pueden aplicarse en la escuela Primaria 57/81

1	Introducción
3	Capítulo 1: El problema
4	1.1 Justificación
5	1.2 Objetivos
6	1.3 Hipótesis
7	Capítulo 2: Marco Teórico
7	2.1 ¿Qué es el juego?
8	2.2 Valor y significado del juego en el niño
9	2.3 El juego y la socialización
9	2.4 El juego y la disciplina
10	2.5 El juego y la cooperación
10	2.6 ¿Por qué juega el niño?
12	2.7 Teorías sobre el juego
16	2.8 Importancia del juego
24	2.9 La comunicación
27	2.9.1 El proceso de la comunicación
30	2.9.2 La comunicación en la escuela
32	Capítulo 3: Trabajo de Campo
33	3.1 Universo y muestra
34	3.2 El instrumento
34	3.3 Análisis e interpretación de resultados
51	Capítulo 4: Conclusiones y Recomendaciones
53	Bibliografía

I N T R O D U C C I O N

Motivaciones docentes me impulsaron a realizar el presente trabajo de Tesis "El juego como instrumento de Comunicación en la Escuela Primaria" el cual versa sobre la importancia que representa la actividad lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje, como medio proveedor de múltiples elementos que favorecen la relación directa entre educador y educando.

Ha sido agradable y satisfactorio trabajar este tema, debido a la naturaleza del mismo y al contenido que encierra, ofreciendo una visión general teórica-práctica, dirigido al ambiente escolar del nivel primario con énfasis en la importancia y valor del juego en el proceso de la comunicación.

Para realizar este trabajo de investigación se procedió así: se consideró conveniente investigar al docente del nivel primario Urbano de la ciudad Capital, a través de una encuesta de opinión, por medio de la cual se recolectó información importante que sirvió para diseñar el plan de trabajo que vendría a comprobar el planteamiento hipotético.

En consecuencia, se presenta un trabajo con criterio docente, en cuanto a su valor pedagógico, por su carácter formativo en el niño de edad escolar. Esperando a la vez, que sea un aporte cultural a los docentes en servicio y una fuente motivadora para futuras generaciones.

Capítulo 1: El Problema

Como docente, y con la experiencia de varios años, me he dado cuenta de la importancia que reviste el juego como elemento importante de comunicación en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, siendo un medio enriquecedor de estímulos que impulsan al niño a la participación directa en las actividades.

La convivencia con los niños, especialmente en la hora de recreo, despierta en el docente la inquietud de observar con más atención los diferentes juegos que los alumnos realizan con desbordante energía y verdadero entusiasmo.

Se observa cómo se forman grupos afines a sus inquietudes, unos jugando a policías y ladrones, otros al escondite, a las muñecas y al yax; casi nadie se queda sin jugar. Lo importante en la observación son sus gestos y sus actitudes tan particulares en cada uno de los participantes.

Consecuentemente surgió la idea: por qué no utilizar este tipo de actividad que tanto le gusta al niño, en el proceso de aprendizaje?. Ya sea dentro o fuera del aula, el juego mejora las vías de comunicación que son tan necesarias para la buena relación entre individuos.

Cuando los niños juegan se comunican en una forma tan natural y espontánea que despierta en ellos el deseo de participación en dicha actividad. El juego permite el acercamiento de las personas, vence la timidez y ayuda a desarrollar la habilidad de comunicación.

Se estima conveniente mencionar algunas de las actitudes observables en el niño cuando juega, especialmente en la escuela primaria. El niño pone de manifiesto su creatividad cuando juega libremente sin un fin propuesto, hecho en donde vemos claramente cómo convive, coopera y adquiere disciplina con sus compañeros de juego.

En el campo de las relaciones humanas el juego le permite identificarse plenamente con su grupo, y encuentra éste, el ambiente propicio para comunicarse en forma positiva demostrando sentido de madurez social.

El educando asume actitudes de líder: procura distinguirse y toma la dirección en los juegos que decide realizar, mientras que en otros casos, hay niños que prefieren tomar papeles secundarios, ser fieles colaboradores sin asumir mayor responsabilidad.

Se ve también cómo a través de las actividades lúdicas el educando logra superar ciertos problemas de tipo emotivo: como la cólera, cuando experimenta una derrota; el dolor, cuando sufre un accidente; el desprecio, cuando es insultado por un contrincante, etc.

Así mismo, se considera que el juego es uno de los medios más efectivos a los que el maestro puede recurrir para llevar a cabo en una mejor forma el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, lo que el niño aprende por medio de juegos difícilmente lo olvida.

En conclusión, el problema queda delimitado de la siguiente manera: el juego aplicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje sirve de enlace entre maestro y alumno, estableciendo una mejor comunicación de manera cordial y amistosa.

1.1 Justificación.

El juego es uno de los medios más eficaces para educar al niño. Su valor es indiscutible, especialmente cuando es realizado en la escuela para favorecer y enriquecer las circunstancias del aprendizaje.

El juego le permite al niño desarrollar su personalidad, ubicarse en su mundo de niño, lo conoce lo transforma, experimenta, descubre situaciones reales y eso lo hace feliz.

La relación continua de maestro y alumno crea un ambiente propicio para las actividades de juego, porque establece vías de comunicación esenciales para la buena marcha de las actividades que, por lo general, requieren orden, disciplina, y responsabilidad en el desarrollo.

El docente del Nivel Primario debe tener conciencia de que el niño, en ésta etapa de su vida, necesita más confianza, afectividad y comprensión por las situaciones conflictivas que experimenta debido a su edad. Por lo que se hace más necesaria la comunicación entre ambos y qué mejor que las actividades lúdicas para lograrlo.

Es importante el conocimiento del valor del juego en las actividades que se realizan en la escuela, porque de alguna manera ayudan al desarrollo integral del niño. Por lo tanto, el docente muy bien puede incluir en su planificación algunos juegos, para lograr con más efectividad su objetivo.

En virtud de las razones anteriormente expuestas, se pretende que la presente investigación sirva de motivación a los maestros para que utilicen el juego como un recurso de gran valor pedagógico.

1.2 OBJETIVOS.

- 1.2.1 Comprobar por medio de encuestas en el área seleccionada si los maestros de grado incluyen juegos en sus planes generales de actividades y en los planes diarios de trabajo.
- 1.2.2 Establecer si efectivamente los juegos incluidos en la planificación diaria y general, contribuyen al acercamiento entre maestro y alumno.
- 1.2.3 Verificar si durante las actividades educativas, la comunicación entre maestro y alumno es más efectiva a través del juego, dentro de un marco de amistad, cordialidad y comprensión.
- 1.2.4 Interesar a los maestros para que utilicen juegos en donde los niños puedan desarrollar actitudes de cooperación, disciplina y socialización.
- 1.2.5 Comprobar si el juego es un medio adecuado del que puede disponer el maestro, para establecer una motivación más intensa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3 HIPOTESIS

En el proceso de la educación sistemática, el juego es elemento importante para establecer una comunicación mejor entre maestro-alumno y favorecer el desarrollo del educando.

Variables:

Variable Dependiente: El conocimiento de las teorías del juego.

Variable Dependiente: Aplicación de las teorías del juego en el proceso de enseñanza del Nivel Primario Urbano.

Capítulo 2: MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL

2.1 ¿Qué es el Juego?

El juego es la expresión universal de los sentimientos, creación, temores, inquietudes y curiosidades del niño para manifestar al mundo su presencia. Es la actividad del niño que le sirve como instrumento de aprendizaje y lo integra al grupo. El juego permite la realización de actos vinculados por un motivo, significa que pone de manifiesto una actitud positiva entre el quehacer humano y el medio que lo rodea.

Según algunos investigadores, el juego fundamentalmente es una forma de reposo y por ello se opone al trabajo como actividad seria; sin embargo, el trabajo que el niño realiza mezclado con el juego constituye una alternativa entre trabajo y reposo, de manera que esta actividad se convierte en una forma de relajamiento de la intensa actividad que realiza.

Otros afirman que el juego es una manera de liberar cantidades de energía sobrante no utilizada en el trabajo. Esta teoría puede no ser tan válida por cuanto que el niño juega por otras razones que irán explicándose en el decurso de este trabajo.

No hay actividad por ardua que sea que no pueda servir de motivo de juego; muchos buscan la actividad lúdica por la satisfacción que ésta les produce como decía Kant acerca del arte "Una finalidad sin fin", o sea una realización que busca realizarse en sí misma. En el momento en que una actividad se vuelve utilitaria y se subordina en calidad de medio para lograr un fin, pierde el atractivo y las características de juego.

Resumiendo se puede decir, que el juego es una actividad libre, indispensable y vital, constituye la conducta típica de la vida del niño produciendo una afirmación de su Yo. Es la primera actividad a la cual le corresponde un especial significado para el desarrollo de su personalidad, para la formación de sus características y la ampliación de su carácter o esencia internos.

De manera que por medio del juego, el niño puede desarrollar aspectos que no están acordes con sus funciones vitales, y además, ayuda al perfeccionamiento de su coordinación neuromuscular haciendo de él un individuo normal, capaz de proyectarse a cualquier ambiente.

2.2 Valor y significado del Juego en el niño.

Su valor radica en que psicológicamente forma parte de la vida del niño y es uno de los instrumentos que le permite un desarrollo armónico de todas sus facultades, para incorporarse a un medio social. Por eso algunos investigadores afirman que "no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia".

El juego es la vida misma del niño, le proporciona los medios adecuados para realizarse en un mundo propio, en donde se comunica consigo mismo a través de su fantasía y le permite la comunicación con el mundo exterior por medio de su relación social y proyección de actitudes.

Además, le proporciona al niño la oportunidad de establecer el diálogo con sus compañeros y maestros, le permite superar su timidez y lo induce a la interrelación en grupo, despierta en él interés por participar e intervenir en la toma de decisiones cuando se trata de organizar algún juego o actividad que involucre su participación.

De esta forma el niño se ve inmerso en el proceso de la comunicación, haciendo el papel de emisor y/o receptor especialmente cuando a él le toca dirigir la actividad lúdica.

Los esposos Bühler, citados por Mira y López en su libro Psicología Evolutiva del niño y del adolescente, consideran:

"La característica esencial del juego infantil no radica ni en el material, ni en el tipo de actividad, ni en el resultado obtenido; sino en la actividad con que subjetivamente se procede por parte del niño durante aquel".^{1/}

^{1/} Emilio Mira y López *Psicología evolutiva del niño y del Adolescente*. Editorial El Ateneo Argentina. B. Aires. 1,977, Pag. 123.

Como ello advierten que lo importante del juego del niño, es la forma de conducta que éste asume mediante su participación. Los objetos empleados en el juego pueden ser de diferente clase, interesando de ellos las vivencias que dejan en el niño.

Las formas de juego que se presentan en la vida del niño también son variadas y de gran importancia como los juegos funcionales, con efectos todavía elementales pero necesarios para el desarrollo normal del organismo humano; los juegos de ficción, cuya interpretación es más compleja pero que también cumplen un papel importante.

Se estima conveniente mencionar los juegos de creación en donde el niño se sumerge en un mundo personal, imaginativo, mágico y fantástico. Estos desempeñan funciones de carácter psicológico contribuyendo a una mejor adaptación a su medio.

El valor del juego se multiplica cuando se aplica al campo de la enseñanza. En esta instancia evidencia su valor pedagógico como técnica aplicada en el proceso de aprender más que de enseñar; porque promueve la actividad en el alumno y lo motiva para adquirir una serie de experiencias colaterales que paulatinamente irán configurando su personalidad.

2.3 El Juego y la Socialización.

La actividad lúdica desarrolla en el niño valores necesarios para la vida grupal tales como la socialización. Las experiencias indican que en cada grupo infantil se observan actividades de juego en las cuales pueden apreciarse la moral social del adulto copiada por los niños, por lo que da la oportunidad de incrementar normas sociales que el niño pueda practicar en la escuela y transferirlas a su comunidad.

En la etapa de la escuela primaria, debe atenderse con mayor razón este aspecto ya que es cuando el niño siente la necesidad de integrarse al grupo porque ha superado el período de egocentrismo.

2.4 El Juego y la Disciplina

El juego encierra una actitud moral. Lo más importante es establecer las reglas, porque sin reglas no hay juego. La disciplina por lo

tanto es uno de los valores que el niño va adquiriendo a través de esta actividad.

2.5 El Juego y la Cooperación

El sentido de cooperación se va desarrollando e incrementando en las actividades lúdicas especialmente cuando el niño adquiere conciencia de grupo y pone de manifiesto toda su voluntad para que el juego se realice de la mejor forma posible.

La cooperación es signo de compañerismo y de amor al juego, implica esfuerzo personal ligado a un interés general, en función de la colectividad. Los juegos con la participación de equipos o grupos numerosos son buenos ejemplos de este aspecto, los deportes constituyen formas de cooperación.

De manera que la actividad lúdica encierra una serie de funciones significativas en la vida del niño, porque le ayuda en su desarrollo físico, psíquico, social, moral e intelectual; además, fomenta los valores éticos, haciendo del niño un futuro hombre de bien, encausándolo hacia metas definidas de acuerdo a sus intereses, producto de su moral y desarrollo intelectual.

Como consecuencia de lo anterior, al juego se le adjudica una significación universal de alto valor en la vida del ser humano y, en especial la etapa que le corresponde "al niño", ser en evolución constante y motivo de estudio de muchos hombre de ciencia.

2.6 ¿Por qué juega el niño?

El niño juega porque se siente bien jugando, se entretiene, se distrae y jugar para él resulta definitivamente algo muy importante porque constituye su vida misma.

Las actividades lúdicas resultan igualmente significativas para los niños pequeños que tienen inconvenientes para realizarse en el medio que los circunda, como para los niños que tienen capacidad de adaptación a las distintas situaciones que tienen que enfrentar en la vida.

Según las investigaciones realizadas, la etapa de la niñez revela comentarios y argumentos valiosos relativos a la actividad del niño en el campo del juego como instrumento proveedor de múltiples satisfacciones personales.

Psicólogos, pedagogos, psiquiatras, trabajadores sociales, etc., se han interesado en el problema del qué juega el niño; y las respuestas a ésta interrogantes han sido múltiples y variadas.

Unos opinan que el niño juega porque le satisface hacerlo y que desde que nace principia su actividad; desde el momento que realiza pequeños movimientos producidos por simples impulsos espontáneos, y que de esta manera el individuo comienza ya a establecer formas de comunicación un tanto específicas de su edad, marcando sus primeros pasos en su actividad vital cotidiana.

A través de estas experiencias aprende a dominar las reglas de conducta elementales que le servirán de base para un comportamiento adecuado, cuando se vea involucrado en la vida colectiva.

Otros autores comentan que el niño que todavía no tiene edad escolar y que vive en el círculo estrecho de su familia, pasa la mayor parte del tiempo dedicado al juego, porque lo considera como su fiel compañero del cual puede disponer en el momento que él desee.

El niño pequeño recurre a sus juguetes y se comunica con ellos como si realmente tuvieran vida, le sirven para comunicarse creando con ello un clima propicio a la fantasía.

Por medio del juego aprende a desarrollar sus sentidos, busca la forma del contacto directo con su mundo; satisface su deseo de dialogar con alguien y lo hace a través de sus juegos.

Esta actividad que en el niño es muy importante cumple muchas funciones de orden biológico y psicológico, y contribuye al desarrollo de sus órganos y habilidades.

Cuando el niño ingresa a la escuela se observa en él cierto cambio de conducta. Sus actividades y obligaciones son más serias y ordenadas porque involucran al maestro, a los compañeros y al ambiente

donde estudia. Todos estos elementos van contribuyendo de alguna manera a su adaptación social y al equilibrio de su personalidad.

No obstante que sus actividades aumentan el juego sigue siendo parte de su vida, porque la naturaleza misma lo induce a dicha actividad como medio proveedor de circunstancias propicias para su realización individual.

El niño juega cada vez que se le presenta la oportunidad de hacerlo, y en cada etapa de su vida surgen nuevas inquietudes de acuerdo a su edad porque los intereses van cambiando. Deja los juegos más simples como los de ficción, de imitación, de adquisición, en donde el niño es todo "ojos y oídos" mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente.

De tal manera que este tipo de actividad se va enriqueciendo cada día con nuevas experiencias, las cuales sirven de estímulo para que el niño las transforme a otras más complejas como: la modificación de objetos que le sirven de motivo de juego, la observación y creación de elementos para satisfacer su necesidad de juego, por ejemplo: la construcción de una pirámide con cubos de cartón, luego la pirámide se transforma en un castillo o en palacio rodeado de policías, etc.

En tal sentido, el niño utiliza todo recurso que esté a su alcance, desde una simple pieza de papel, hasta un trozo de madera, usándolos en toda forma hasta lograr construir algún objeto que le sirva de juego. Así también surge la idea de participación en juegos complejos que implican esfuerzo físico y mental, tal el caso de los juegos deportivos, de ajedrez, de dama, etc.

Para resumir, se puede argumentar que el niño juega por muchas razones: por necesidad de movimiento, por imitación, por curiosidad de descubrir algo nuevo, por satisfacción, por placer, etc.

2.2 Teorías sobre el Juego

Con la intención de profundizar más sobre el estudio del juego, se procede a la investigación de algunas de las teorías que diferentes autores han formulado respecto al tema. Se considera importante, estudiar desde las más antiguas hasta las más modernas con el objeto de conocer el pensamiento de cada uno y la interpretación que se le pueda asignar a cada postura.

2.2.1 Teoría del Descanso

Fue formulada por Lock en el siglo XVII, estuvo muy en boga

durante mucho tiempo. Entre los autores alemanes que la adoptaron se puede citar a Schiller, Lazarus, Guts, y otros. Según esta teoría "el juego es un recreo que sirve para restaurar las fuerzas físicas y psíquicas".

Se puede deducir que el juego sirve para que el organismo fatigado descanse de los trabajos o actividades serias de la vida. Lo anterior es referido más al adulto, porque de alguna forma usa el juego para reparar energías o por descanso; pero en lo que al niño se refiere, éste juega la mayor parte de su vida, no porque esté cansado de trabajar, sino, porque es una actividad que forma parte de su quehacer diario.

2.2.2 Teoría del Excedente de energía.

El primero en proponer la teoría fue Schiller, siendo más tarde sostenida por Herbert Spencer y Colozza. Esta teoría explica: "el juego es una superabundancia de energía. El Juego es la exteriorización de un exceso de energía orgánica no utilizada por el trabajo".

Como teoría del juego tiene su fundamento en que el niño juega, o el adulto juega, para consumir el exceso de energía que supuestamente les queda después de haber realizado sus tareas de estudio o trabajo inherentes a su edad. También es cierto que el niño juega no por gastar energía, sino por ese algo que lo impulsa a identificarse con el juego la mayor parte de su tiempo que quizá, se convine con las tareas escolares que generalmente tiene que realizar.

El adulto por naturaleza, busca como una forma de compensación las distintas maneras de recreo que cree apropiadas para establecer un equilibrio entre el trabajo y el descanso.

2.2.3 Teoría del Atavismo.

Su representante Stanley Hall, quien formula que: "los juegos son rudimentos de actividades atávicas, es decir de generaciones anteriores y que han persistido en el niño. El juego constituye un ejercicio necesario para la desaparición de funciones rudimentarias que han dejado de ser útiles".

Esta teoría no ha sido aceptada porque el juego como se ha dicho anteriormente tiene una función creadora. Pero conforme a la ley biogenética de Hackel, el desarrollo del individuo es un resumen del desarrollo de la especie, no obstante, según observaciones mencionadas por el autor de esta teoría los juegos van variando. Por ejemplo: los juegos antiguos, el niño jugaba de leñador, de cazador de animales, resultado del medio social que experimentaba, en cambio en la actualidad se observa otros tipos de juego como, juegos de carreras de autos, juegos de viajes al espacio etc. debido al desenvolvimiento cultural del

ser humano.

También los instrumentos utilizados para el juego por los niños en tiempos pasados han ido desapareciendo como: flechas, arcos, hondas, piedras, cuevas, etc. y han sido sustituidos por otros objetos como: carritos, aviones, muñecos representando personajes fantásticos etc. Hall, cree que los juegos tienden a hacer desaparecer ciertas funciones rudimentarias ya inútiles.

Lo que sí se observa es, que las formas tradicionales de los juegos son siempre las mismas. Por ejemplo: las muñecas, la pelota, las carreras, las luchas, etc. son juegos que tuvieron su origen en Roma, Grecia y Egipto y conocidos por el mundo en todo tiempo hasta el presente.

2.2.4 Teoría del Ejercicio Complementario.

Según Conrado Lange "Los juegos suplen a la realidad. Ellos proporcionan al hombre y al animal lo que la realidad no puede ofrecerles. Ciertas tendencias que dormitan en el individuo, cuando las necesidades de la vida no las provocan, se despliegan en forma de juego".

A la teoría anterior se le han hecho algunas observaciones como la siguiente: no puede llamarse complementario al juego del niño porque éste es toda su vida. Este concepto podría aplicarse al juego del adulto, siempre como forma de compensación, especialmente, cuando busca en el juego una oportunidad para desplegar aquellas actividades que en la vida diaria no ejercita.

Cuando el niño realiza una actividad lúdica, despliega todo su potencial de energía y la manifiesta por medio de palabras, saltos, gritos, etc. Como ilustración de lo anterior se puede citar el caso del juego de barrilete, en el que encuentra la satisfacción de elevarse hasta lo alto, además de contemplar un juego de colores que se pierde en el azul del cielo pendiente de un hilo apoyado en las manos del jugador.

De ésta manera el niño encuentra en el juego satisfacciones tan positivas a su necesidad natural, las que nunca podrá obtener en otro

campo de la realidad.

2.2.5 Teoría Catártica.

Carr, enuncia esta teoría asignando al juego una acción catártica, es decir, purgativa: "La misión del juego es descargar al individuo de esos instintos que le son perjudiciales en el estado actual de la civilización". Por ejemplo, jugando al boxeo el niño se desembaraza de sus instintos antisociales. Según la interpretación que da Claparede a esta teoría, el juego no suprime las tendencias perjudiciales, sino las encausa.

La concepción anterior ha tenido mucha aceptación en el campo pedagógico, porque permite al niño realizarse de manera espontánea y la escuela aprovecha el juego como recurso para encausar al educando a crear medios que le servirán para una mejor convivencia social.

2.2.6 Teoría de la pseudo-satisfacción.

Adler, su representante, afirma: "Los sentimientos de inferioridad del niño deben valorarse en el juego, en forma de una potencia consciente intensificada".

Se deduce de lo anterior, que el niño desea manifestar su poder de alguna manera; busca algunas formas de juego para sentirse soberano en él, y en donde la fantasía y la actividad no tienen obstáculos.

2.2.7 Teoría del estímulo para el crecimiento.

Formulada por Carr, dice: "El juego proporciona al organismo entre otras cosas, el estímulo necesario para el crecimiento. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva y es el juego un estimulante para su desarrollo".

Se piensa que el juego es parte inherente de la vida del niño y se considera también que contribuye de manera eficaz al desarrollo de los centros motores especialmente los de la creatividad y la inteligencia. Por lo tanto, de acuerdo con el autor, la práctica del ejercicio a través del juego puede contribuir al desarrollo físico, social y moral, aunque también es cierto que existen otros estímulos que contribuyen al mismo fin.

2.2.8 Teoría del perfeccionamiento de los hábitos.

Carr, su autor, propone: "El juego tiene utilidad diferente la cual es mantener y perfeccionar las actividades recientemente adquiridas, pero no solo eso, sino al igual que el arte, es una creación espiritual que conduce a un perfeccionamiento y no al repaso, en cuyo caso el juego degeneraría en automatismo".

Toda actividad humana que incluye generalmente al juego, contribuye a establecer una serie de normas sociales, morales, etc. que se perfeccionan a través de la práctica o de su uso. En este caso el juego desempeña un papel primordial por ser la actividad que más frecuentan los niños.

2.2.9 Teoría Psicoanalítica

Entre las teorías y opiniones más recientemente emitidas sobre el juego, se encuentra la concepción psicoanalítica de Freud y sus partidarios, quienes sostienen lo siguiente: "En el juego existen disfrazadas manifestaciones erótico-sexuales reprimidas".

La parcialidad de esta teoría ha sido descartada por la investigación científica. No obstante lo anterior, se puede comentar al respecto que el juego es una actividad por medio de la cual el niño expresa con más facilidad las tendencias ocultas o reprimidas, y al mismo tiempo le permite descargar la tensión nerviosa acumulada a causa de las actitudes estáticas que provoca el trabajo intelectual.

Por tal razón Freud lo utiliza como método de interpretación y análisis y lo recomienda como una forma de terapia individual.

2.3 Importancia del Juego.

La mayoría de educadores que han investigado y puesto en práctica sus ideas relacionados con la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, coinciden en que dicha actividad es de mucho valor para quienes tienen bajo su responsabilidad la formación y educación de los niños de edad escolar. Ruth Hartley en su libro *Cómo comprender los juegos Infantiles*, refiere de Erik H. Erikson lo siguiente:

"El juego ofrece al niño modos de comunicación directos no verbales, a la vez que existe un lenguaje que podríamos denominar 'del juego' con sus diversos dialectos culturales según la edad..." 2/

Con ello advierte que al niño hay que propiciarle el medio adecuado para que establezca vías de comunicación con quienes le rodean, tomando en cuenta la edad para que haya entendimiento y fijación del aprendizaje.

El niño conforme va madurando física y mentalmente aprovecha lo que tiene a su alcance para manifestarse con los demás haciéndolo a veces de manera espontánea como una necesidad natural: la de expresar lo que siente y quiere. De modo que por medio del juego, el ser humano puede comunicarse de diferentes maneras con sus semejantes.

El educando es feliz cuando se le presenta la oportunidad de jugar; ve un mundo diferente a su alrededor, grita, salta, corre, atiende recomendaciones si se le señalan de manera amigable, a la vez trabaja con más entusiasmo e interés en una atmósfera de verdadera armonía y comprensión.

El pensamiento de Erikson sugiere la conveniencia de recurrir al juego como medio proveedor de formas para realizar una comunicación directa sin la aplicación del lenguaje oral. August Froebel, citado por Luzuriaga en su libro *Antología Pedagógica*, respecto al valor del juego afirma:

"El juego constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante cada época, porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo". 3/

Claramente Froebel señala lo importante que es para el niño el jugar, porque a través de esta actividad el pequeño se desenvuelve mejor, se expresa espontáneamente y establece relaciones más serias.

2/ Ruth Harley, *Cómo comprender los juegos infantiles*. Editorial Paidós, Argentina. 1965. Pág. 19.

3/ Lorenzo Luzuriaga, *Antología Pedagógica*. Editorial Losada, S.A. Argentina, Buenos Aires. 1968. Pág. 127.

Por ejemplo cuando las niñas forman grupos para "jugar de escuela", asume el papel de maestra, generalmente, la más comunicativa de las alumnas, organizando a las restantes del grupo quienes atienden las sugerencias e ideas de la lidereza colaborando con ella de manera espontánea.

Por medio del juego el ser humano aprende a representar roles que nunca antes había experimentado. Es más, la aplicación de juegos en el proceso educativo motiva al alumno a la participación grupal liberándolo de toda inhibición.

Lorenzo Luzuriaga, en su libro *Antología Pedagógica*, refiere de Froebel lo siguiente:

"(. . .) el juego es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas, por eso engendra alegría, libertad y contento, paz y armonía con el mundo".^{4/}

Significa lo anterior que el juego es la expresión de todas aquellas formas de movimiento y relación que hacen posible la comunicación entre los hombres, a la vez que afirman los valores sociales, culturales y éticos de la sociedad en que se desenvuelve.

Por ejemplo, el niño aprende muchas cosas por imitación y esa capacidad mimética le permite desarrollar una serie de cualidades que mejoran sus relaciones con otros grupos o miembros de su misma especie.

El niño en el hogar trata de imitar al padre, un señor serio que le impone normas en sus tareas a realizar, o bien al papá jovial que practica una vida alegre con sus amigos dedicándose a organizar actividades deportivas, culturales y sociales en su comunidad. Todas estas experiencias van creando en el niño una personalidad firme sin prejuicios, ni complejos que obstaculicen la buena relación con sus maestros y compañeros en la escuela y con los miembros de la comunidad donde vive.

^{4/} Lorenzo Luzuriaga. *Antología Pedagógica*. Pag. 127

Herbert Spencer referido por Luzuriaga a cerca del tema dice:

"El valor del juego reside en la educación física que éste proporciona, y en el endurecimiento de los músculos de nuestro cuerpo. . . " ^{5/}

La opinión de Spencer sobre la importancia del juego en la cita anterior, estriba en que en el juego, participan todas las partes del cuerpo con movimientos sumamente variados, en un determinado tiempo. Por ejemplo en un partido de futbol, se observa la infinidad de movimientos que los participantes realizan. Y en este caso experimentan choques, empellones, golpes fuertes y el organismo aprende a resistir esta clase de estímulos.

Estas situaciones que se dan en todo tipo de juego, también están sujetas a un límite, porque en todas las actividades lúdicas se aplican las reglas del juego, las cuales son atendidas por los integrantes de los equipos en el caso citado como ejemplo, del equipo de futbol; si se extralimita algún integrante, y no obedece las normas, inmediatamente el maestro interviene para normalizar la situación, de manera amigable y razonable para conservar la armonía del grupo.

En tal sentido la integración de grupos de juego en la escuela permiten mejorar las relaciones entre compañeros y maestro, dentro de una franca y amistosa convivencia social, ya que a través de estas actividades el alumno tiene más oportunidades de comunicación fuera del ambiente serio del aula.

De manera que, a través de la actividad física que proporciona el juego el niño adquiere no solamente un cuerpo fuerte, un carácter tolerante, sino que aprende a interrelacionarse con otros individuos respetando sus derechos y poniendo en práctica sus obligaciones.

Otro ejemplo: los juegos de combate en donde los niños participan felices, expresando estados de emotividad hasta cierto punto exagerados o se manifiestan por medio de gestos, o bien mediante el diálogo abierto.

El niño aprende a través del juego a defenderse sin perjudicar

^{5/} Lorenzo Luzuriaga. Antología Pedagógica. Pag. 135.

a los demás. Pone en práctica su fortaleza de carácter para soportar la lucha con el otro bando, haciendo uso de su inteligencia y astucia para demostrar ante los demás su superioridad y la posibilidad de ser líder en el grupo.

Con estas actividades y experiencias el educando aprende a aceptar derrotas y a apreciar el triunfo, demostrando madurez emocional, especialmente cuando tiende la mano para felicitar al compañero o al grupo que sobresalió en la competencia.

En los ejemplos anteriores se observan manifestaciones de carácter social, con el solo hecho de la organización de grupos para participar en las actividades de juego; el niño dentro del conjunto adquiere vivencias que le servirán en la vida futura. El juego es pues, una forma maravillosa que permite expresar lo que el niño siente, quiere y desea a través de los diferentes medios posibles de comunicación social, fomentando así el acercamiento entre individuos.

Pestalozzi, citado por Samuel Smith en su libro, Ideas de los grandes educadores. Dice:

"Todo niño necesita expresarse con libertad, ejercer sus poderes físicos y facultades mentales naturales y a la vez aprender a través del juego, de la naturaleza, de los compañeros, de los padres, de los profesores y por experiencias". ^{6/}

Por ejemplo en el quehacer humano la libertad significa actuar sin presiones de ninguna naturaleza, es decir, que en el trabajo escolar el ambiente debe ser propicio, ajustado a normas que el mismo trabajo requiera para su ejecución, sin la imposición exigente del orientador o guía. De esa manera el educando actúa con voluntad y alegría.

El juego libre es otra forma de estimular la creatividad del niño. Por ejemplo, en un palo que encuentra el niño a su alcance, luego lo utiliza como caballo y se monta en él. Se siente un gran jinete y él es feliz jugando, haciendo uso de su imaginación.

6/ Samuel Smith. Ideas de los grandes educadores, México, D. F. Compañía editora Continental, S. A. 1981. Pág. 142.

La niña juega con su muñeca, dice que tiene fiebre y la cubre con una mantilla, le da medicinas imaginarias y al poco tiempo "su hijita" ya está sana y lista para salir a jugar. En este caso, la niña hace una reminiscencia de lo que su madre hace con ella cuando se enferma.

En estas actividades de juego los niños buscan la forma de expresar sus sentimientos, exteriorizar impulsos e intereses y comunicarse de alguna manera con el medio que les rodea.

El niño necesita sentirse libre para jugar no solo porque ve en el adulto a alguien que lo vigila, que le evita hacer lo que a él le gusta, sino porque algunas veces requiere espacio físico o de tiempo para expresarse, sin la presión del adulto, de otros niños o de cualquier objeto que le obstaculice su propia realización.

Es importante que el educador tome nota de estos pequeños detalles cuando se trata de la educación de los niños, porque ellos son seres en vías de desarrollo físico, moral, social e intelectual, y cualquier actitud impositiva por parte del maestro puede causar cierto desequilibrio en la personalidad no desarrollada.

Otro ejemplo, para hacer énfasis en la importancia del juego en la educación de los niños es la escuela primaria, y que ilustran más el pensamiento de Pestalozzi es el siguiente: Con una simple hoja de papel, el niño construye aviones de diferente forma y principia su juego "de aviadores"; la idea puede aprovecharse con muchos fines ya que en esa actitud los niños no solo están jugando sino que están haciendo algo constructivo, autoexpresando su capacidad de crear algo real producto del medio que le rodea o simplemente exteriorizando habilidades y destrezas. Con ello, el niño no solo tiene la capacidad intelectual de seleccionar los materiales para la construcción de sus aviones, sino que manifiesta objetivamente su desarrollo a través del fenómeno del juego, el cual deja en él una experiencia cultural efectiva.

Además el juego permite un conocimiento eficaz de las cosas, como en el caso del juego de aviadores, percibe mejor la forma, tamaño, dimensión, sonido, textura y funciones de las mismas.

Cuando el niño pone a funcionar el avión, le acompaña de cierto sonido, imitando el vuelo por el espacio, se maravilla de su obra reali-

zada y no permite que nadie interrumpa su fantasía.

En cada juego el niño aprende algo, le deja vivencias de su esfera infantil, le ayuda a clasificar, abstraer, a relacionar percepciones presentes con experiencias pasadas, y a sobrellevar problemas sencillos en función de futuras satisfacciones.

Por ejemplo, cuando el niño juega de "bombero" se busca un casco, una manguera, etc. imita el ulular de la sirena especialmente cuando es llamado por alguien para atender una emergencia, él está presto para asistir de inmediato.

Es aconsejable la asesoría constante del adulto, en el caso de la escuela, el maestro debe brindar orientación y ayuda necesaria en el momento que el niño la necesite.

Frederick Mayer, en su libro: *Historia del pensamiento Pedagógico*, refiere de John Dewey lo siguiente:

"Los juegos constituyen la parte central de la educación, pues hacen gozar plenamente de la vida y son el preludio al florecimiento de las artes. La recreación es necesaria no sólo desde el punto de vista de la salud, sino también porque tiene función creativa en el desarrollo del intelecto". ^{7/}

De lo anterior se deduce que se puede educar jugando. Si se trata el tema "la familia", fácil es organizar con alumnos voluntarios la representación del papel que corresponde a cada miembro del grupo familiar.

El juego penetra en la conciencia del niño, lo motiva a la representación de roles y lo induce a la realización dinámica del aprendizaje. Cada actitud del niño representa una situación lúdica, la cual debe ser aprovechada por el educador con el fin de encausarlo hacia el alcance de metas que desarrollen su capacidad intelectual.

Por ejemplo, cuando el maestro dentro del aula dice: "vamos a

^{7/} - Frederick Mayer. *Historia del Pensamiento Pedagógico*. Argentina, Editorial Kapelusz, S. A. 1967. pag. 364.

hacer varios juegos con palabras, en donde cada uno de ustedes tiene un rol importante que realizar". En ese momento los alumnos principian a inquietarse y cada uno quiere conocer cuáles serán las normas del juego, para comprenderlas mejor en el momento de actuar. Se puede hacer por equipos en forma individual o en competencia de quien hace el menor tiempo posible. De esta manera la docencia se hace agradable y la comunicación entre maestro y alumno es permeable al efecto, a la concordia y al ambiente deseable.

Es saludable entonces para el ser humano realizar un trabajo de manera agradable, sin esfuerzos mayores, que la voluntad y el deseo de participar.

La escuela debe propiciar constantemente activadas de juego para hacerle al educando un ambiente en donde se sienta bien familiarizado con sus compañeros y maestros, sin barreras que obstaculicen el diálogo como medio de comunicación directo entre los individuos.

Ejemplos de estas actividades pueden ser: encuentros deportivos, competencias en juego de ajedrez, concursos de poesía, de declamación, concursos de bailes, organización de coros, orquestas, grupos de teatro, concursos de dibujo y pintura y otros más.

Charlotte Buhler, citada por Wallon en su libro: *La evolución Psicológica del niño*, reafirma la importancia del juego de la forma siguiente:

"El juego es importante porque promueve el trabajo creador del pensamiento. Además de ser un medio para el desarrollo emocional, sirve al acrecentamiento intelectual. El niño aprende a través del juego a vencer obstáculos y a relacionarse con el medio, se prepara y se adiestra para la vida seria".^{8/}

De lo anterior se deduce que los alumnos pueden hacer, por ejemplo, un bosque en una tabla de madera, en donde cada uno aporte ideas para la construcción del mismo.

8/ H. Wallon. *La evolución Psicológica del niño*. México. D. F. Editorial Grijalbo, S. A. 1968. Pag. 57

Esta actividad permite al alumno realizarla utilizando materiales que desarrollen en él habilidad manual y artística en la colocación de los elementos para formar los arbolitos. Puede también agregar en el bosque una vivienda de algún cazador y entre los árboles algunas fieras salvajes que sean de su conocimiento.

De esa forma el niño está conociendo un mundo diferente al de su escuela, vive en él, goza al ver su obra, comparte la felicidad con los miembros de su grupo, se siente orgulloso de ser un individuo capaz de realizar un trabajo serio, porque explora su mundo, le da forma y descubre por sus propios medios la gran riqueza natural que el ser humano puede aprovechar y ponerla al servicio de la sociedad.

Al resumir las ideas de los autores anteriormente citados, se intuye el alto concepto que le adjudican al juego como instrumento importante en la formación del niño, como elemento motivador y medio eficaz de comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De tal manera, el juego ofrece al maestro un panorama de riqueza incomparable en los distintos campos del conocimiento humano, para motivar al estudiante a que realice el proceso enseñanza-aprendizaje en un ambiente de armonía y, muy importante aún, de total entendimiento entre ambos, porque rompe barreras que han sido tradicionalmente valladares a la comunicación entre educador y educando.

2.4 La Comunicación

Generalidades.

Comunicarse es una de las necesidades humanas fundamentales ya que significa convivir con otras personas dentro de un marco común de referencias intercambiando ideas, experiencias, emociones, efectos e impresiones del mundo y la existencia.

Este tipo de comunicación del ser humano con sus semejantes ha venido desde la prehistoria cuando el hombre sintió la necesidad de formar pequeños grupos y establecer contacto por medio de gestos, gritos, grafismos o pintura.

Estas formas de manifestarse entre sí lo diferenciaban de otras

especies vivientes; aunque de una manera muy primitiva lograba elaborar mensajes los cuales eran enviados a sus destinatarios quienes los codificaban de acuerdo a sus facultades creadoras.

El hombre fue progresando a través del tiempo hasta lograr otros medios de comunicación más formales como el lenguaje articulado el cual vino a mejorar su relación social.

Es importante mencionar que todas las formas que el ser humano ha ido descubriendo para mejorar su comunicación por muy simples o primitivas que sean, han servido de fuente referencial para la historia del desarrollo cultural del hombre.

De tal suerte que cuando se habla de comunicación, se sabe que es uno de los fenómenos sociales que en la actualidad cobran atención en materia de estudio, por su importancia en la superación cultural del género humano, que es el único que tiene la oportunidad de articular palabras ya que los animales, a pesar de que se comunican, carecen de la facultad del uso del lenguaje articulado.

En tal sentido, son muchas las investigaciones que efectúan semiólogos, sociólogos, psicólogos, pedagogos, etc., respecto a la evolución del proceso comunicativo.

La Licda. Margot Alzamora en su libro "La comunicación Hoy" presenta la siguiente definición etimológica:

"Comunicación (Del Latín -Comunicatio-Tionis) f. acción y efecto de comunicar o comunicarse. Trato, correspondencia, reciprocidad amistosa entre dos o más personas. Unión que se establece entre mares, pueblos, casas, habitaciones, etc. mediante pasos crujías, escaleras, vías, canales, cables y otros recursos, etc." ^{9/}

De lo anterior se deduce que la comunicación abarca todos los actos de la vida humana, sea de cualquier forma que se presenten incluso por medio de todas las fuentes naturales y materiales que el

^{9/} Margot Alzamora. La comunicación Hoy. Editorial Piedra Santa, Guatemala, C. A. 1983. Pág. 9.

hombre va creando según sus necesidades y posibilidades de avance cultural y tecnológico.

Se observa pues, que el acto comunicativo es una condición esencial del hombre de la cual no puede escapar porque le da sentido a su valor humano y como ente social está involucrado en un universo de continua interrelación, ya sea en el hogar, en la oficina, en la fábrica etc.

Mónica Rangel, respecto al término comunicación define:

"Un proceso por medio del cual emisores y receptores de mensajes interactúan en un contexto social dado". 10/

El ser humano tiene la capacidad innata de percibir cuanto estímulo llegue del exterior mediante sus sentidos y darle la interpretación pertinente de acuerdo a la naturaleza con que le ha sido enviado, pero analizando el término comunicación como "proceso", se refiere a fases por las cuales es sometido un mensaje hasta llegar a su estado final.

Se infiere que el hecho comunicativo sufre un proceso de desarrollo mediante el cual participan elementos esenciales para su realización o sea, los productores de mensajes —emisores— y quienes perciban dichos mensajes —receptores—, pero que a la vez interactúan en un contexto social dado.

De manera que el proceso comunicativo debe presentarse en una forma dinámica, porque implica un constante intercambio de información entre individuos con un interés común, de lo contrario se caería en un proceso de transmisión en una sola vía.

Para comprender mejor los conceptos anteriores referentes al tema "comunicación", es necesario mencionar los rasgos comunes del proceso de la comunicación, explicando de manera práctica y esquematizada los componentes esenciales que le dan sentido y efectividad real a dicho proceso.

Así también, se hará mención de los fenómenos que obstaculi-

10/ Mónica Rangel. Comunicación Oral. México, Edit. Trillas 1979. pag. 11

zan dicho proceso y crean problema en la interpretación del mensaje por lo que la comunicación será afectada en alguna de las etapas.

2.4.1 El Proceso de la Comunicación.

A manera de ejemplo, se puede citar lo siguiente: si se está hablando con un amigo o si la televisión está transmitiendo un mensaje informativo a millones de personas; en estos casos el proceso de la comunicación es esencialmente el mismo. En virtud de que en los dos ejemplos existen los elementos necesarios para que se produzca el hecho comunicativo.

Con la diferencia que en el primer caso, la fuente emite el mensaje a una sola persona, y en el segundo, a millones de personas desempeñando la función de receptores.

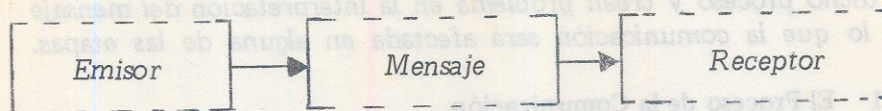
Para mayor comprensión y enriquecimiento del tema, se considera conveniente definir el término "proceso", "cualquier fenómeno que presenta una continua modificación a través del tiempo o cualquier operación o tratamiento continuos". ^{11/}

Del concepto anterior, se deduce que los elementos, situaciones y condiciones que integran el proceso de la comunicación están sujetos al cambio constante, no existe una situación estática sino, que se hallan continuamente en movimiento.

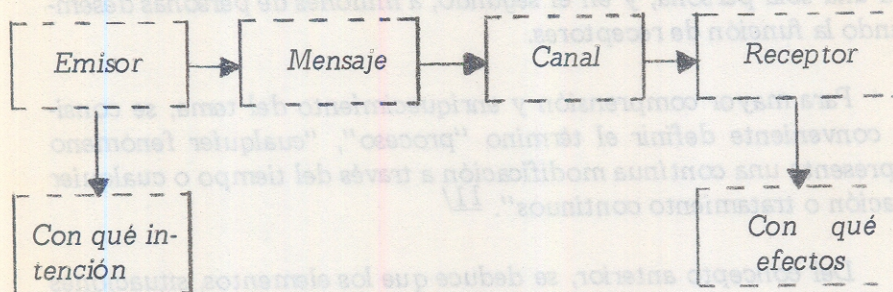
Al ser la comunicación un proceso, ésta contiene todas las características de la definición que se emitió anteriormente, o sea, es algo en constante evolución, constituido por un conjunto de fases que persiguen una meta y cuyos elementos interactúan unos sobre otros.

En su expresión más simple el proceso de la comunicación está constituido por los elementos básicos: emisor, mensaje y receptor. A continuación se presentan dos modelos de los elementos que integran el proceso de comunicación. Tomados del libro "La Comunicación en la enseñanza", de María Teresa Escudero Yerena.

^{11/} David Berlo. El Proceso de la Comunicación. Editorial El Ateneo, 1975 pag. 50.



Quando los elementos interactúan en el proceso de la comunicación necesitan de un medio para llevar la información, este medio es desde el más común como son las ondas sonoras, hasta el más sofisticado como la televisión. Este medio, que no es más que el intermediario utilizado para transmitir la información se llama canal, al cual se hace referencia más adelante.



El anterior diagrama ilustra de una mejor forma el proceso de la comunicación, presentando la función del emisor cuando envía un mensaje y la reacción del receptor al recibir el mismo. Para mayor comprensión de los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación se ha considerado emitir algunos conceptos generales de cada uno.

- a) **Emisor:** representa a la persona o personas que originan el mensaje. Son las que hablan, escriben, envían señales, gestos, etc.

Por ejemplo si un conferencista se dirige a la concurrencia, él es la fuente o emisor; igualmente sucede si en la televisión proyectan un programa de orientación al público sobre determinado tema, la persona u organización encargada de dicha programación, incluso la propia estación televisiva puede representar a la fuente.

b) **Mensaje:** Es la comunicación que la fuente está enviando, por ejemplo, la conferencia o el programa de televisión al que se hizo referencia en el párrafo anterior, en otras palabras, es el contenido que se desea llegue al receptor. El mensaje puede llegar al público de diversas maneras: pueden ser palabras, dibujos, señales de diversa índole, bandera, etc.

c) **Canal:** es el vehículo que permite llevar un mensaje o sea el medio mediante el cual es enviada la comunicación al canal comunicativo puede estar representado por el lenguaje oral, mímico, gráfico, ondas sonoras, películas, etc.

d) **Receptor:** es la persona o personas a quienes se envía el mensaje. Al igual como ocurre con el emisor, el receptor puede ser una o varias personas. En ciertas ocasiones los receptores pueden unirse para recibir el mensaje como ocurre en las aulas cuando se recibe una clase; en otros, los receptores pueden estar separados unos de otros como se observa con los telespectadores.

Algunas veces, en el proceso de la comunicación, se observan algunas interferencias que obstaculizan la llegada del mensaje en forma nítida o correcta, a este elemento se le llama Ruido. El cual puede ser originado por diferente naturaleza:

a) **Ruido de carácter físico:** por ejemplo el que provocan los buses cuando transitan frente a las escuelas; otro ejemplo, lo constituye, el ruido que producen las máquinas en una fábrica.

b) **Ruido de carácter psicológico:** puede ser observado en las personas a través de sus actitudes o comportamiento.

"El concepto de ruido no se circunscribe a lo auditivo o sonoro; se refiere también a la comunicación visual. Si un texto está borroso hay ruido en el canal; si se escribe en el pizarrón con letra ilegible hay ruido en la fuente y en el receptor". ^{11/}

Código: en comunicación se entiende: un sistema de signos

^{11/} (T) Lucía Ramazzini. La Comunicación Moderna en la Educación sistemática. 1966. pág. 8.

cuya significación ha sido convenida por un grupo de personas; por ejemplo, el lenguaje es un código en el que aparentemente cada palabra tiene un significado convenido de antemano por la sociedad.

El código es otro tipo de interferencia que se observa en la comunicación y que en muchas ocasiones no se tiene en cuenta pero que es de vital importancia especialmente cuando la comunicación se presenta cara a cara.

Se ha pretendido presentar en forma simple el proceso de la comunicación y sus componentes básicos, y no está demás hacer énfasis en que, para que exista dicho "proceso" tiene que surgir constantemente el acto de retroalimentación, el cual consiste en un proceso doble, ya que es la respuesta que el receptor facilita a la fuente y la respuesta que la fuente devuelve al receptor. Si la retroalimentación es positiva, es muy probable que la fuente continúe con el mensaje de la misma forma.

Pero sin embargo, si la realimentación es negativa y el receptor pierde parte del interés o no se siente complacido, la fuente deberá revisar el mensaje para que éste vuelva a despertar el interés y la atención.

2.4.2 La Comunicación en la escuela

La sociedad está en constante evolución y cada día hay algo nuevo que aprender; ésta situación involucra a la escuela como institución educativa, responsable de la formación integral del niño.

Es conveniente que el educador de "hoy" tenga conciencia del papel que debe asumir y con la responsabilidad debida enfrentar los obstáculos que se le presenten cuando se dirija a sus alumnos quienes esperan de él, confianza, cariño, seguridad y comprensión.

"... Pues la acción educadora del profesor en general debe ser la comunicación si es que quiere llegar al hombre, pero no al ser abstracto sino, al ser concreto inserto en una realidad histórica como lo recomienda María Teresa Escudero, en su libro: *La comunicación en la enseñanza*". ^{12/}

^{12/} Ibíd. Portada interior.

El docente debe recurrir a las actividades que le identifiquen con el niño para establecer canales de comunicación efectivos y duraderos. El uso de la retroalimentación constante entre maestro y alumnos permite el logro de las metas que el maestro se proponga alcanzar.

De la buena comunicación existente entre el educador y educandos, muchas veces, depende el éxito del logro de objetivos. En tal sentido si el maestro quiere que sus alumnos acepten el mensaje, lo escuchen y lo interpreten, tiene que valerse de los medios adecuados para que la información no se desvíe y llegue con toda claridad y que despierte en ellos el interés necesario, para que se conviertan de receptores a emisores del mensaje y viceversa.

Generalmente, de la habilidad, capacidad expresiva y creativa de la fuente, depende el éxito de la comunicación.

De manera que, si el maestro quiere que sus alumnos realicen cambios de conducta deseados, necesario es que no sólo informe y transmita conocimientos sino que lleve a cabo el proceso de comunicación para que el educando pueda decodificar el mensaje enviado y a la vez retroalimentar dicho contenido con su participación en las diferentes etapas.

Capítulo 3. Trabajo de Campo.

Al iniciar este trabajo de investigación para elaborar tesis de Grado, se tuvo que recurrir lógicamente al uso de normas que rigen el estudio experimental en el campo educativo, siguiendo los pasos necesarios para llegar a obtener los resultados y objetivos propuestos.

Primero se procedió a la selección del tema del trabajo a desarrollar, tomando en cuenta las posibilidades y limitaciones para la realización de la investigación.

Ya definido el tema se recurrió a las fuentes de consulta tales como: libros, folletos, revistas, periódicos, tesarios, diccionarios, personas recurso, etc. Después del estudio y análisis documental se procedió al diseño del plan de trabajo de investigación de campo, de acuerdo al planteamiento hipotético.

3.1 Universo y Muestra

El universo de esta investigación lo constituyen los maestros de grado de escuelas primarias mixtas, jornada vespertida de la ciudad capital.

El total o cantidad de la población que forma el universo de la presente investigación, no se presenta, debido a que en la oficina de documentación y archivo de USIPE, no procesan este tipo de datos por la razón de que son poco solicitados por el público.

De manera que para seleccionar la muestra se procedió de la forma siguiente: que los maestros trabajaran en primero a sexto grado en escuelas vespertinas mixtas, de la ciudad capital; seleccionar dos o tres establecimientos por zona, de acuerdo al listado que proporcione la Dirección General de Educación, cubriendo un total de 40 escuelas de las 88 que aparecían en la lista oficial.

Por lo que la muestra la constituyen 287 maestros a quienes se les pasó la encuesta para los efectos de investigación.

3.2 El Instrumento

Se realizó una encuesta de opinión formada por diez cuestionamientos con dos alternativas para la respuesta de manera justificada, escribiendo el porqué de la misma.

3.3 Análisis e interpretación de resultados.

El análisis estadístico está representado en gráficas de barra y de sectores, indicando el total de casos tomados para la investigación, así como la cantidad de maestros que respondieron el cuestionario y los que se abstuvieron de contestar.

En porcentajes se indica la cantidad de encuestados que respondieron las preguntas numeradas del 1 al 10, de los que respondieron afirmativamente, de los que contestaron en forma negativa y también, en la misma manera, los que optaron por no responder algunas preguntas.

Se presenta además un cuadro con la tabulación general, representando el 100o/o de los resultados y la totalidad de casos.

A la pregunta número 1 ¿Será el juego una forma efectiva para establecer una adecuada comunicación entre maestro y alumno?, 284 maestros encuestados respondieron afirmativamente, representando el 98.95o/o, 2 maestros respondieron que no representando el 0.70o/o, y 1 maestro se abstuvo de contestar, representado el 0.35o/o.

A la pregunta número 2, ¿Tiene usted en sus actividades, incluidos algunos juegos para realizar dentro del aula? respondieron afirmativamente 228 maestros, que representa el 79.44o/o, 52 maestros respondieron No. representando el 18.12o/o y 7 maestros se abstuvieron de contestar, siendo el 3.44o/o.

A la pregunta número 3, ¿Considera que la falta de ambiente físico en el establecimiento es elemento o factor determinante para la realización de este tipo de actividad? respondieron afirmativamente 147 maestros, siendo el 51.22o/o, 128 maestros contestaron No, constituyendo el 44.60o/o, y 12 maestros se abstuvieron de responder siendo el 4.28o/o.

A la pregunta número 4, ¿Según su experiencia, el juego es pedagógicamente aceptable? Respondieron afirmativamente 273 maestros que hacen el 95.22o/o, 6 maestros contestaron No, correspondiendo al 2.09o/o y 8 maestros se abstuvieron de contestar, o sea el 2.79o/o.

A la pregunta número 5, ¿Considera que el juego contribuye a la formación de hábitos de cooperación?, respondieron afirmativamente 283 maestros representando el 98.60o/o, 2 maestros contestaron No, o sea el 0.70o/o y 2 maestros se abstuvieron de responder constituyendo el 0.70o/o.

A la pregunta número 6, ¿Según su experiencia docente, el juego es buena terapia social?, respondieron afirmativamente 283 maestros constituyendo el 98.60o/o, 2 maestros respondieron no, siendo el 0.70o/o y 2 maestros respondieron no, siendo el 0.70o/o y 2 maestros se abstuvieron de contestar representando el 0.70o/o.

A la pregunta número 7, ¿Estima necesario que se separen por sexo a los alumnos en los juegos?, respondieron afirmativamente 38 maestros que representan el 15.24o/o, 225 maestros respondieron No, siendo el 78.40o/o y 24 maestros se abstuvieron de responder, siendo el 8.36o/o.

A la pregunta número 8, ¿Serán los juegos motivo de indisciplina cuando se realizan dentro del aula?, 21 maestros, el 7.32o/o respondieron sí, 248 maestros respondieron No o sea el 86.41o/o y 18 maestros se abstuvieron de contestar constituyendo el 6.27o/o.

A la pregunta número 9, ¿Juega usted todo el tiempo con sus alumnos?, Respondieron afirmativamente 52 maestros, representando el 18.12o/o, 218 maestros respondieron No, siendo el 75.96o/o y 17 maestros se abstuvieron de responder a lo que corresponde el 5.92o/o.

A la pregunta número 10: ¿Conoce alguna bibliografía que le oriente para llevar a cabo actividades lúdicas?, respondieron afirmativamente 72 maestros, el 25.09o/o; 150 maestros respondieron No, y 65 maestros el 22.65o/o se abstuvieron de contestar.

Si se comparan y se analizan los resultados de la encuesta a los

287 maestros, con el planteamiento de la hipótesis presentada, se observa que un alto porcentaje de maestros, que sobrepasa el 90o/o, contestaron afirmativamente respecto a la utilización del juego como instrumento de comunicación para establecer contacto directo con los intereses y necesidades de los alumnos.

De conformidad con las respuestas a las preguntas número 1, 4, 5 y 6, casi la totalidad de los encuestados estuvieron de acuerdo con que el juego es una forma adecuada para conocer más de cerca y en un ambiente menos tenso, el comportamiento de los alumnos y, cómo esta actividad les permite expresar sus sentimientos y emociones de manera más fluida y eficaz, que cuando están en el ambiente formal del aula.

Es posible también, que estas actividades de juego le dan al maestro una panorámica más amplia de la conducta del niño, cuando tiene que enfrentarse a situaciones que le provocan inseguridad; así mismo, le permite ayudarlo de manera más efectiva si la confianza se ha establecido entre educador y educando.

Apoyados en la premisa de la hipótesis planteada, se puede observar claramente que las distintas formas de comunicación que el juego ofrece al educando, sirven para romper barreras que lo separan del educador en consecuencia, la relación es más saludable y la ayuda mutua se convierte en una rutina diaria.

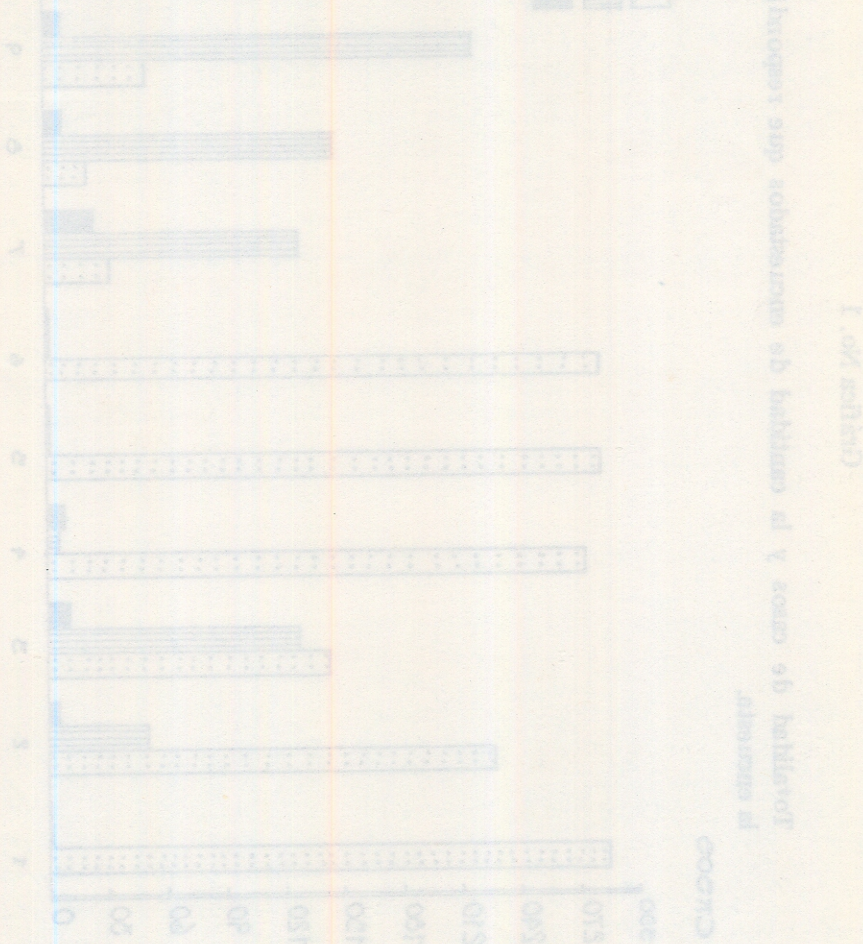
En el marco de la pedagogía, es muy importante que el maestro tenga un conocimiento profundo de sus alumnos, no sólo en cuanto al trato diario sino, que en aquellos aspectos del desarrollo humano que son vitales para que el aprendizaje sea mejor.

El maestro consciente debe tener en cuenta el valor del juego como actividad que educa al niño en todo momento de su vida, sin violentar su desarrollo normal, sino al contrario, le ayuda a modelar su propia personalidad.

De manera que, atender en la escuela únicamente contenidos programáticos sin tener en cuenta el "juego", sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño crea, construye, las bases para una personalidad equilibrada y que fundamentalmente lo hará un individuo útil a la

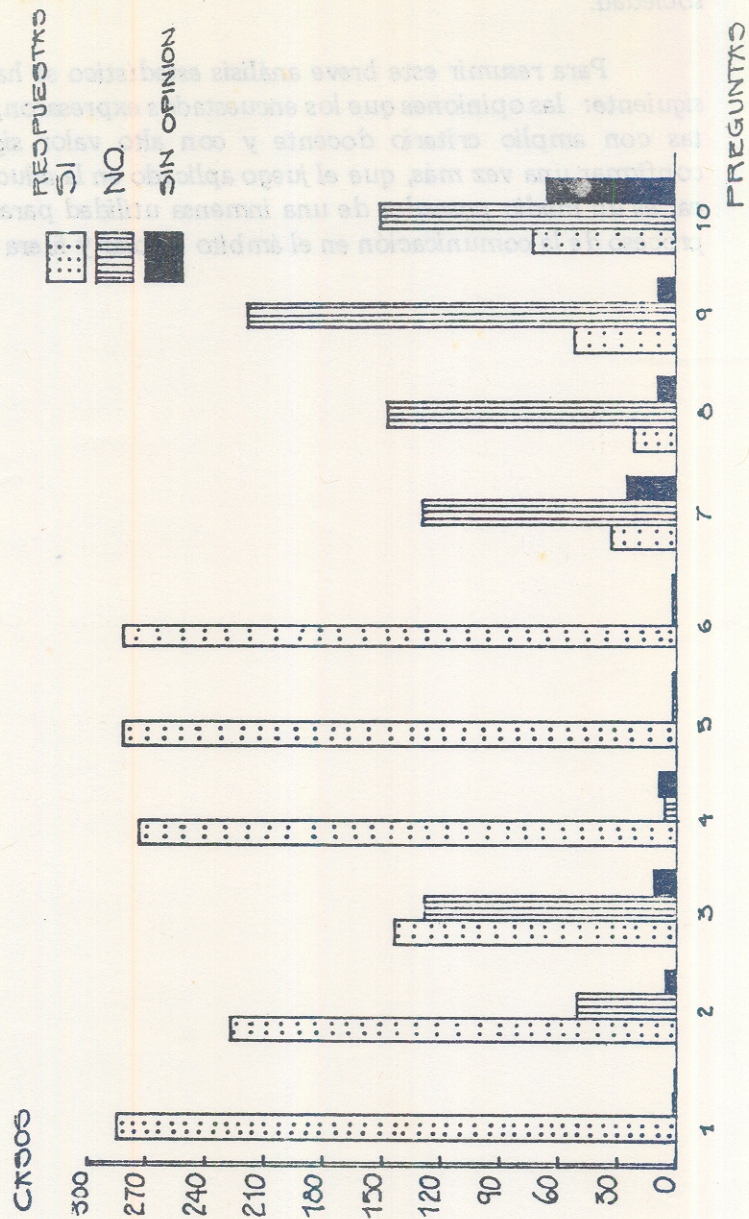
sociedad.

Para resumir este breve análisis estadístico se hace énfasis en lo siguiente: las opiniones que los encuestados expresaron; fueron expuestas con amplio criterio docente y con alto valor significativo para confirmar una vez más, que el juego aplicado en la educación sistemática, es un medio poseedor de una inmensa utilidad para llevar a cabo el proceso de la comunicación en el ámbito escolar y fuera de él.

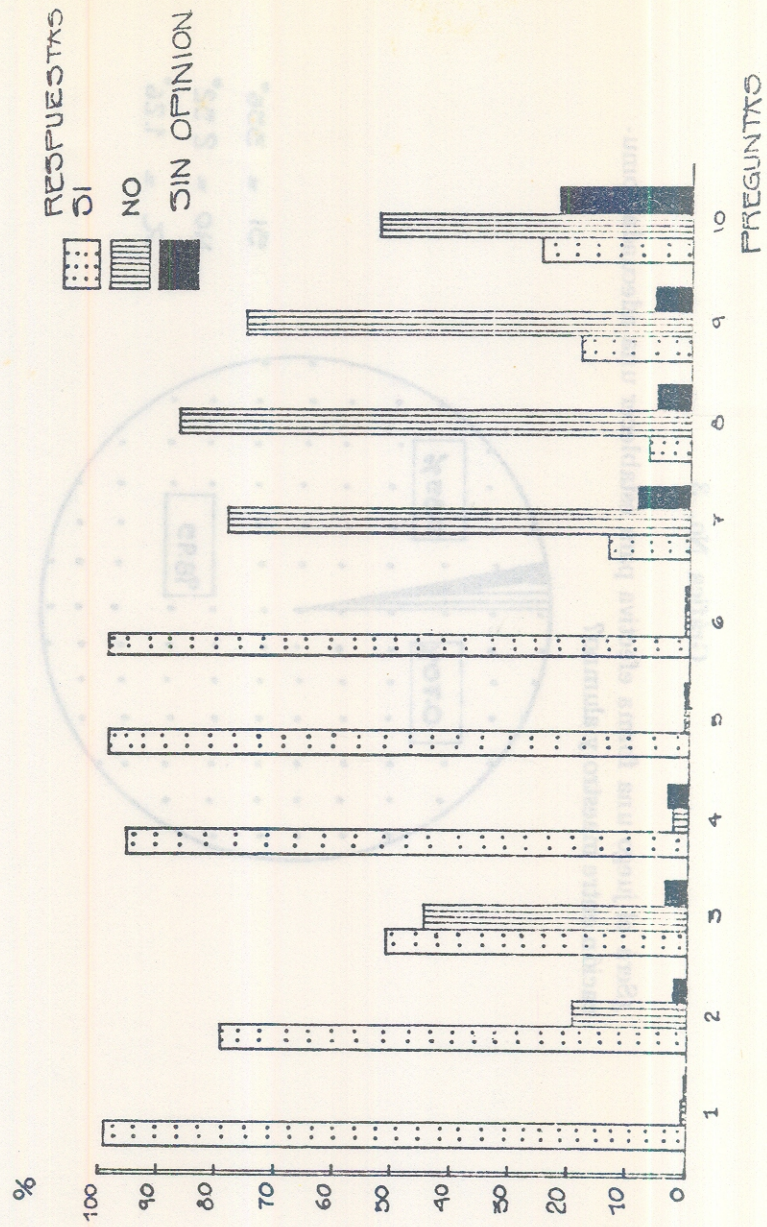


Gráfica No. 1

Totalidad de casos y la cantidad de encuestados que respondieron la encuesta.

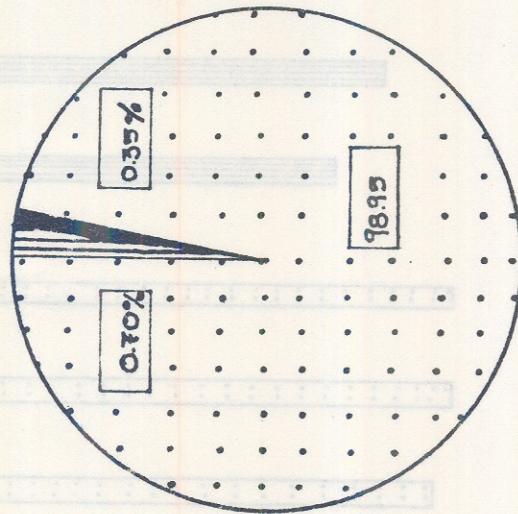


Gráfica No. 2
 Porcentajes de las respuestas de los encuestados



Gráfica No. 3

¿Será el juego una forma efectiva para establecer una adecuada comunicación entre maestro y alumno?



SI = 356

NO = 2.52

$\chi = 1.26$

PREGUNTA 1.



SI



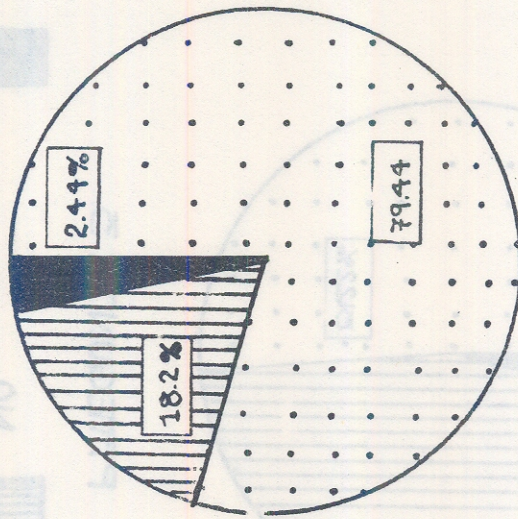
NO



SIN OPINION

Gráfica No. 4

¿Tiene usted en sus actividades planificadas, incluidos algunos juegos para realizar dentro del aula?



SI = 285.9
NO = 65.2
X = 8.7

PREGUNTA 2.



SI.



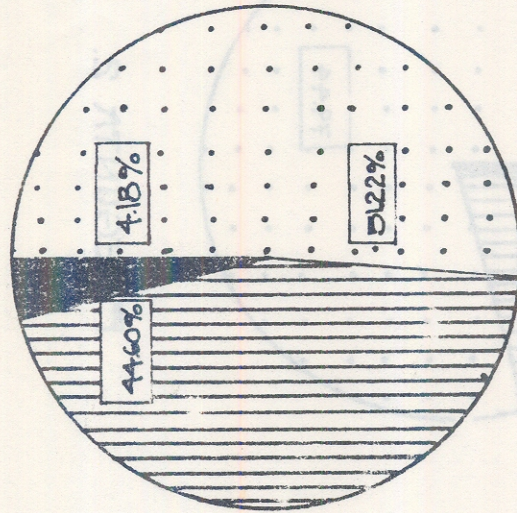
NO.



SIN OPINION.

Gráfica No. 5

¿Considera que la falta de ambiente físico en el establecimiento es elemento o factor determinante para la realización de este tipo de actividad?



SI = 184.4

NO = 16.6

Σ = 15.0

PREGUNTA 3.



SI



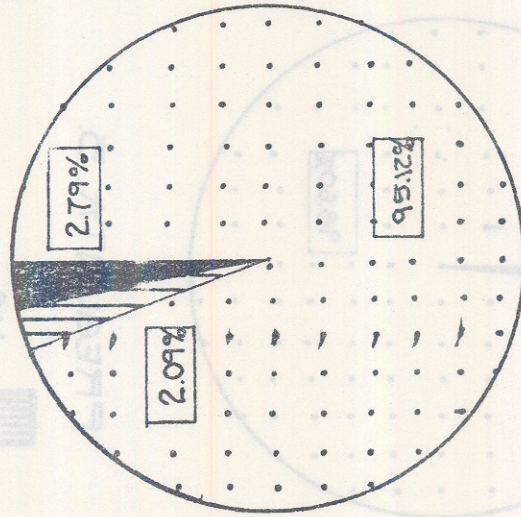
NO



SIN OPINION

Gráfica No. 6

¿Según su experiencia, el juego dentro del aula es pedagógicamente aceptable?



PREGUNTA 4.

SI = 342.4°
NO = 7.5°
X = 10°



SI



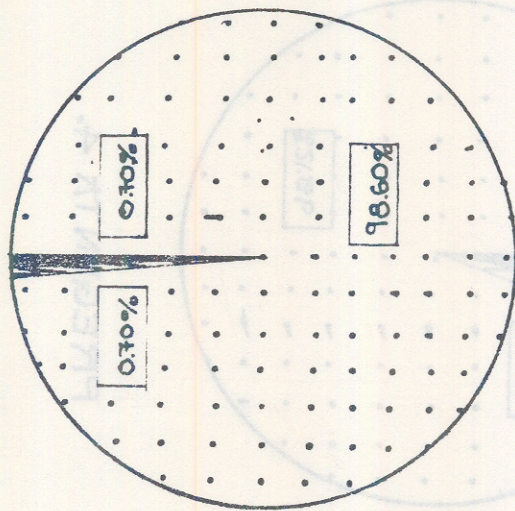
NO



SIN OPINION.

Gráfica No. 7

¿Considera que el juego contribuye en la formación de hábitos de cooperación?



SI = 3549

NO = 25

SIN OPINION = 25

PREGUNTA 5.



SI



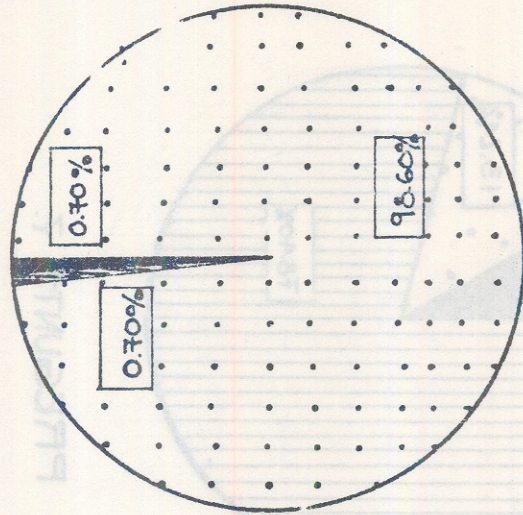
NO



SIN OPINION

Gráfica No. 8

¿Según su experiencia docente, considera que el juego es buena terapia social?



SI = 3349
NO = 25
x = 2.5

PREGUNTA 6.



SI



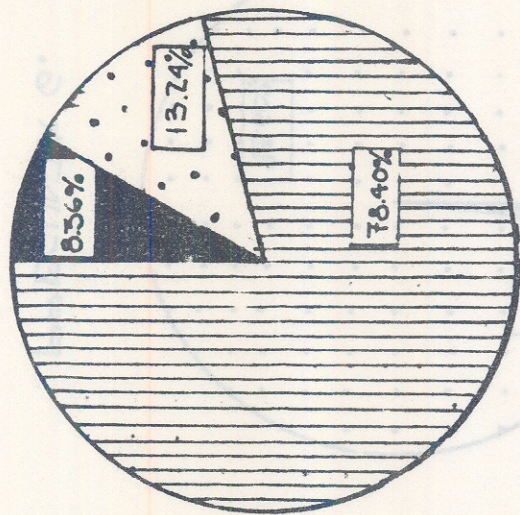
NO



SIN OPINION

Gráfica No. 9

¿Estima necesario que se separen por sexo a los alumnos?



PREGUNTA 7.



SI



NO



SIN OPINION

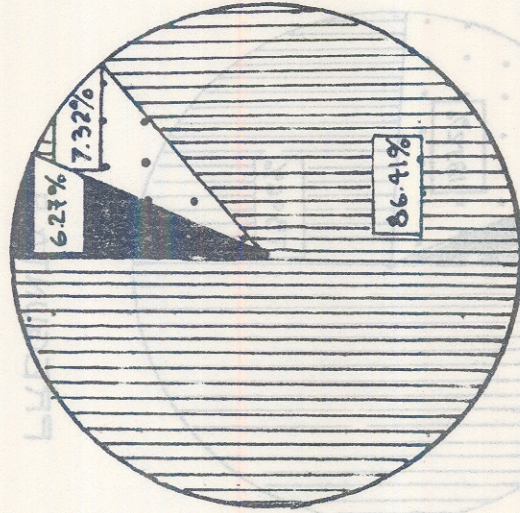
SI = 477

NO = 282.2

Σ = 50.1

Gráfica No. 10

¿Serán los juegos motivo de indisciplina cuando se realizan dentro del aula?



PREGUNTA 8.

¿quiere hacer todo el tiempo con sus amigos?



SI



NO



SIN OPINION.

SI = 512

NO = 512

SI = 263

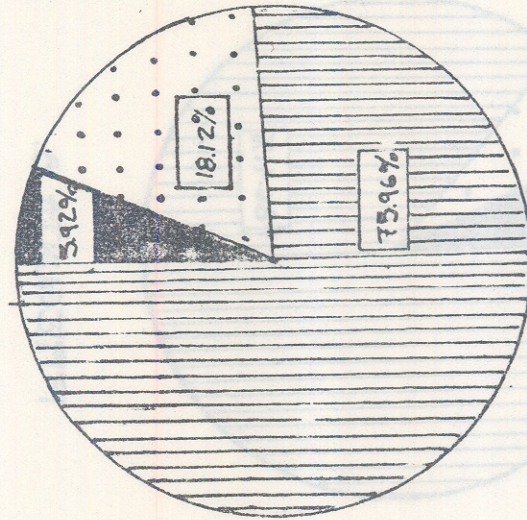
NO = 226

NO = 311.1°

SI = 226

Gráfica No. 11

¿Juega usted todo el tiempo con sus alumnos?



48

SI = 68.2
NO = 27.5
X = 2.5

PREGUNTA 9.



SI



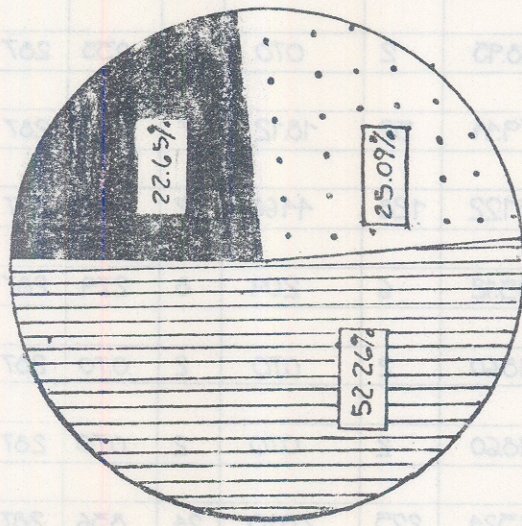
NO



SIN OPINION

Gráfica No. 12

¿Conoce alguna bibliografía que le oriente para llevar a cabo actividades lúdicas?



SI = 90.3°
NO = 100.1°
X = 01.6°

PREGUNTA 10.



SI



NO



SIN OPINION.

Gráfica No. 13

TABULACION GENERAL. 287 CASOS.

NO	SI	%	NO	%	X	%	TOTAL	100 %
1.	284	98.95	2	0.70	1	0.33	287	100 %
2.	228	79.44	52	18.12	7	2.44	287	100 %
3.	147	51.22	128	44.60	12	4.18	287	100 %
4.	273	95.12	6	2.09	8	2.79	287	100 %
5.	283	98.60	2	0.70	2	0.70	287	100 %
6.	283	98.60	2	0.70	2	0.70	287	100 %
7.	38	13.24	225	78.40	24	8.36	287	100 %
8.	21	7.32	248	86.41	18	6.27	287	100 %
9.	52	18.12	218	75.96	17	5.92	287	100 %
10.	72	25.09	150	52.26	65	22.65	287	100 %

Capítulo 4. Conclusiones y Recomendaciones

1. *La encuesta realizada a 287 maestros de escuelas nacionales, resultó positiva confirmando la hipótesis de este trabajo, evidenciando que el juego constituye elemento esencial para establecer una comunicación mejor entre maestro y alumno.*
2. *En la educación sistemática, es viable la aplicación de juegos educativos como recurso para mejorar la relación del ambiente escolar con los elementos que involucran el hecho pedagógico, dando como resultado un aprendizaje más efectivo.*
3. *La inclusión de juegos en la planificación didáctica despierta una motivación más intensa en el educando, especialmente cuando el maestro participa directamente en los juegos, haciendo la clase más dinámica e interesante por la actividad en grupo, generando de esta forma una comunicación fluida entre educador y educando.*
4. *Cada actividad lúdica realizada en la escuela es portadora de un mensaje, el cual es recibido por el niño y decodificado de acuerdo a su capacidad, dejando en él una experiencia que le servirá de estímulo para una realización mejor en su vida escolar como alumno y como persona, ante la sociedad.*
5. *El juego como instrumento de comunicación, realiza funciones básicas en el niño; desde el punto de vista biológico, psicológico y social le ayuda el desarrollo normal de su organismo.*
6. *El juego ayuda a conocer al niño en las diferentes facetas de su vida, le facilita al maestro la comunicación con sus alumnos, le permite detectar madurez en los participantes, así como, incrementar una serie de hábitos, tales como: disciplina, obediencia, orden, cooperación, compañerismo, puntualidad, independencia, solidaridad, etc.*

Recomendaciones:

1. *Se considera importante, recomendar a los docentes en servicio, ver con más atención el valor que representa el juego en las diferentes etapas de la vida del niño, tanto para su desarrollo normal, como para crear un ambiente acogedor en la escuela, sirviendo de estímulo al aprendizaje y evitar la apatía, el aburrimiento, y hasta la deserción escolar.*
2. *Es aconsejable una buena dosificación de actividades lúdicas en la planificación didáctica. Y no está demás recomendar la elaboración de un banco de juegos, para que el docente pueda seleccionar su actividad lúdica en relación al contenido programático.*
3. *Es conveniente planificar las actividades de juego para que alcancen su objetivo, haciendo una adecuada graduación de los mismos.*
4. *Es saludable para el maestro y de suma importancia para el alumno que su orientador se involucre en el juego, incluso haciendo a veces el papel de alumno, de esa manera logrará crear en el educando más interés en la participación, más confianza en el maestro y consecuentemente habrá una mejor comunicación en todas las actividades que el docente tenga en proyecto a realizar.*

B I B L I O G R A F I A

1. Alzamora, Margot. *La Comunicación Hoy. Guatemala, C. A. Editorial Piedra Santa. 1,983.*
2. Bally, Gustav. *El juego como expresión de libertad. México D. F. Fondo de Cultura Económica, 1,973.*
3. Chateau, Jean. *Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires (Argentina). Editorial Kapelusz S. A. 1,980.*
4. Escudero Yerena, María Teresa. *La comunicación en la enseñanza. México D. F. Editorial Trillas. 1,981.*
5. Fingermann, Gregorio. *El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires (Argentina). Editorial El Ateneo. 1,970.*
6. Gilb, Stella S. *Juegos para escolares. México D. F. Editorial Pax, 1,965.*
7. Hartley, R. E. y otros. *Cómo comprender los juegos infantiles. Buenos Aires (Argentina) Editorial Paidós. 1,965.*
8. Jennings, Sue. *Terapia Creativa. Buenos Aires (Argentina). Editorial Kapelusz. 1,979.*
9. Luzuriaga, Lorenzo. *Antología pedagógica. Buenos Aires (Argentina) Editorial Losada S. A., 1,968.*
10. Rangel Hinojosa, Mónica. *Comunicación Oral. México D. F. Editorial Trillas, 1979.*
11. Smith, Samuel. *Ideas de los grandes educadores. México D. F. Compañía Editorial Continental S. A., 1,981.*
12. Toledo Sigüenza, Urbano Francisco. *El juego como auxiliar en el Aprendizaje. Guatemala, C. A. Impresos Industriales, 1,974.*

A N E X O

JUEGOS QUE PUEDEN REALIZARSE EN LA ESCUELA PRIMARIA

Todos los juegos aquí enumerados, de alguna manera están vinculados con las distintas formas de comunicación que el niño realiza para expresar una idea, sentimiento, malestar o inquietud.

Podrían enumerarse muchos más, pero estos son una idea de lo que el maestro puede hacer y por qué no, inventar; para que el juego constituya en el ambiente escolar una forma de acercamiento y amistad.

De acuerdo con este criterio se ha hecho una selección de juegos para incluirlos en el presente trabajo con el objetivo único de que sirvan de recurso a los docentes y lo más importante aún, que les inspire la creación de otros juegos que sirvan de puente para una comprensión mutua entre alumno y maestro.

Se ha tomado en cuenta también las sugerencias de los maestros encuestados de algunas escuelas, quienes expresaron carecer del conocimiento de fuentes de consulta sobre juegos educativos que puedan realizarse en la escuela primaria, no obstante, recurren a los juegos tradicionales que se han venido transmitiendo de generación en generación.

CONCENTRACION EN LAS PRESENTACIONES

El director empieza diciendo: "Mi nombre es. . ." y luego dirá algo más para identificarse; dónde vive, dónde estudia, etc. Luego elige a un nuevo director, le pregunta su nombre y lo presenta al grupo.

Este segundo director dice: "Fui presentado por. . . , que vive o estudia en. . . , mi nombre es y yo (información sobre sí mismo) deseo presentarles a. . ." El juego continúa hasta que un director deje de dar en la secuencia adecuada los nombres y la información.

VARIANTE

Un niño dice: "Buenos días a todos, yo soy Mario Pérez". El siguiente jugador dice: "Buenos días Mario Pérez, yo soy Luis Martínez", el siguiente jugador dice: Buenos Días Mario Martínez y Luis Martines, yo soy Lupe Rodríguez.

El juego continúa como en el de concentración en las presentaciones o sea haciendo alto hasta que es alterada la secuencia.

QUE SOY

INSTRUCCIONES:

Los niños forman una ronda o coro y giran: uno de ellos, colocado en el centro canta.

Adivina, adivinador,
a que no saben que soy?

Al mismo tiempo imita los movimientos que se hacen al pintar.

Todos los niños se detienen e imitan también los movimientos del pintor, mientras responden:

Eres un pintor,
lo sabemos bien
Pintas una casa,
nosotros también.

Las respuestas de los niños deberán adecuarse a las diferentes profesiones que se imiten.

Damos algunas ideas de profesiones y acciones que se deben realizar para poder identificarse.

Sastre: coser

Carpintero: serruchar, clavar

jardinero: regar

maestro: escribir en el pizarrón

conductor: conducir un automóvil.

JUGUEMOS CON LOS NUMEROS

Instrucciones:

Se elaboran dos grupos de tarjetas con los números del 0 al 9 y se organizan dos filas paralelas de alumnos con 10 alumnos cada fila.

Se pueden quedar los alumnos en sus lugares, a cada uno se le coloca una tarjeta con un ganchito o alfiler, cuando el instructor mencione un número los alumnos deben formarlo rápidamente para ver cual grupo lo hace primero. Por ejemplo si el instructor dice el número 526 cada grupo debe formarlo. El grupo que logre formar más cantidades correctamente es el que gana.

CARLITOS SOBRE EL AGUA

Instrucciones:

Los jugadores se colocan en círculo dándose las manos. Un niño, Carlitos, está en el centro del círculo. Los niños del círculo se corren hacia la izquierda cantando:

Vi a carlitos sobre el agua
sobre el mar también lo ví;
ha cazado un mirlo blanco,
mas no me cazará a mi.

A la palabra "mi", los jugadores se sueltan las manos inmediatamente y corren hacia la base designada. El jugador que es atrapado antes de llegar a la base debe ocupar el sitio de Carlitos o bien quedarse en el centro para ayudarlo.

Sugerencias al maestro.

Si Carlitos es lento para atrapar, elija a otro jugador para ayudarlo.

Vigile a los niños que, con el fin de ser el nuevo Carlitos procuran dejarse atrapar o quedarse sin asiento, con el objeto de darle oportunidad para que todos participen como elemento principal en el juego.

LA CALDERA ESTALLA

Instrucciones

Si se juega en el aula, los asientos deben disponerse de modo que haya uno menos que el número de jugadores. Si los asientos son fijos, se coloca un libro en los que no deben emplearse.

Desarrollo:

El jugador sin asiento se coloca de pie en el fondo de la sala y empieza a contar una historia. En el momento más dramático el narrador dice: "Y entonces la caldera estalló".

Al oír esto, todos los jugadores deben cambiar de asiento entre ellos. El narrador procura conseguir un asiento, y si lo logra es substituido por el que se ha quedado sin asiento. El nuevo narrador puede empezar un cuento suyo o continuar el de su predecesor.

Cuando se juega en el patio, los jugadores estarán agrupados en torno al narrador. Al oír la señal: "Y la caldera estalló", todos los jugadores deben correr hacia la meta designada.

Sugerencias al maestro:

Para hacer más sensacional el juego, dese un tono dramático a la narración. El narrador puede decir cosas como: "Y... entonces... abrimos... la puerta... y la... estalló".

PALMADAS

El niño elegido sale fuera de la sala mientras alguien de adentro esconde un objeto. Sin embargo, debe mostrarse al que "queda", antes que salga, el objeto que va a esconderse. Una parte del objeto oculto debe quedar visible. Cuando el objeto está escondido, el que "queda" vuelve y empieza a buscarlo.

Cuando se encuentra lejos del objeto, los jugadores dan palmadas suaves. A medida que se acerca al objeto, las palmadas son más fuertes, con lo que se le ayuda a encontrar el objeto perdido. Cuando lo encuentra, se elige a otro jugador para ser el que "queda" y el juego prosigue.

Variaciones:

En vez de dar palmadas haga que el grupo silbe, zumbe, golpee el suelo con los pies o cante, produce efecto caturrear villancicos.

El niño elegido, que no entre al aula normalmente, sino que pida que cuando entre, lo haga interpretando un personaje, que bien puede ser anciano, un animal, etc.

Sugerencias:

- 1. Ponga un límite de tiempo para la búsqueda del objeto oculto.*
- 2. Advierta a los jugadores que no deben mirar en la dirección del objeto.*

ADIVINA QUIEN ES EL DIRECTOR

Todos los jugadores se colocan formando un círculo cara al centro (si se juega en el aula, todos permanecen sentados en sus lugares o de pie tras sus escritorios). El que "queda" es enviado fuera del aula o bien se tapa los ojos mientras el maestro designa a uno que será el director. Luego el que queda vuelve al grupo.

El objeto del juego es adivinar quién es el director. El director cambia de actividad siempre que lo cree conveniente y los otros jugadores deben estar atentos para imitar estos cambios.

Pueden hacerse movimientos como: golpear con el pie, cabecear, levantar la mano derecha hacia el techo, aplaudir etc. A fin de dar a un mayor número de niños la oportunidad de participar, elíjase cada vez un nuevo director, y un nuevo jugador que queda.

Sugerencias:

1. Póngase un límite al número de intentos de adivinar que pueda permitir al que "queda".
2. Advierta a los niños que no deben mirar al director.

SOY GRANDE SOY CHICO

El director y el adivinador se colocan frente al grupo; el adivinador tiene los ojos cerrados, o bien puede estar de espaldas al grupo.

Todos los jugadores repiten estas palabras: "Soy grande, grande, Soy chico chico, a veces soy grande a veces soy chico. Adivina que soy ahora."

Los jugadores se ponen de puntillas o se agachan, alternativamente, según la indicación del director, quien es el que indica la posición definitiva alta o baja. Si el adivinador adivina la primera vez, sigue siendo el adivinador y se elige un nuevo director.

BESTIA, PAJARO O PEZ

Los jugadores están sentados o de pie, preferentemente formando círculo. El que "Queda" está de pie en el centro con una pelota blanda hecha de papel o de un pañuelo anudado. Esta pelota es lanzada por el que "queda" a uno de los jugadores del círculo, diciendo rápidamente "Bestia pájaro o pez", luego repite uno de estos tres nombres e inmediatamente cuenta hasta diez, de verdad, mientras el jugador que ha sido tocado por la pelota debe nombrar algún cuadrúpedo, pájaro o pez, según la especie que ha nombrado últimamente el que "Queda". Esto debe hacerlo antes que el que "queda" haya terminado hasta diez.

Por ejemplo, el que "queda" dirá al lanzar la pelota: "Bestia, Pájaro o Pez". . . . "Pájaro" y el que es jugador tocado por el pañuelo o pelota debe nombrar un pájaro mientras el que queda cuenta hasta diez.

No debe repetirse el nombre de ningún pájaro ya nombrado antes en el juego. El que "queda" repite el juego hasta que alguien logra cumplir lo requerido. Puede jugarse también empleando, en vez de las mencionadas palabras "fuego, aire, o agua", y el jugador debe nombrar algún animal que vive en el aire o en el agua, cuando se han nombrado estos elementos debe permanecer callado cuando se nombra el fuego. Si se juega con un grupo de adultos, la persona que no conteste debidamente pasa a ser el que "Queda".

SIMON DICE

Los jugadores están de pie. El capitán frente al grupo da órdenes. El propio capitán obedece todas las órdenes, pero los otros solamente deben obedecerlos cuando van precedidas de las palabras "Simón dice".

Por ejemplo, el capitán grita: "Simón dice": manos sobre las caderas el ejecuta él mismo la orden; todos los otros deben también poner las manos en jarras. Pero si el capitán dice: CORRAN alrededor y empieza a correr, los otros deben permanecer inmóviles.

Los castigos para aquellos que cometen errores pueden ser: cambiar su lugar con el capitán, pagar una prenda o anotarle un punto en contra.

HAGAN ESTO, HAGAN AQUELLO

El capitán ejecuta varios movimientos o ejercicios. A cada movimiento, grita "Hagan esto" o bien "Hagan aquello". Si el movimiento va acompañado de la orden "Hagan esto", todos deben imitarlo, pero si va acompañado de la orden "Hagan aquello", todos deben permanecer inmóviles.

Sugerencias:

1. Durante las primeras veces el maestro debe ser el capitán.
2. Hágase ejecutar ejercicios activos.
3. Cuando un jugador pierde, se coloca un paso atrás.

HACES ESTO Y AÑADES ALGO

Los jugadores forman un círculo, separados a una distancia del largo de los brazos. Un jugador está en el centro del círculo. Este jugador empieza cualquier ejercicio que elija, como el de extender los brazos.

Todos los jugadores imitan el ejercicio durante todo el tiempo en que el primero lo realiza. Cuando ha durado lo suficiente, el jugador del centro elige a un sustituto y le dice: "tú haces esto y añades algo".

El segundo jugador de centro imita el primer ejercicio y añade uno nuevo.

El juego continúa con cada nuevo jugador del centro repitiendo los anteriores ejercicios más el suyo. Si un jugador resulta incapaz de realizar todos los ejercicios requeridos cuando llegue el turno, debe pagar la prenda impuesta por el grupo o el maestro.

MUESTRANOS LO QUE HAY QUE HACER

Los jugadores forman un círculo cara al centro, separados por una distancia de la longitud de los brazos. Un niño está en el centro del círculo. Todos cantan (nombre del niño) muéstranos lo que hay que hacer lo que hay que hacer, lo que hay que hacer y te vamos a imitar.

Entonces todos imitan los movimientos del director. Los ejercicios deben implicar los músculos grandes y ser vigorosos: brincar, saltar, estirarse etc.

El director debe hacer un movimiento diferente. El maestro será el director la primera vez. Por ejemplo: Pedro, Marcos, María, etc. Según sea el nombre del niño del centro.

LA RATONERA

Instrucciones:

Se colocan ratoneras alrededor del área de juego. Para formar una ratonera, dos jugadores se colocan uno frente al otro con las manos asidas y levantadas.

Todos los demás niños forman una fila y al darse cuenta de la señal empiezan a pasar andando, saltando o corriendo a través de la ratonera.

De pronto el director dice: "Cierren" y las trampas se cierran rápidamente bajando las manos. Todos los ratones atrapados se unen a la ratonera, haciéndola así más grande.

El juego prosigue hasta que todos los ratones hay sido atrapados.

La señal para que se cierre la trampa puede ser: cesar la música, palmotear o silbar.

Sugerencias al maestro:

1. Cuando el grupo es numeroso, aumentese el número de ratoneras.
2. Cámbiese los que formen las ratoneras para que todos los jugadores puedan ser ratones.
3. El juego es más atractivo para los niños cuando se hace con música.

POBRE GATITO

Los jugadores están sentados. Se elige a uno para que sea el pobre gatito. El gatito se arrodilla frente a un jugador y maúlla. El jugador debe dar una palmadita sobre la cabeza del gatito y decir: "Pobre gatito, pobre gatito, pobre gatito" repitiendo las palabras tres veces, sin sonreír. Si el jugador que acaricia al gatito se ríe, pasa a ser el nuevo gatito.

Sugerencias:

1. En lugar de decir pobre gatito, se podrá cambiar a pobre monito y todos los animales que sea posible de imitar sus sonidos onomatopéyicos.
2. Proponga que el gatito haga ruidos peculiares y cambie de expresión con el fin de inducir a la persona a sonreír.
3. Si se juega con adultos, aplíquese la regla de que si sonríe debe substituir al gatito.

RELEVOS EN EL PIZARRON

Instrucciones:

La clase se divide en equipos iguales de 4 a 8 jugadores. Cada equipo ocupa una fila de asientos. El yeso puede colocarse en el primer asiento o dejarse en el carril del pizarrón.

Una señal, el primer jugador de cada fila corre el pizarrón comienza a trazar figura con el yeso, vuelve a su asiento y entrega el yeso al que sigue en la fila.

Este realiza el mismo procedimiento completando la figura. El equipo vencedor es aquel cuyo último jugador regresa primero a su asiento.

RELEVO DE FIRMES

Divídase la clase en dos grupos iguales. El director da la orden de "firmes" a los dos equipos y luego nombra un objeto que debe ser tocado. El equipo que logra primero que todos sus miembros toquen el objeto designado y vuelvan a su lugar a colocarse en posición de firmes se anota un punto. El equipo que obtiene más puntos es el vencedor.

Variante:

1. *ninguna.*

Sugerencias:

1. *No exija a los jugadores que vuelvan al mismo tiempo en el equipo.*
2. *Los objetos que deben tocarse han de estar distribuidos equitativamente. Cuando un equipo tiene la ventaja a una vez, el otro debe tenerla a la vez siguiente.*
3. *Vigile a los jugadores que no toquen el objeto, de preferencia ha de ser darle vuelta a un vaso, hacer una raya en el pizarrón etc.*
4. *Para estimular el interés, anuncie a menudo los puntos.*
5. *Algunos objetos a tocar pueden ser: Cortinas, madera, pelotas, una persona.*

RELEVO DE FRASES

Cada alumno escribe una palabra en el pizarrón. El objeto es dejar una frase completa cuando el último jugador haya terminado. Las frases deben tener sentido y ser legibles.

Sugerencias:

1. *Puede dejarse al libre albedrío por parte de los alumnos, el escribir oraciones, dependiendo del número de jugadores.*
2. *El maestro puede sugerir las frases.*

RELEVO DE INICIALES

Cada alumno pasa al pizarrón a escribir las iniciales de su nombre. La fila que termina antes gana.

Se puede también realizar por equipos de niños o niñas.

RELEVO DE DIBUJOS

Cada alumno traza línea y el que traza la última línea completa el dibujo. Pueden declararse los vencedores basándose en la originalidad y la realización completa del dibujo.

Sugerencia:

1. Brinde tiempo a los alumnos, para ponerse de acuerdo acerca del dibujo que va a realizar cada grupo.

SEGUIR AL GUIA

Instrucciones:

Los jugadores forman una fila detrás de un guía. El guía ejecuta actividades que todos los jugadores deben imitar. El guía puede correr, brincar, saltar, etc.

El jugador que deja de hacer lo que hace el guía debe colocarse a la cola de la fila. Cuando se desfile al son de la música inclúyase extender los brazos, levantar las rodillas, etc. Se emplea principalmente como ejercicio para entrar en calor antes del juego. La competencia mejorará la elección de ejercicios por parte de los diferentes guías.

RELEVO DE NUMEROS

Cada alumno escribe un número determinado (puede estar relacionado con la lección del día).

Sugerencias:

1. *Para evitar percances, los alumnos deberán dejar el pupitre por lado izquierdo y volver por el lado derecho.*
2. *Si es posible, hágase que el pizarrón esté a igual distancia de todas las filas.*
3. *Descalifique el equipo que falte a la regla de entregar el yeso al jugador que sigue.*

LA PELOTA EMPONZONADA O LA PAPA CALIENTE

Instrucciones:

Los jugadores forman un círculo sentado o de pie. Un jugador tiene un objeto que puede ser una pelota, un borrador, una bolsa, a una señal el jugador que tiene el objeto lo pasa al que está a su derecha y así se prosigue alrededor del círculo. La idea del juego es haberse librado del objeto antes de una señal determinada. Resulta de mucho efecto acompañado de música; sin embargo pueden emplearse otras señas.

Se impondrán castigos a los jugadores que tengan el objeto en sus manos cuando cese la música. Castigos que se sugieren: salir del juego y permanecer fuera hasta que otro jugador pierda, y entonces volver al círculo; dirigir al grupo en la ejecución de un ejercicio o permitírsele perder tres veces antes de ser eliminado.

LAMINAS

Instrucciones:

Las tarjetas con láminas pueden hacerse de cartón. Se pega una fotografía o lámina sobre la tarjeta de cartón y al dorso se escribe el nombre del objeto.

El maestro muestra las tarjetas una por una. El primer niño que identifique correctamente el objeto recibe un punto individualmente o el equipo. Al final de la serie, queda ganador el individuo o el equipo que tiene más puntos.

Los objetos que siguen constituyen temas interesantes para las tarjetas con láminas, animales, pájaros, flores, aviones, payasos, mapas, lugares y nombres famosos. Puede emplearse un alfabeto de diversas maneras.

JUGUEMOS CON LAS LETRAS

Instrucciones:

Se colocan los niños en círculo y se queda uno en el centro. El alumno que está en el centro menciona una letra y al mismo tiempo señala a alguno de los compañeros.

Este tendrá que decir una palabra que comience con la letra que le dieron. Debe contarse hasta cinco si no logra hacerlo le toca pasar al centro.

JUEGOS DE CONCENTRACION DE OBJETOS

Instrucciones:

Generalmente los jugadores están sentados. El director empieza tomando un objeto y hace que lo vean todos; puede ser un libro, una goma, una cartera, etc.

El director deja el objeto en su lugar y designa, tocándolo, a un nuevo director que debe tomar el primer objeto y luego otro diferente.

El juego prosigue con un nuevo director y la elección de un nuevo objeto cada vez.

Cuando un director no toma los objetos en la secuencia adecuada, es castigado y empieza de nuevo el juego.

Los que pierden pagarán una prenda que será rescatada al final del período de juego u hora social.