

Urbano Francisco Toledo Sigüenza

**EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE**



Universidad de San Carlos de Guatemala  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
Departamento de Pedagogía  
Guatemala, 1974

DL  
07  
T(162)P.

Este estudio fue presentado por el autor como trabajo de tesis, requisito previo a su graduación de Licenciado en Pedagogía.

Guatemala, noviembre de 1974.



# EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE

## PRESENTACION

- Capítulo I El juego: Auxiliar en la enseñanza.
- Capítulo II El juego y la psicología del aprendizaje.
- Capítulo III El juego como elemento de motivación.  
Los motivadores escolares.  
El juego y la motivación
- Capítulo IV Los intereses infantiles.  
Los intereses lúdicos.  
Otros intereses.
- Capítulo V La didáctica moderna.  
Los instrumentos modernos en la enseñanza  
aprendizaje  
El juego y la enseñanza moderna.
- Capítulo VI. Juegos auxiliares utilizados en la Escuela  
Primaria.  
Juegos para Idioma Nacional.  
Juegos para Matemática.  
Juegos para Estudios Sociales.  
Juegos para Ciencias Naturales.  
Juegos para desarrollar otras habilidades y  
destrezas.
- Capítulo VII Conclusiones.  
Bibliografía

## PRESENTACION

El juego es el mundo del niño. El mundo de sus actividades, quehaceres y necesidades. En el que vive y sueña que es su vida, que lo moldea y lo identifica con la cultura.

El juego lleva al niño hacia los seres que lo rodean, el mundo de las personas, de los animales y de las cosas. Es el camino que escoge para llegar a ellos y conocerlos por propia experiencia. Es el mundo de la realidad y de la imaginación que se conjugan en su vida.

Sin duda alguna, el hombre primitivo tenía motivos suficientes para recrearse; su vida no alcanzaba la complejidad y los caracteres de las sociedades actuales. Su misma evolución lo ha obligado a usar recursos complejos también, para adecuarse a las estructuras por él creadas.

La tecnología moderna, los viajes interplanetarios y los adelantos en el campo de la investigación científica, inducen a la búsqueda de nuevos y mejores métodos y recursos en el campo de la educación, con el criterio de educar al niño de acuerdo con las exigencias del medio. Es así como aquel instrumento de recreo que se remonta al hombre primitivo, se utiliza ahora en el campo de la docencia para guiar al niño con las técnicas de enseñanza-aprendizaje, como un medio de comunicación ideal entre éste y las disciplinas escolares. En otras palabras, un puente entre el mundo del adulto y el infantil.

El juego debe usarse como el recurso más acertado para acercar al niño a la escuela que a su vez lo introduce al mundo de la cultura. Este esfuerzo debe servir al maestro para establecer la relación entre el proceso de la educación, el niño y su ambiente; de esta manera el cambio es menos abrupto y el calor del hogar se siente permanentemente en el paso de transición hacia la escuela.

Si el niño se interesa con el juego por razones explicables, lógico es que se utilice para educarlo en sus primeros años de vida.

El juego permite al maestro adentrarse en el alma del niño, estudiarlo y comprenderlo para educarlo. Sólo conociendo sus intereses, necesidades, potencialidades e individualidad, se podrá conducirlo por mejores senderos. A través de juegos podrá el maestro conocer y aplicar los procedimientos adecuados para hacer comprensibles los contenidos de los programas escolares.

El presente trabajo pretende mostrar la serie de situaciones que en un momento dado se presentan dentro del aula, cuando el estudiante realiza experiencias de aprendizaje y la relación que existe entre el juego y las vivencias escolares.

Se hace un análisis de la importancia que tiene la psicología del aprendizaje, especialmente la relación de algunas de sus leyes y el juego, para establecer que todos los ambientes que circundan la vida infantil están saturados de oportunidades en las que este importante elemento, en sus distintas manifestaciones, desde el simple cántico hasta los juegos de competencia, aparecen ininterrumpidamente de acuerdo con las distintas etapas del desarrollo humano.

La motivación y los intereses infantiles, permiten realizar una relación más directa entre los contenidos culturales que el adulto genera y hereda a las nuevas generaciones y las manifestaciones del ser humano en crecimiento.

Los estudios realizados por pedagogos y psicólogos tendientes a mejorar las condiciones de la enseñanza y el aprendizaje, coinciden en el mejoramiento del ambiente escolar, desde hacer más atractiva el aula hasta crear diferentes clases de materiales que se ajusten a las exigencias modernas de las ciencias de la educación.

Todo este escenario y la preparación, cada día más científica del maestro, no es otra cosa que mejorar en técnica, en métodos, en materiales y en implementar las condiciones de la enseñanza, para que el educando se considere satisfecho y estimule en él la capacidad de crear e investigar para satisfacer su curiosidad, con los recursos que su edad y su capacidad le permiten.

El juego libre y el juego dirigido con buen criterio docente preparan y motivan el aprendizaje en cualesquiera de las circunstancias que se realice, y aún más, se consideran buenos auxiliares para efectuar tareas escolares de difícil concepción.

Este es el propósito fundamental del tema del trabajo realizado, con el criterio de que el juego utilizado y aplicado con sentido lógico y oportunamente, sirvan para que el niño acepte con marcado interés la buena guía y comprenda la razón por la que es conducido a la escuela.

De esta manera, el proceso de cambio entre el hogar y la escuela no provocarán traumas dolorosos que frustren una adaptación al nuevo ambiente que se torna sistemático, que establece normas y que amplía el horizonte hasta entonces limitado al hogar.

Lo anterior contrasta con el maestro que educa al niño sin establecer un puente de contacto con el mundo infantil.

Todavía prevalece el criterio de teorizar acerca del valor didáctico del juego, pero pocas veces el maestro recurre a éste para realizar su trabajo docente. Se hace necesario que se incluya como auxiliar valioso en el proceso del aprendizaje, haciendo más flexible el ambiente de manera que se perciba el calor humano, se dinamicen las actividades realizadas y permita que el niño se sienta placenteramente en la escuela.

Si la escuela trata de modificar la conducta del niño debe modificar sus procedimientos de enseñanza. Ya no se concibe educar mediante sistemas tradicionales, en un mundo que cambia, que se tecnifica, que requiere una comprensión inteligente para aceptar lo nuevo, que se identifica con las nuevas generaciones que insistentemente tratan de crear y cultivar sus propios valores.

El juego ha sido y seguirá siendo el enlace ideal entre el niño y el adulto; el primero que trata de identificarse, estructurando su propio yo, y el segundo, que procura darle elementos culturales para que alcance su propósito. Esta afinidad que sólo puede objetivarse mediante la educación bien elaborada y planificada, con miras a un futuro promisorio, es el mensaje de

este planteamiento; es la intención, porque se considera que un buen equilibrio entre la educación llamada tradicional y los insistentes progresos de la educación moderna, deben tener como punto focal la naturaleza del niño, retomarle en su ambiente y conducirlo hacia una vida adulta productiva y feliz.

## I. EL JUEGO COMO AUXILIAR EN LA ENSEÑANZA

El juego llena una función importantísima en el proceso educativo del niño. Los intereses lúdicos se identifican con todas aquellas actividades recreativas que promueven el equilibrio mental y físico, y satisfacen las necesidades naturales del niño, sirviendo como vehículo para que el proceso de aprendizaje sea agradable y el papel del maestro cumpla con los principios psicológicos del desarrollo y crecimiento del educando.

El conocimiento que se tiene del juego como instrumento educativo es poco, reduciéndose su comprensión a la función recreativa y motora, sin detenerse en el análisis de los intereses lúdicos que den una idea más justa y científica del por qué juega el niño.

La función motora del juego es ampliamente aceptada como actividad que permite ejercitar y promover el desarrollo físico del niño; también es aceptado que las actividades lúdicas permiten al niño mejorar sus relaciones con otros niños y lo hacen más sensible a los problemas de los demás.

El juego podría contribuir al desarrollo completo del educando, abarcando situaciones variadas y profundamente beneficiosas para el desarrollo físico, mental, emocional, social, espiritual y moral, campos propicios para realizar una obra fecunda si se tiene una clara visión del concepto "juego", que aplicado en su más alto sentido, puede utilizarse en el proceso educativo sin que para ello sea necesario jugar, como comunmente se dice.

El juego como auxiliar en el campo docente está cobrando actualidad. En el desarrollo de las actividades programáticas de la escuela primaria, contribuye a crear un ambiente aceptable y armónico, justo lo que establecen los principios de la psicología del aprendizaje.

En la escuela moderna, el juego es una valiosa ayuda para que el niño adquiera experiencias sumamente beneficiosas que satisfagan sus necesidades e ideales y respondan efectivamente a sus intereses e inclinaciones, propiciando así un ambiente agradable, de positivo beneficio educativo.

Considerado el juego con este criterio, no necesariamente se tiene que gritar, correr, saltar, lanzar, trepar o promover bullicio para utilizarlo dentro de cualquier actividad del plan diario de clase. No se niega que cuando se usa como elemento de recreo, de descanso, para liberar emociones o para quemar energías, se propicie la oportunidad para que los niños den rienda suelta a su entusiasmo sin limitaciones de tiempo, espacio o equipo; pero cuando el juego sirve a un objetivo determinado, con plan definido y actividades cuidadosamente seleccionadas, entonces, las características del juego cambian, sin perder de vista los intereses lúdicos. Más que todo, las limitaciones se reducen a problemas de organización interna de la escuela y al espíritu de las distintas disciplinas que el niño debe conocer a través de sus actividades de aula.

Muchos de los juegos con tendencia educativa pueden realizarse sin que el niño tenga forzosamente que levantarse de su asiento para participar; inclusive, hay juegos en los que se puede guardar completo silencio, porque su realización requiere el máximo de atención de parte del niño.

Esta nueva corriente hace que el juego encaje como gran auxiliar en el proceso del aprendizaje y dé oportunidad al maestro de estimular su poder creador e ingenio, y para hacer de las actividades escolares experiencias agradables de las que el niño puede adquirir el mayor provecho posible.

## II. EL JUEGO Y LA PSICOLOGIA DEL APRENDIZAJE

El propósito fundamental del trabajo es hacer una relación de esta importante etapa de la psicología del ser humano con la situación del estudiante dentro del aula. Se considera que en el momento en que el alumno realiza experiencias de aprendizaje se suceden muchas situaciones que merecen un análisis cuidadoso y sereno.

Existen numerosas teorías acerca del proceso de aprendizaje, y frecuentemente el laboratorio informa de nuevos y valiosos descubrimientos en este complejo campo de la ciencia. De manera que este estudio se canalizará hacia aquellos aspectos del proceso enseñanza-aprendizaje que se relacionen íntimamente con el juego y su función motivadora.

En los últimos años la educación ha sufrido numerosos cambios, tanto en su estructura formal como en su proceso. Por ejemplo, los psicólogos han dado pautas nuevas para conducir las experiencias de clase, al extremo de que muchas teorías anteriores han dejado de ser eficaces, ante las nuevas investigaciones realizadas y comprobadas.

La escuela antigua determinaba que lo importante era retener de memoria muchas informaciones que, a juicio de los maestros, eran vitales para conducir la enseñanza en la escuela. Se tenía poca información acerca de cómo era el proceso interno al momento de realizar una experiencia, por lo que el educando tenía que someterse a una rigurosa repetición de datos, sin que tuviera importancia el procedimiento para adquirirlo.

Con el correr de los años, los psicólogos han dado pautas más concretas para indicar lo que sucede en la psiquis del educando cuando se somete a experiencias de aprendizaje.

En el presente, los maestros deben enfrentarse a un nuevo tipo de educando, mejor informado, con un conocimiento más amplio del mundo y de sus problemas; más maduro y con conciencia de su situación dentro de la sociedad. De esta manera también han cambiado los métodos y los procedimientos de



enseñanza, de manera que los conocimientos adquiridos sean digeridos con mayor precisión y utilitarios a las exigencias del momento.

Puede afirmarse que los conocimientos científicos han hecho más complejo el aprendizaje, porque el receptor del educando ha pasado a ser **partícipe** del proceso educativo. De una situación pasiva se ha convertido en actor principal de la experiencia educativa.

Esta nueva fisonomía de la educación obliga al maestro a conocer más de cerca al ser que educa y a comprender detenidamente su situación biológica, psíquica, social y ética, para definir lo que hace, cómo lo hace y por qué lo hace. De otra manera sería inútil participar de un hecho para el cual no se tiene la preparación suficiente.

Por ejemplo, para que una experiencia tenga permanencia y satisfaga las exigencias de la psicología educacional, se hace necesario que el maestro conozca el proceso psicológico del aprendizaje. De esta manera se auxilia de la psicología para orientar la labor de enseñanza-aprendizaje y lo más importante que le permite evaluar lo realizado para modificar aquellos aspectos de su trabajo docente que no han satisfecho los objetivos que se ha propuesto.

Las distintas teorías producto de los estudios realizados acerca de cómo aprende el educando, han permitido orientar la labor educacional hacia metas más concretas, y aún cuando muchas de estas teorías no concuerdan entre sí, en la mayoría de las ocasiones, permiten al educador acercarse más a la experiencia científica, base fundamental de la educación moderna.

Siendo el objetivo de este estudio establecer que el juego desempeña papel de mucha importancia en el proceso educativo, se hace un análisis cuidadoso de algunos aspectos de las teorías del aprendizaje más conocidas, que han servido de pauta en el proceso de la enseñanza, para que contribuyan a sustentar la idea de que la educación debe y puede hacer uso de este recurso didáctico, de manera que el educando se ubique en una situación más real y acorde con su desarrollo en el momento de realizar experiencias educativas.

Para que esta situación se comprenda mejor y en toda su dimensión, se establece que el juego, en los últimos años, ha sido factor importante en el proceso educacional en el mundo moderno, por cuanto tiene íntima relación con las necesidades e intereses del hombre en su primera edad.

Quizá el poco atractivo que ha tenido y tiene aún la escuela, radica en que no ha establecido un puente de interés y comprensión entre lo que se desea enseñar y a quién se desea enseñar. Generalmente el educando pasa a ocupar un segundo plano ante la insistencia de los educadores de prestarle mayor atención a los contenidos programáticos; se ha hecho un vacío entre la situación real del educando y la del adulto que enseña; se considera sumamente fácil la experiencia a transmitir sin tomar en consideración lo complejo que resulta la misma para el educando. Si, por el contrario, se recurriera a mejores elementos motivadores, el juego por ejemplo, para realizar el trabajo docente, es posible que la enseñanza se hiciera menos tediosa, más amena y lo más importante, más humana.

Los resultados de los estudios realizados por los expertos en el campo del aprendizaje, ofrecen los elementos que se necesitan para fundamentar que el juego desempeña una tarea vital en el proceso de la educación, de manera que el educando aprenda mejor los contenidos programáticos de la escuela actual. }

De los escritos de Thorndike se comprende que se aprende todo aquello que despierta interés en el educando, interés porque significa algo para él; que le complace y que desea conservarlo como experiencia agradable. Se colige que el aprendizaje es más efectivo si la experiencia tiene relación con una experiencia anterior. Su teoría conexionista se sustenta en que el hombre, a diferencia de los animales, no es una máquina impresora de datos, sino más bien es selectivo de aquellos aspectos que más han llamado su atención, eliminando otros que no tienen importancia por el momento. Esta primera idea del conexionismo nos anima a pensar que el educando puede ser selectivo también de aquellos conocimientos que le interesan porque le prestan un servicio inmediato, que le satisfacen y que bien motivados pueden tener permanencia en su vida futura.

En la Ley del Efecto de Thorndike se afirma que “una conexión modificable entre una situación y una respuesta se fortalece o se debilita de acuerdo con el grado de satisfacción o de molestia que acompañe su ejercicio.(1)

Si una experiencia escolar se matiza con los ingredientes necesarios para hacerla agradable y utilitaria, seguramente tendrá un efecto permanente provocando resultados satisfactorios e interesantes.

Toda experiencia de aprendizaje debe provocar el deseo de repetirse, porque ha logrado la potencia necesaria para ello. Afirma Thorndike “que entre la molestia y la satisfacción de una experiencia, ésta última tiende a ser permanente por cuanto tiene más potencia, se impone a la adversidad”.(2). Si todo contenido educacional está ligado a la satisfacción que debe experimentar el educando, por lógica deben seleccionarse aquéllos que permitan manifestarse de otra manera. Es posible que esta situación ideal no se dé siempre en el proceso educativo y que seguramente el educando, alguna vez, debe enfrentarse a situaciones desagradables; sin embargo, éstas tendrán que ser en menor escala de acuerdo con los objetivos operacionales y a una buena planificación.

La Ley de Ejercicio del autor citado anteriormente, establece varias situaciones que en el proceso del aprendizaje tienen íntima relación con las experiencias educacionales. En esta Ley se establece el uso y desuso de una actividad. Es natural que una experiencia que provoca un resultado altamente satisfactorio tiende a permanecer, en tanto que otras, por desinterés o diferentes causas, tienden a debilitarse.

Si las actividades dentro del aula despiertan interés y satisfacen las necesidades inherentes al educando, es posible que su ejercitación tenga mayor consistencia y permanezcan indefinidamente. La controversia resultaría cuando el maestro planifica experiencias nuevas que no tienen ninguna relación con

- (1) PP. 507. Sánchez Hidalgo, Psicología Educativa. Ediciones de la Universidad de Puerto Rico. Río Piedras, P.R. - 1,954.
- (2) pp. 507. Sánchez Hidalgo. Psicología Educativa. Ediciones de la Universidad de Puerto Rico, Río Piedras, Puerto Rico 1954.

anteriores y que por lo tanto el educando tiene que realizar un esfuerzo supremo para que puedan entrar, por decirlo así, en el campo gravitacional del mundo de sus intereses. Por ejemplo, una experiencia matemática, que generalmente representa un campo poco propicio para despertar interés en sus ejercitaciones. Sin embargo existen procedimientos que pueden adecuarse a otras situaciones ya conocidas por el educando, para relacionarlas entre sí y buscar, por este procedimiento, una reacción favorable.

Aún en esta situación, puede muy bien estimularse el aprendizaje si se relaciona con los intereses lúdicos, que pueden ser el puente de enlace entre lo desconocido y complejo con experiencias anteriores.

El aprendizaje de las matemáticas es un ejemplo palpable de la repetición, como simple ejercicio para memorizar algunos conceptos. Quizá por lo abstracto del tema y el poco dominio que algunos maestros tienen del mismo, dificulta y hace tediosa la tarea para el educando. Por esta razón, en los últimos años, se ha incrementado el estudio de esta disciplina, con el propósito de hacerla más accesible y amena.

Se ha dejado el simple ejercicio de memorizar operaciones por el de racionalizar contenidos, se ha introducido el juego, especialmente en los primeros años de la escuela primaria, para adecuar el aprendizaje de las matemáticas a los intereses lúdicos. Este procedimiento didáctico ha dado mejores resultados porque se comprende que éste ha sido el adecuado para que se comprenda mejor lo que se desea enseñar.

Los juegos de tarjetas para enseñar la suma elemental de números; el dominó, los carteles ideográficos y los juegos para localizar números pares o impares, han modificado sustancialmente la metodología de la enseñanza de las matemáticas.

Otras teorías del aprendizaje establecen que todos los elementos que configuran una idea no son más que partes individuales de las mismas, que funcionan como un todo. De esta manera, cualquier situación que se presente alrededor del sujeto u objeto de estudio son partes de un universo que se configura

globalmente. Dice Sánchez Hidalgo en su psicología educativa, que "la psicología de la forma considera que las partes sólo pueden comprenderse como diferenciación dentro de la configuración o totalidad, teniendo ésta prioridad sobre aquéllas".(1)

Los estudios realizados con algunos métodos de enseñanza, especialmente en el campo de la enseñanza, de la lectura y escritura han dado resultados altamente satisfactorios. De esta manera el educando aprende, según la teoría, a establecer relaciones entre ideas o conjunto de ideas, antes que pormenorizar en la estructura específica de las mismas. En una etapa posterior y siguiendo una relación de prioridades, puede conocer los elementos componentes del conjunto.

El método global para la enseñanza de la lectura y escritura divulgada en Guatemala, con preferencia en el área rural, tuvo como premisa que el educando apreciara estructuras de un todo antes que de sus partes; aprendiera palabras y su significado antes que conocer los elementos componentes de las mismas.

Las ideas expuestas anteriormente tienen como propósito relacionarlas con la teoría del juego que en este trabajo se sustenta, especialmente con la variedad de ideas y materiales que se desprenden de la teoría de la Forma. Con la aplicación de los métodos globalizadores, podría afirmarse, se generaliza el uso incipiente del juego como elemento motivador, y lo más importante, que se empezó a usar como recurso didáctico propiamente dicho.

En uno de los principios de la teoría de la forma, por ejemplo, se afirma que "1. Los fenómenos de la experiencia y las respuestas del organismo se caracterizan por su totalidad... Es erróneo considerarlos todos sobre la base de su composición, siendo estéril el esfuerzo por dividirlos en partes. Las partes deben siempre considerarse desde el punto de vista de su organización".(1)

(1) ob. cit. pp. 513. Sánchez Hidalgo. Psicología Educativa.

(1) Sánchez Hidalgo, Psicología Educativa pp. 521 (ob. cit.)

La afirmación anterior establece relación con la naturaleza del juego, por cuanto el educando, al realizar una actividad lúdica, observa la composición global de la misma antes que apreciar la estructura de sus componentes. Lo único que representa interés es la actividad intrínseca; la observancia de sus partes solo tiene significado cuando, en el proceso de la actividad se detiene a considerarla para realizarla en la mejor forma posible.

Acogiéndose a esta teoría, el educando programa su pensamiento para la realización del hecho como una unidad. Los componentes del mismo solo tienen relación cuando son necesarios para establecer la unidad que haga más interesante el proceso.

Otro de los principios de esta teoría, dice: "4. El desarrollo del organismo se caracteriza por un movimiento de lo homogéneo hacia lo heterogéneo..."(2)

La reacción del educando frente a una idea de juego se justifica cuando plantea su organización, con el propósito que se comprenda su contenido. En este caso su conducta se orienta hacia la comprensión del propósito general.

Cuando un niño explica el desarrollo de un juego, por ejemplo, hace uso de todos los recursos posibles para transmitir su idea, de manera que se le comprenda en términos de una cosa que tiene forma y contenido. Una cosa que tiene sentido lógico para él y que puede expresarse con ejemplos, demostraciones y otras formas para clarificarlas lo mejor posible.

En resumen, cualesquiera que sean los fundamentos de las teorías del aprendizaje, se puede afirmar que el juego es un elemento que se conjuga en sus afirmaciones porque parte de un hecho científicamente comprobado y que puede ser el punto focal para iniciar una actividad que se ajuste a los criterios psicológicos, sociológicos y fisiológicos de todo aprendizaje.

(2) Sánchez Hidalgo, Psicología Educativa. pp. 524 (ob. cit.)

### III. EL JUEGO COMO ELEMENTO DE MOTIVACION

Los conceptos de motivación que dan los investigadores en este campo, tanto en el de la psicología como de la pedagogía, establece que esta importante parte del desarrollo humano, juega u ocupa un lugar de importancia en el proceso del aprendizaje.

“Los motivos, inician, organizan, dirigen y regulan las actividades del individuo, constituyendo los factores que determinan la selección y confirmación de las respuestas que ésta da a las situaciones”.(1)

Es interesante el concepto anterior por cuanto determina claramente el deber ser de la motivación. Quizá el elemento motivador, desde el punto de vista del aprendizaje, resulta determinante para que el educando se sitúe en el ambiente propicio para realizar una tarea de esta naturaleza. Es posible que ésta sea el puente que hace falta entre el adulto educador y el niño. Generalmente, por simple inercia, el educador hace abstracción de la motivación cuando inicia una actividad educativa. Podría afirmarse que los conocimientos que el educador aspira a transmitir se encuentran, usualmente, fuera del ambiente de éste, especialmente aquéllos que por su contexto son difíciles de objetivar. Se refiere concretamente a aquellos aprendizajes que se ubican dentro del campo cognocitivo que dificultan su esquematización o presentación al nivel de comprensión del niño de 10 años por ejemplo.

En otro capítulo de este trabajo se hace un análisis de los intereses infantiles, especialmente de los intereses lúdicos.

Esta relación tiene mucha importancia por que establece la razón de esta tesis, que se refiere al juego como motivación del aprendizaje y como vehículo del mismo.

Según Thorndike, las funciones de los motivos son tres: “1) determinar la conducta; 2) provocar una reacción que cambie

(1) Sánchez Hidalgo, Efraín. Psicología Educativa p.p. 561-62. Ediciones de la Universidad de Río Piedras, Puerto Rico 1954.

el organismo o la situación de modo que las respuestas subsiguientes tiendan a ser satisfactorias, y 3) estimular, como su efecto inmediato, la conducta variable hasta que alguna respuesta resulte satisfactoria".(1)

Si el aprendizaje determina el cambio de la conducta de manera que se modifique con respuestas satisfactorias, puede asegurarse de que, en este sentido, el juego puede ser motivo ideal para despertar en el educando algún interés por modificar su ser; y si, como se afirma frecuentemente, que la motivación no es algo que venga de fuera, sino más bien es el reaccionar interno del individuo para que haya respuesta favorable, se infiere que el educando requiere, más que motivos externos, hacer reaccionar los resortes internos que lo vigoricen para responder efectivamente ante los estímulos que vienen de fuera. Sólo de esta manera puede encontrarse esa disposición que tanto se anhela para que se poseione de la experiencia como algo que le agrada y le satisface.

La tesis es que el mejor motivo para lograr esa situación ideal y que el aprendizaje se realice verdaderamente, es que se busquen los elementos externos que se conjuguen con los resortes internos del ser que se educa.

Frecuentemente el educador olvida el elemento juego cuando trata de establecer el contacto deseado entre el objetivo de la enseñanza y los intereses del niño. Es posible que esta imagen persista, por cuanto el educador tiene un concepto diferente del juego, que como se anota en otra parte de este planteamiento, sólo lo considera desde un punto de vista muy particular. No estima que el juego pueda desempeñar otra tarea que no sea la del recreo, o la simple distracción, quizá por la misma mecánica de la organización administrativa de la educación de la época. Visto el planteamiento desde este ángulo, el juego representa una liberación del tedioso período de clase, que generalmente no tiene ninguna relación con su manera de ver o apreciar la escuela. Existe un divorcio profundo entre los objetivos del maestro y lo que el niño considera de interés para él.

(1) Sánchez Hidalgo. Ob. Cit. Psicología Educativa. p.p. 561-62 "La Motivación".



Valdría la pena establecer que la escuela, tal y como se ve en la actualidad, no es ni ha sido una escuela para la vida democrática, o una educación para la libertad, por cuanto el educando es sólo receptor de ideas que en algunas o en la mayoría de las ocasiones resultan tan alejadas de su comprensión y/o utilidad, que en resumen es lo que cuenta en el proceso de la educación.

Si la motivación del aprendizaje se realiza haciendo uso de las dos corrientes, en donde el educador realiza los objetivos de la enseñanza y el educando participa de los mismos en forma dinámica y acorde con sus necesidades e intereses, seguramente que tendría mayores oportunidades de realizar lo que Thorndike afirma, cuando dice: "provocar una reacción que cambie el organismo o la situación de modo que las respuestas subsiguientes tiendan a ser satisfactorias..."(1) En cualesquiera de las dos situaciones que se considere al juego, ya sea como motivador de una situación de enseñanza o como vehículo para realizar una actividad planificada, cumple una función que en pocas oportunidades se ha considerado como instrumento de aprendizaje.

Es claro que el hecho de dar o de considerar el juego como actividad dentro del aula, puede provocar desconcierto o cierta resistencia de parte del educador, máxime cuando la ortodoxia seguida por décadas no ha permitido muchas libertades para aplicar nuevos métodos y procedimientos que actualmente se hacen necesarios cuando se trata de mejorar la educación del futuro.

La tecnología moderna en el campo de la pedagogía, ha demostrado que la curiosidad científica provoca en el educando mayor atractivo por conocer e investigar hechos, que generalmente, no son o no han sido motivados por el maestro. La mayoría de las veces, cuando se ha hecho una adecuada incentivación de una experiencia, puede que provoque en el niño el deseo por saber mucho más allá de los lineamientos trazados por el maestro. Esta situación puede dar la pauta de que el niño

(1) Sánchez Hidalgo. Psicología Educativa pp. 562, obc. cit.

ha captado el tema y se siente estimulado para continuar la investigación por su propia cuenta.

Algunas experiencias realizadas por la Dra. Veech de la Universidad del Estado de Pennsylvania, en los Estados Unidos de Norteamérica, en los años de 1960-61, con niños de la escuela primaria, en relación con la enseñanza individualizada, reveló que el juego desempeña papel de mucha importancia, cuando el niño trata de resolver problemas de aprendizaje y que, por propia cuenta, trata de encontrarles solución a sus propios planteamientos, haciendo uso de juegos y pasatiempos.

Algunos educadores utilizan el juego como incentivador de actividades educativas sin que su uso sobrepase esa etapa, porque aún lo consideran como parte importante de esta fase del aprendizaje; pero su consideración no llega hasta el hecho de que el juego pueda constituir un elemento más de los mecanismos dentro del aprendizaje mismo, en donde lo cognoscitivo y las destrezas constituyen el contexto de lo que debe ser aprendido.

Se ha sostenido que el juego, dentro de una actividad de enseñanza, no sólo representa el motivo para atraer o incentivar al educando a que participe interesadamente en una actividad determinada, sino que puede ser parte intrínseca de la misma, para mantener el ritmo del interés y que éste no decrezca en todo el proceso.

Los mismos materiales auxiliares que frecuentemente se usan en la escuela para que un concepto se pueda explicar y comprender, haciendo acopio de diferentes canales de comunicación, se convierten en instrumentos de interés, especialmente cuando el interés lúdico permanece activo. La enseñanza de las fracciones, por ejemplo, cuando se esquematizan haciendo uso sólo del pizarrón, no llega con claridad necesaria, de manera que el educando comprenda la razón de la graficación de las partes en que se ha dividido la unidad.

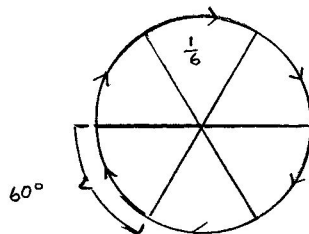
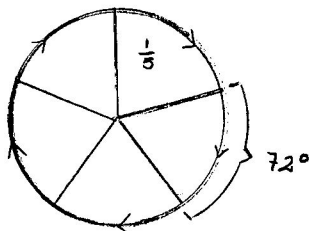
Es usual que se exprese que  $1/2$ ,  $1/3$  o  $1/4$  son la mitad, la tercera parte de la unidad; pero si a esto se agrega un objeto, una naranja por caso, que se divide en las mismas partes para objetivar más la actividad, entonces se está recurriendo a otros elementos que pueden hacer comprender la idea con el criterio juego auxiliar.

Podrías ejemplificar un poco más esta idea de las fracciones comunes, con el juego de los discos de cartulina, de manera que el niño adquiriera, además de las destrezas necesarias, una mejor comprensión de este complejo proceso.

“Recorte círculos blancos y uno rojo en papel cartulina o papel construcción. Dé a cada uno un diámetro de 9 pulgadas”.

“Divida cada círculo blanco en partes iguales trazando radios. Destine uno para medios, otro para tercios y así sucesivamente; es decir, uno para cada denominación, de tal manera que pueda contar con su disco de medios, tercios, cuartos, quintos, sextos, octavos y décimos. Para marcar la división no tendrá problemas con las fracciones a excepción del quinto.”

“Para los quintos puede usar un transportador y, partiendo de un punto determinado de la circunferencia, cuente 72 grados, marque un punto; y partiendo de éste, vuelva a medir otros 72, y así hasta volver al punto de partida. Trace radios de cada punto de la circunferencia, al centro del círculo. 1o. Para los tercios no tendrá problemas si traza primero los sextos.  $1/6$  en el círculo lo obtiene tomando la medida de un radio hasta formar 6 partes iguales. Luego tome dos partes consecutivas de 6 y tendrá  $1/3$  del círculo; es fácil dividir el círculo en cuartos y luego dividir cada cuadrante en 2 partes para obtener  $1/8$ .”



“Si tiene transportador, para lograr una medida aproximada, divida el número de grados del círculo ( $360^{\circ}$ ) entre el número de partes que desee.”

“Así, la amplitud en grados será:

$$1/3 = \frac{360^{\circ}}{3} = 120 \text{ grados cada parte}$$

$$1/4 = \frac{360^{\circ}}{4} = 90 \text{ grados cada parte}$$

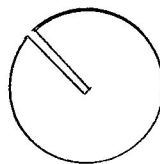
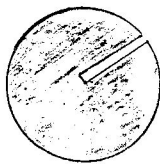
$$1/5 = \frac{360^{\circ}}{5} = 72 \text{ grados cada parte}$$

$$1/6 = \frac{360^{\circ}}{6} = 60 \text{ grados cada parte}$$

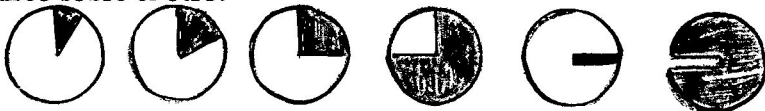
$$1/8 = \frac{360^{\circ}}{8} = 45 \text{ grados cada parte}$$

$$1/10 = \frac{360^{\circ}}{10} = 36 \text{ grados cada parte}$$

“Corte en cada círculo un radio cualquiera, (sobre una de las marcas de fracciones). Haga lo mismo en el disco oscuro.



“Traslape el disco blanco con el negro hasta que aparezca un círculo con un lado blanco y otro negro, gire uno sobre otro y verá aparecer partes claras u oscuras; usted podrá mostrar el lado donde están las marcas para que coincidan con el radio cortado del disco oscuro. Así podrá ir ampliando o reduciendo el área que represente la fracción que esté mostrando, a medida que gira un disco sobre el otro.”



(Tomado de Guía para el libro: Matemáticas Tercero. Serie ODECA-ROCAP. 1967. Ministerio de Educación, Guatemala)

## LAS MOTIVACIONES ESCOLARES

Uno de los problemas confrontados por el maestro de todos los tiempos ha sido el de lograr que los educandos sientan el deseo manifiesto hacia todo aquello que rodea a la escuela. Que el educando ve como un todo agradable, ameno y codiciado el contenido cultural de su escuela.

El enfrentamiento del educando con lo que significa escuela, sigue siendo un motivo que atrae la atención de pedagogos, psicólogos, sociólogos y filósofos de la educación.

Todos, o casi todos, coinciden en un punto. La escuela ha hecho poco por establecer un ritmo no truncado entre el mundo infantil ambiental, y el otro mundo que es la escuela.

Dice el Dr. Osegueda que a partir de Rousseau que "fue el iniciador de la dirección que vindicó como valioso el pequeño del hombre..." (1) Raúl Osegueda: "muchos educadores, como Claparede, Froebel, Pestalozzi y otros, iniciaron una etapa de comprensión de todo aquéllo que en alguna forma significaba "escuelas a la medida (diferenciales de anormales, subnormales, retrasados, subdotados); escuelas activas (del trabajo, gimnásticas, correctivas); escuelas de habitación y juego (jardines de niño, guarderías); escuelas en la naturaleza (al aire libre, escautismo, deportismo); escuelas de responsabilización (auto-gobierno, orientación, social, civismo); escuelas de entrenamiento y aprendizaje (orientación, reorientación, patronatos)".

(1) Osegueda, Raúl. Motivaciones escolares. Capítulo I pp. 13.

para iniciar una etapa de remodelamiento de la escuela y adaptarla paulatinamente a los intereses, necesidades y capacidades del educando.

Toda esta experiencia es legada como un valioso aporte para que la escuela actual canalice sus esfuerzos hacia el logro de mejores instrumentos, de manera que el niño sienta que la escuela es parte de ese proceso que lo lleva al mundo de la cultura.

Sin embargo, el enfrentamiento se hace palpable cuando el niño, por primera vez, se presenta a la escuela. No existe ese puente que haga factible un acercamiento agradable y continuo entre el hogar y ésta, porque quizá los contenidos escolares no están al mismo nivel o en consonancia con los valores culturales de la comunidad.

Cualquiera que sea la razón de esta premisa, la educación moderna tiende a dar mayor prioridad a todo aquello, producto de las investigaciones, que responda a las directivas educativas con los cuales el maestro pueda encausar una educación motivadora y profundamente humana.

Las exigencias biológicas, psíquicas, sociales y espirituales del educando son ahora motivo de profundas investigaciones, para encontrar las respuestas posibles a todo aquello que representa el mundo infantil.

El Dr. Raúl Osegueda hace algunas consideraciones y clasifica las motivaciones escolares haciendo énfasis en el coleccionismo, el juego, la pugnacidad, el gregarismo y la curiosidad. (1) Estas cinco selecciones tienen un profundo significado cuando se estudia el mundo infantil, especialmente al hacer su aparición la psicopedagogía que tiende a hacer estudios sobre la naturaleza humana y las exigencias sociales.

Si se hace un análisis cuidadoso de cada una de las categorías establecidas en el estudio aludido, se encuentran en cada una de ellas los elementos esenciales para que la educación

(1) Ob. Cit. Osegueda, Raúl. Motivaciones escolares.

intencionada obtenga los recursos abundantes para realizarse con mayores seguridades de éxito.

Con todos los adelantos en el campo de la pedagogía, poco provecho se ha sacado de esa etapa denominada coleccionismo "que puede prolongarse más allá de la edad pre-escolar y se acentúa en los diez años".(1)

Lo interesante de esta etapa es que todo aquello que tiene un profundo significado, desde el punto de vista del coleccionismo, tiene al mismo tiempo un significado mayor desde el punto de vista del juego, por cuanto este elemento distractor empleado, establece un punto de contacto entre lo agradable de la actividad, la variedad y lo puramente psicológico de la etapa.

Cada uno de los objetos coleccionados permiten un punto de partida para distraer, crear y establecer comparaciones, que, en conjunto, provocan el placer de recrear y ocupar el tiempo de ocio en buena forma.

Otro de los temas que atraen la atención es el de la pugnacidad. Aparte del tratamiento meramente psicológico del tema, interesa relacionar ésta con la vitalidad desarrollada por el educando que se traduce en combatividad, agresividad y el deseo manifiesto de encontrar la forma de expresar su temeridad, en aventuras de toda índole, al extremo de importarle poco su propia seguridad y la de sus compañeros. Generalmente es la forma de demostrar su dominio físico sobre los demás y la forma también de establecer cierto control del grupo.

Cuando se llega a la adolescencia la pugnacidad se manifiesta, especialmente en el campo de los deportes. El hecho de sobresalir es más importante para el adolescente que su propia salud, demuestra su destreza y habilidad con toda la prestancia y arrogancia posibles, al extremo de provocar constantemente al contrario y herirlo; o provocar con mayor frecuencia a la autoridad del adulto o de los jueces encargados de dirigir una actividad competitiva.

(1) Ob. Cit. Osegueda, Raúl. Motivaciones escolares.

Todas estas formas de conducta irregular, producto de la edad, tienen también su compensación, cuando se aprovecha el juego para hacer prevalecer aquellos valores positivos de la competencia con la aprobación del mismo educando.

Un ejemplo de estos cambios operados a través del deporte escolar puede ser el de los estudiantes del Instituto Nacional Central para Varones, que frecuentemente eran calificados como los provocadores de muchos conflictos dentro y fuera de los campos deportivos. La concientización escalonada ofrecida por maestros, líderes y ex-alumnos, contribuyó profundamente para que aquellos ejemplos de poca colaboración se tradujeran en espectáculo de mucho colorido.

Los estallidos de violencia provocados por el simple hecho de hacerlos, se han traducido en hermosos espectáculos adornados con porras, cantos, hurras, que han llevado, y ésto es lo más positivo del ejemplo, a su equipo a ocupar los primeros lugares en las competiciones en que participan. Esta experiencia de que se hace mención, sucedió entre los años de mil novecientos sesenta y nueve y mil novecientos setenta. (\*)

Igual mención puede hacerse de otro aspecto relevante del estudio hecho y que se refiere al gregarismo. Aún cuando existen muchas actividades educativas en donde se pone de manifiesto esta importante etapa del desarrollo psicológico del educando, se considera que es el juego, en sus distintas manifestaciones, en donde esta expresión puede sensibilizarse al extremo. Toda actividad de juego, permite libremente aceptar y comprender las necesidades e intereses de los demás para convivir en armonía, y lo más importante, realizar un trabajo en un ambiente de franca cooperación.

Toda actitud hostil y de abierto emplazamiento hacia la fricción puede sublimarse, si los ideales de grupo se traducen en positiva realización para el bien común.

Es cierto también que la actividad de competencia puede ser el clímax de actitudes poco edificantes, si no se tiene la

(\*) Torneo Escolar de Baloncesto. Educación Física.



preparación adecuada y la ayuda premeditada para canalizar toda esa energía hacia logros de provecho colectivo. Pero es cierto también que el educando, por naturaleza, tiende a buscar estos extremos: que ~~deben~~ ser cuidadosamente canalizados por los educadores.

Uno de los aspectos importantes de este estudio es la curiosidad. Se dice frecuentemente que la curiosidad es la madre de los inventos, y esta aseveración del decir común, tiene su fondo de verdad, porque esta valiosa etapa del desarrollo humano puede y debe ser aprovechada al máximo, especialmente para que el educando desarrolle habilidades y destrezas en todos los campos de la cultura.

#### IV LOS INTERESES INFANTILES

Generalmente el juego ha sido considerado como parte de la educación natural del hombre. En su recorrido histórico el hombre ha desarrollado múltiples facultades, al extremo de que aquéllas que en un principio le sirvieron para la supervivencia, con el correr de los años le han servido de pasatiempo o de profesión para asegurarse una posición dentro de la sociedad. De esta manera, los intereses varían de acuerdo con los patrones culturales, especialmente los intereses sociales que cambian con la edad y el medio ambiente.

Numerosos estudios realizados acerca de los intereses, concluyen que ninguna educación es posible si no se polarizan los intereses de los educandos, con los objetivos de la educación y las materias de estudio.

Dice George F. Hertman que "La regla básica es comenzar con el interés creativo... del alumno hasta el límite en que aquél pueda ser determinado definitivamente, o, al menos, con el que se sabe que posee el comienzo de una unidad de aprendizaje y ofrecerle experiencias que tengan alguna conexión inmediata con el interés"(1). Según esta cita de Skinner, cualquier situación de aprendizaje que motive al educando, debe partir de la premisa que establece que toda relación de enseñanza-aprendizaje debe considerar, primordialmente, el interés natural del estudiante como punto focal al iniciar cualquier actividad con propósitos de educación. En este caso, uno de los aspectos a considerar sería la naturaleza del niño como ser biológico y social, para comprender por qué el educando, al iniciar su etapa de escolaridad determina las normas que deben seguirse para que se adapte de manera positiva al medio escolar.

De esta manera deben considerarse sus intereses, necesidades, deseos e ideales, como parte de su haber y que en el futuro serán motivo de mejoramiento para perfeccionarlos, cambiarlos o modificarlos. La sociedad determina las normas

(1) Skinner, E. Charles, Psicología de la educación pp. 120 Tomo I, Unión Tipográfica, Editorial Hispano-Americana, México 1,951.

generales que deben ser transferidas a las nuevas generaciones, que a su vez serán modificadas para ser nuevamente transferidas sucesivamente, a otras generaciones.

La actividad espontánea, entusiasta y creadora del niño debe enfrentarse con la disciplina escolar que es técnica, interesada, progresiva y graduada. Dos situaciones interesantes que deben conjugarse de la mejor manera posible para que los logros de esta simbiosis dé los resultados deseados.

SON los intereses infantiles los motivadores de una nueva imagen que debe ser considerada cuando se programan actividades de aprendizaje.

Si se parte de la idea de que existen intereses nativos, tales como los glósicos, y lúdicos, es lógico suponer que todo programa escolar debe establecer un puente de contacto entre lo que interesa al niño y lo que interesa a la sociedad; es decir, entre lo que la psicología establece como realidad infantil y los valores éticos, estéticos, sociales y cívicos que deben ser asimilados por las generaciones jóvenes y superados de acuerdo con el status del desarrollo humano.

Considérense los intereses lúdicos como una necesidad que el mismo niño satisface sin requerimiento alguno. "No juegan por compulsión exterior sino como una necesidad interior..." dice Gessell, y agrega: "La misma necesidad que hace que un gato persiga una pelota que rueda..."(1)

Si en los primeros años el niño realiza actividades que satisfacen necesidades inmediatas y que en años posteriores se pueden convertir en canalizadoras de actividades productivas para su propio bienestar, hay que admitir que el juego es determinante en la formación de hábitos y actitudes deseables en el futuro.

El interés lúdico desarrolla múltiples normas que son determinantes para cuando el niño tiene que enfrentarse con otro tipo de problemas de la vida diaria. Al canalizar su energía hacia la realización de múltiples actividades, le permiten al niño

(1) Gessell, Arnold. *El niño de 5 a 10 años* pp. 338. Editorial Paidós, Buenos Aires. 1,954.

concentrarse positivamente en hechos que le hacen apreciar el mundo circundante como algo interesante y digno de su atención, especialmente si la actividad escolar patrocina su propia imaginación hacia el gozo, casi juego, para introducirlo al mundo de las ciencias, de las artes, de las matemáticas y otras facetas de la cultura.

Conforme el niño crece el interés se hace más complejo; el simple juego toma caracteres diferentes al extremo de que se interesa por situaciones de mayor complicación. Del cajón de arena, como ejemplo, que le sirve para llenar cubos y vaciarlos nuevamente, pasa a la construcción más imaginativa, cambiando agua y arena para construir objetos más definidos. Posteriormente, puede realizar actividades que requieren, no sólo la imaginación, sino un razonamiento más severo hasta llegar a las investigaciones científicas.

Al llegar a la edad escolar, la imaginación del niño se combina con el trabajo de aprendizaje intencionado, sin perder de vista, más bien, tomando en cuenta la complejidad que paulatinamente van tomando sus intereses de juego.

Dice Gessell que "A medida que un niño crece, la cultura tiende a intervenir más y más, y determina hasta sus actividades extraescolares..."(1). Esta aseveración coincide con el punto de vista, sostenido, por cuanto el interés de juego no dirigido va tomando matices más formales, sin perder de vista el deseo de satisfacer esa necesidad innata de realizar actividades lúdicas. Este punto de contacto es el que interesa cuando se afirma que debe utilizarse el juego como medio didáctico para que el aprendizaje sea más consistente y ajustado a los intereses infantiles.

Es la tesis que hasta cierta edad, el juego debe considerarse como instrumento de aprendizaje con carácter formal y que es el vehículo ideal para hacer valioso el pensamiento de Gessell, cuando afirma que conforme crece el niño la cultura tiende a intervenir con mayor frecuencia en sus actividades, hasta que entre en contacto con el complejo mundo

(1) Gessell. Ob. Cit. *El niño de 5 a 10 años*. pp. 340

del adulto. De esta manera, el juego establece el punto focal de comunicación entre los intereses del educando y los contenidos del aprendizaje.

El mundo de la cultura plantea muchas interrogantes que el niño no alcanza a comprender o descifrar, quizá porque el maestro no ha encontrado la forma de relacionar los contenidos de la cultura con la visión que éste tiene del mundo más allá de sus fronteras infantiles.

No es posible que el niño comprenda algo que jamás ha tenido a la vista, o que haya relacionado con una experiencia anterior. Es posible entonces que un nuevo estadio cultural sea posible o esté al alcance de su comprensión si se emplea el elemento juego como puente de contacto.

Esta reflexión puede llevar a la consideración de que los intereses lúdicos sirven como elemento de contención para no perturbar el crecimiento del ser que se educa.

El desarrollo acelerado de la tecnología moderna hace olvidar, algunas veces, que el crecimiento del niño no puede ni debe supeditarse a ésta, sino más bien la tecnología al servicio de los intereses del niño.

Existe general controversia entre el desarrollo acelerado de los pueblos y el natural desenvolvimiento de los mismos. Un buen equilibrio de estos factores con los intereses e ideales del ser que se educa sería lo más conveniente.

La internacionalización de la tecnología pedagógica obliga al educador a establecer puntos comparativos entre el sistema empleado y las realizaciones educativas en otras latitudes; más podría afirmarse que se está en una etapa competitiva de creaciones y hechos, sin considerar la mayoría de las veces que el medio es un poderoso instrumento cuando de educación se trata.

Existe, en los medios educativos, un consenso generalizado de que es el niño y su medio el motivo principal que debe considerarse al iniciar una planeación de proyectos educativos. De esta manera los contenidos programáticos deben

adaptarse a los intereses culturales del educando, considerando su particularidades y el medio ecológico. Hubo época en que el contenido del programa era el vértice en el cual descansaba la tarea educadora, sin estimar el potencial, la capacidad y las limitaciones del niño.

Sin dejar de considerar el párrafo anterior y dando prioridad a la naturaleza del educando, un buen equilibrio de estas dos fuerzas es o sería lo aconsejable.

Si se utilizan los adelantos de la tecnología moderna, tomando en cuenta la lógica evolutiva del juego, como se piensa firmemente en la educación en sus diferentes estadios, estaría ajustándose al criterio que se sustenta en otra parte de esta tesis, cuando se apunta que el vértice de la problemática educativa debe ser siempre el niño, por cuanto la medida del rendimiento debe estar acorde con los intereses, la creatividad, los ideales y necesidades del educando. De esta manera se estará actuando con verdadero criterio pedagógico y ajustados a las normas científicas de la psicología del niño.

Si se observa detenidamente el interés del niño cuando juega en la arenera, construyendo un camino o realizando otras actividades, producto de su propio ingenio, atrayendo su atención por largas períodos de tiempo, y de momento abandona lo que ha cautivado su interés y se dedica a otra actividad completamente diferente; este hecho preocupa a muchos, por cuanto lo consideran como una falta de disciplina. Estas actitudes, especialmente en el niño de corta edad, no deben preocupar demasiado. El no concluir una actividad lúdica, es parte de esa búsqueda de los canales adecuados para satisfacer sus propias necesidades.

Muchos educadores y padres de familia se preocupan en demasía por esta conducta, sin comprender que es una actitud natural en ciertos períodos del crecimiento infantil. Sin embargo, esta situación natural es el elemento de apoyo que se necesita en el proceso del aprendizaje. El juego como instrumento en el proceso de la enseñanza permite que el niño aprenda a concluir una actividad determinada; este insistir del juego planificado cuidadosamente puede servir como motivo para que el niño

comprenda que debe concluirse toda actividad que se inicia; claro que este término "toda" debe considerarse limitativo cuando el niño, por razones justificables, pierde interés en la actividad que realiza.

En conclusión, el juego debe ser valioso auxiliar para que el niño combine el placer con el trabajo, en un ambiente en donde la creatividad, el ritmo y la plástica en el movimiento, se aprovechen oportuna y cuidadosamente para conducir al educando hacia los altos fines de la educación en sus diferentes esferas.

## OTROS INTERESES

Conforme el niño crece el radio de sus intereses aumenta. Las experiencias sociales, especialmente, determinan mucho de lo que los niños desean hacer. Sus relaciones con los vecinos establecen puntos de referencia para conocer los motivos que impulsan a querer algo, a desear algo y a ser selectivo de experiencias que le proporcionen alguna satisfacción.

Si en los primeros años de la infancia el juego ocupa un gran espacio de la vida del niño, al hacerse mayor se despierta en él otro tipo de intereses que varían por su naturaleza.

En una encuesta realizada entre educandos, haciendo referencia a lo que les gustaba más de la escuela, "los alumnos de primeros años y de los últimos de la escuela secundaria, mencionaban temas escolares con menos frecuencia que los niños menores; por otra parte, los alumnos mayores mencionaban con más frecuencia los deportes, las artes industriales y mecánicas".(1)

Parece ser que la mayor independencia estimula el deseo de querer otras actividades no relacionadas con las establecidas en los programas escolares, que no necesariamente se relacionan con el juego, tal y como se menciona en el estudio realizado. A mayor

(1) Ob. Cit. Jersild, Arthur T. *Intereses de los niños. Psicología del niño*, pp. 465

edad del educando son más variados los intereses, al extremo de que muchos de éstos pueden estar influenciados por las amistades, los padres, los maestros y otro tipo de relación social.

Lo más importante de este proceso en el educando y que se emplía con el crecimiento, es que empieza a interesarse por otras actividades que no son las del círculo hogareño o escolares; más bien su interés se canaliza por la música, las bellas artes, la lectura o, simplemente, por cosas poco trascendentes, de acuerdo con la competencia de otros intereses del grupo social en que se desenvuelve.

Admite el mismo autor, en otra parte de sus estudios, que el educando mayor, "con escaso estímulo de la escuela, mostraba interés por diversas formas de comprensión y perfeccionamiento de sí mismo" (1). Es decir que, cuando ciertas actividades escolares no estimulan el interés, canaliza su inquietud por otras que le satisfagan y respondan a su identidad consigo mismo y con la sociedad.

El educando de la escuela primaria por ejemplo, se interesa por la pandilla, como una agrupación espontánea, en la que se aprende a seguir instrucciones, código y, fundamentalmente, se despierta el espíritu de grupo. Este tipo de interés ayuda al educando a desarrollarse socialmente, a ejercer liderazgo, a obedecer y a respetar las decisiones. En estos casos es frecuente escuchar el niño decir que para él es muy importante la aprobación del grupo, más quizá, que seguir las instrucciones de sus propios padres.

Este tipo de asociación tiene, como todo tipo de asociación espontánea, sus ventajas y desventajas; todo depende del medio y de la orientación que reciba el niño, especialmente del maestro y de los adultos que se interesan por este tipo de actividad que, como dice Jersild, "en algunos casos se ha observado que es más probable que el educando concurra a un campo de recreo si actúa en él como inspector un adulto capaz".(1)

(1) Ob. Cit. Jersild, Arthur T. *Intereses de los niños. Psicología del niño* pp. 469

(1) Jersid, Arthur T. *Psicología del niño* pp. 465



Hay que tomar en consideración que al ampliarse el campo de los intereses, se manifiesta cierta inestabilidad en los mismos, posiblemente debido a que no existe consistencia en lo que se desea o se quiere; posteriormente esta fase se clarifica y disminuye el interés en número pero hay mayor asentamiento e interés en la proyección.

La etapa del crecimiento es determinante para los intereses del educando, especialmente en la etapa previa a la adolescencia, que como afirma Sánchez Hidalgo, "se producen cambios drásticos en la conducta, que se revela especialmente en la pasividad o en la negativa a conducirse en forma apropiada... Existe en el individuo un fuerte deseo de aislamiento y soledad... El individuo se concreta en su vida interior y prefiere leer y soñar a solas".(2)

De acuerdo con los criterios apuntados el campo de los intereses se adecúa más que todo a la naturaleza del crecimiento y al desarrollo social del educando, que pueden canalizarse hacia actividades en donde los grupos no tienen predominancia, sino más bien será la música, la lectura, la radio o la televisión las actividades que ocupen su atención. A estos criterios se puede agregar que ciertos rasgos de conducta antisocial pueden manifestarse, debido más que todo a la inestabilidad por la que atraviesa el educando; muchos de estos actos pueden estar imbuidos del criterio de que se está en lo correcto.

(2) Sánchez Hidalgo. *Psicología educativa*. pp. 245. Ob. Cit.

## V LA DIDACTIVA MODERNA

Es difícil referirse a los nuevos métodos de enseñanza sin que se mencionen variados elementos auxiliares que han hecho de la docencia un campo propicio para realizar una educación más científica, auxiliada por todas las ciencias que hacen posible conocer más profundamente al ser humano.

La didáctica moderna pone al servicio del maestro todos aquellos instrumentos que le dan una visión más exacta de la compleja organización del hombre. La psicología, la sociología, la antropología, la filosofía y otras más que permiten dosificar los contenidos culturales con grandes posibilidades de éxito.

### A. Los instrumentos auxiliares en la enseñanza:

La finalidad de los nuevos instrumentos auxiliares en la educación amplían y dan mayores oportunidades al estudiante, para que su preparación sea adecuada a las necesidades socio-económicas de su tiempo.

Se habla de la "nueva tecnología educativa" como una expresión revolucionaria dentro del campo de la pedagogía; concebida así en su contexto, como una dimensión que se sale del marco escolástico, para proyectarse sin muchas limitaciones hacia una educación más universalizada. De esta manera, los métodos educativos tradicionales se quedan limitados con la introducción de la televisión, la radio y la educación programada, que pasan a ser como elementos concomitantes del maestro moderno.

Para referirse a esta nueva modalidad pedagógica, se tiene que ubicar el pensamiento de manera que sea posible comprender cómo el maestro deja de ser el punto focal de una situación para trascender su imagen hacia otros elementos auxiliares, que vienen en su ayuda para que el educando adquiera los fundamentos culturales y sociales por otros medios, que salen del marco de lo habitual.

De esta manera parece ser que la máquina sustituye al maestro porque su poder de alcance va más allá de las

posibilidades humanas. El auditorio se amplía al extremo de que el aula puede ser, no sólo las cuatro paredes de un salón de clase, sino más bien un sector social o toda la comunidad. Esta nueva dimensión establecida por los nuevos equipos que vienen en auxilio del maestro, traspasan toda posibilidad de la concepción que se tiene de una clase. Sin embargo, son sólo instrumentos auxiliares, sin que por ello el maestro pierda el dominio del grupo, porque aún así se conserva el conjunto docente, cualesquiera que sean las fronteras del aula. El maestro que enseña por la radio y el que lo hace en una clase común, tienen el mismo objetivo, con la diferencia de que el primero se apropia de un instrumento multiplicador para hacerse oír por un auditorio mucho más amplio.

Otros maestros hacen uso del cinematógrafo para tratar temas científicos, especialmente en el campo de los estudios sociales o las ciencias naturales. Es notorio, en estos casos, el interés que este tipo de auxiliar educativo despierta especialmente cuando el tema es bien logrado y la calidad del material se ajusta a la comprensión y nivel de los educandos.

B. Otros medios auxiliares que la didáctica usa como recurso dentro del aula, han permitido que los educandos sean más independientes y tengan mayor libertad de acción para investigar, que, en resumen, es el ideal para que en forma individual se permita realizar aquellas actividades que, de acuerdo con las diferencias individuales, le den facilidades para realizarse a sí mismos; y lo más importante quizá, es que puede acelerar su aprendizaje cuando sus posibilidades se lo permiten. De otra manera, la igualdad o el rasero empleado con mucha frecuencia en el aula común, continuará dificultando el aprendizaje, porque el educando lento tendrá problemas para competir con el que aprende con mayor rapidez, y por el contrario, el que aprende rápidamente encontrará un muro de contención con sus compañeros de clase.

La enseñanza moderna se amplía y se hace más colectiva a medida que se individualiza, porque el educando se obliga a trabajar por sí solo. Las grandes aulas que se establecen mediante circuitos cerrados de televisión, o las cadenas de radio para grandes grupos en donde la ayuda individual es casi imposible, hacen y obligan al educando a trabajar más independientemente.

Toda esta inmensa programática que representa la educación masiva, permite establecer una relación más directa con el pensamiento acerca del juego y su uso más frecuentemente en la educación de nuestro tiempo.

El uso de la "máquina" hace que la creación y la inventiva jueguen un papel de mayor relieve para atraer la atención del educando, especialmente en el campo de las ciencias naturales y sociales, del arte, el idioma y la historia, que son temas que se prestan para la idea de una educación de conjunto.

Al relacionar el juego con los métodos modernos de enseñanza concebidos a través de la "tecnología educativa", para tratar temas de suyo complejos, o que requieren mucho dominio de su contenido por parte del educando, se hace con el criterio de que estas nuevas modalidades de la pedagogía establezcan un punto de contacto, atracción y curiosidad para mantener el interés estable y quizá con un índice ascendente, durante mucho tiempo después de una experiencia educativa. Y no sería atrevimiento al afirmar que el juego, en su más alta expresión, esté presente en los nuevos métodos de enseñanza, especialmente en aquellos que recurren a todos los elementos de la psicología moderna para adecuar los contenidos programáticos a los intereses infantiles.

Para reforzar este criterio, se establece que los materiales visuales, auditivos y audiovisuales, que actualmente se usan con frecuencia para incentivar el trabajo docente, tiene como propósito estimular el interés del educando, de manera que se ubique en el punto ideal para que el aprendizaje sea positivo y permanente.

La música, el dibujo, las manualidades, la danza y otras variadas formas de la cultura, sirven para canalizar los intereses lúdicos, éticos, estéticos y sociales hacia el campo de la creatividad y de la imaginación, como instrumentos motivadores de actividades educativas.

Se ha afirmado en el transcurso de este planeamiento que los juegos como expresión de los intereses lúdicos del niño, no siempre son expresión de algarabía o de recreo abierto, sino más

bien se conciben como auxiliares en el aprendizaje para estimular los poderes de creatividad, plasticidad, responsabilidad y cooperación, como actitudes deseables en todo proceso educativo.

Los materiales que permiten acercar el mundo, en toda su extensión y con el mayor realismo posible al aula, no hacen otra cosa que estimular en mayor grado la apreciación realista de su medio y de otras latitudes, expresadas en diferentes formas, que al traducirse en actividades de clase, promueven un mayor interés por todo aquello valioso de la cultura que debe proyectarse hacia las generaciones jóvenes, para hacerles más comprensivo el mundo, sus valores y sus problemas.

La didáctica moderna plantea también su propia problemática, especialmente para el maestro, porque éste tiene y debe poseer una preparación académica más sólida y más universalizada. No se concibe hoy en día el maestro que recurre únicamente al lenguaje como vehículo de enseñanza, porque este recurso, aunque útil y válido, no refleja la verdad, especialmente en el campo de las ciencias, en donde la investigación y la comprobación de hechos proporcionan mayores motivos para realizar un sólido y benéfico aprendizaje.

## VI JUEGOS AUXILIARES UTILIZADOS EN LA ESCUELA PRIMARIA

En la primera parte del trabajo se ha establecido la idea de que el juego debe hacer énfasis en la relación enseñanza-aprendizaje para modificar la imagen de la educación, haciéndola más ágil, y utilitaria.

La segunda parte, tiene como propósito presentar la serie de juegos auxiliares en el aprendizaje, como motivadores de una nueva orientación a la didáctica de la enseñanza para que sea más dinámica, más activa y más funcional.

Como resumen de las dos partes del trabajo, se concluye que, la descentralización del manejo del aula, sólo puede ser posible si el educando realiza actividades en donde cumpla tareas independientes, trabajos que puede ejecutar sin el tutelaje constante del maestro. El trabajo independiente por lo consiguiente, debe ser sinónimo de intereses infantiles, para que haya conjugación entre los contenidos del programa y lo que más le atrae al educando. En este caso, el juego es el instrumento ideal para iniciar el proceso mediante el cual el educando planifica, desarrolla y evalúa su propia tarea escolar.

Los autores citados a continuación coinciden con este punto de vista, especialmente en cuanto a que el juego es una actividad seria, interesante y sumamente útil en el trabajo escolar propiamente dicho.

Dice Jersild que "El juego es una ocupación seria. Gran parte del trabajo de la infancia se hace por medio del juego. Esta es una actividad que realiza el niño porque la necesita, porque es suficiente y remuneradora en sí misma. No la emprende con el fin de un beneficio ulterior ni para obtener el elogio o la aprobación. El juego es uno de los medios más importantes con que el niño ejercita su impulso a desarrollarse. Es un medio en el cual se pone a prueba así mismo, no sólo con la imaginación valiéndose de fantasías, sino activamente en persona".(1)

(1) pp. 460 Jersild, Artur T. Psicología del Niño. Editorial Universitaria de Buenos Aires. Año de 1,961.

✧ Maurice Debesse afirma que... “el juego todo de nuestros niños no es más que un esfuerzo incesante para superarse, para encontrar un nuevo tipo de actividad. Lo esencial no es, en el juego, la expresión de tendencias particulares —aunque estas puedan aflorar en él— sino la realización de un impulso, de una fuerza propulsora nunca satisfecha, de un proyecto de realización de una persona más plena, merced a contiínuas superaciones de sí misma. En una palabra, el juego de nuestros niños expresa ante todo ese orgullo humano, sin el cual el hombre no sería más que un animal como los otros”.(2)

✧ Dice Wolff: “EL juego infantil no es sólo diversión como lo indican nuestros registros. Es la actividad principal del niño y es tan seria para él como las actividades adultas para la persona mayor. La actitud de los mayores, que desprecian el juego infantil o consideran que el niño es feliz porque juega la mayor parte del tiempo, constituye un error fundamental; muestra que la estructura del niño es tan incompatible como la mente animal para la mayoría de los adultos, y que las actividades infantiles son para ellos tan extrañas como las ceremonias de los salvajes del Continente negro para el hombre civilizado. Las actividades lúdicas del niño son tan diversas como las ocupaciones adultas y su variedad de motivaciones es igualmente amplia”(1)

✧ Skinner comenta que “Nunca se hará demasiado énfasis sobre valores educativos que se hayan en las experiencias de juego adquiridos durante los años de la infancia y de la adolescencia... un exámen cuidadoso revelará que el juego siempre lleva consigo alguna forma de actividad intencional, que es agradable”.(2)

“El desenvolvimiento saludable del cuerpo y espíritu depende , en su mayor parte, de las actividades de juego del niño. Así como el hombre crea sobre el lienzo o sobre papel, con brocha o con pluma, el niño, a su vez, con su sagacidad más imperfecta, escala alturas del juego, a través del cual desarrolla gradualmente un sentido social. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre sueño y realidad o entre el

(2) pp. 211. Debesse, Maurice. Psicología del Niño, desde el nacimiento hasta la adolescencia. Biblioteca Nova de Educación. Editorial Nova. Buenos Aires. 2a. edición. 1972.

(1) pp. 84 Wolf, Wener. La Personalidad del Niño en Edad Escolar. EUDEBA. Editorial Universitaria de Buenos Aires. 1,962 Traducción de Tercera Edición.

(2) pp. 182. Skinner, Charles. Psicología de la Educación. Tomo 1 Unión Tipográfica Editorial Hispano-americana. México. Año de 1,951.

juego y la vida cotidiana, si bien todas sus energías están subconscientemente dedicadas a la importante tarea de seleccionar, comprender y reunir estos dos mundos igualmente importantes".(3)

Otra opinión relacionada con el juego y las diversiones, especialmente en la adolescencia, es la de Elizabeth Hurlock, que dice: "Para lograr una buena adaptación, el individuo debe sentir atracción por las diversiones. Esto es esencial para la buena salud mental. La diversión contribuye a la salud mental: 1) brindando oportunidades para expresar agresiones que no tienen otro escape debido a las restricciones de la escuela o el trabajo; 2) presentando ocasiones para ser constructivo o creador, y 3) prestándose a la relajación, que alivia las tensiones creadas por la vida cotidiana. Todas estas necesidades pueden satisfacerse por medio de distintas formas de diversión. (Menninger 1,948)".(1).

El autor Jesse Feiring Williams dice: "Finalmente en el laboratorio de los juegos y deportes se aprenden las generalidades sociales. Uno puede hablar de caballerosidad deportiva, de juego limpio, de lealtad, de honestidad y de otras virtudes similares, pero es el juego el único lugar de la escuela que facilita las situaciones donde el individuo pondrá de manifiesto los "standards" que ha creado".(2)

"Aquello era pensamiento, enseñanza. Aquello era el camino por el que un niño, contando con libertad, se dirigía a su propia educación mediante el objeto más inmediato, el de mayor interés para él: el mundo en que habitaba. Sólo se echaba de menos un punto: colaboradores de su misma edad.

Mi mente estableció la conclusión de que tal actividad —la del juego— podía ser desarrollada hacia un ideal de enseñanza infantil".(1)

M. Aguayo hace referencia al juego diciendo que "los juegos constituyen la forma espontánea y natural con que se

- (3) pp. XIII. Page Hilary. El Juego de la 1a. Infancia Espasa Calpe S.A. Madrid. 1,954.
- (1) pp. 263. Hurlock, Elizabeth B. Psicología de la Adolescencia. Biblioteca de Psicología Evolutiva. PAIDÓS, 1967. Buenos Aires.
- (2) pp. 259. Williams, Jesse F. Principios de Educación Física. OCESA. Buenos Aires. 1,949.
- (1) pp. 19. Pratt, Caroline. Aprendí de los Niños. Editorial Intercontinental, S.A. México, año de 1,954.



manifiestan las actividades de los niños. Su importancia en la escuela es tan considerable que dicha actividad comprende o debe comprender la parte principal de todo plan de estudios".(2)

La serie de juegos enumerados en esta sección del trabajo fueron escogidos, algunas de las experiencias realizadas durante varios años de labor docente, otros, seleccionados de autores que se consideraron interesantes y atractivos para el propósito de esta tesis.

El ordenamiento de los temas responde más bien a un criterio didáctico, es decir, ordenados por materias, por ser éste el más conocido entre el magisterio.

Muchos de los temas de los juegos está seleccionados de tal manera que pueden muy bien ser utilizados en una clase normal sin que por ello provoque molestias a otros sectores que realizan trabajos diferentes. Aunque no se puede negar que el juego siempre establece un clima de alegría con el natural bullicio; sin embargo, depende de la disposición y control que ejerza el maestro y de la organización independiente de los educandos.

Cualesquiera que sean las normas establecidas para la realización de una actividad, no se puede negar que cuando los educandos tienen buen control de las normas de conducta, las molestias que provoque una clase que rompa con lo tradicionalmente conocido, siempre estará expuesta a salirse de los cánones establecidos. Pero sobre todo, la educación del niño no puede continuar en una atmósfera de artificioso silencio, porque se estaría contradiciendo con los principios que establece la psicología del aprendizaje. El juego es acción y creación, y el aprendizaje, entendido en su justa medida tiene que ser acción y creación, también; porque es el niño el que actúa, realiza, crea, participa y evalúa su propia actividad. Si el concepto es válido para el propósito de este planteamiento, se puede concluir que el juego está contribuyendo a establecer nuevas normas de conducta para el desarrollo de una clase de trabajo activo.

(2) pp. 194. Aguayo, A.M. Lecciones de Higiene Escolar. Segunda Edición. Cultural S.A. La Habana, año de 1,943.

Como puede observarse, no se establecen edades para la realización de los juegos, sino más bien grados de dificultad, porque se ha podido comprobar que el juego con algunos incentivos perfectamente establecidos, no hace mucha diferencia entre las edades para su ejecución.

El ordenamiento de los juegos, por consiguiente, queda a juicio del maestro, contando para ello con las condiciones adecuadas, materiales y otros elementos que hagan posible utilizar el juego con las mayores posibilidades de éxito.

## JUEGOS PARA IDIOMA ESPAÑOL

1. Jugando con verbos
2. Jugando con fonemas
3. Jugando con palabras
4. Jugando con sílabas
5. Complete la oración
6. Buscando palabras
7. La cacería
8. Cazando palabras
9. Ejercitemos la escritura
10. Jugando con fonemas (variante)
11. Historia de un pato

## JUGANDO CON VERBOS

### Material:

Papel y lápiz.

### Organización:

Los alumnos estarán sentados en sus respectivos lugares. A cada uno se le entregará una hoja de papel y un lápiz. La hoja de papel tendrá escrito cinco verbos en el lado izquierdo y a la par de cada uno, una línea en donde debe escribir lo que se le pide.

### Instrucciones:

A la par de cada verbo debe escribir una oración, utilizando la palabra que encuentra escrita, en la forma que considere correcta.

### Desarrollo:

Antes de dar la señal para que se inicie el juego, la hoja debe permanecer boca abajo y el lápiz en alto. Al dar la Señal convenida se le da vuelta a la hoja y todos deben trabajar de acuerdo a las instrucciones previas. Gane el que termine primero las cinco oraciones.

### Ejemplo:

1. Jugar
2. Cantar
3. Comer
4. Amar
5. Correr

## JUGANDO CON FONEMAS

Pa                    pa                                    La                    la

                  to                    Pa                                    la                    la

                                  Pa    La

### Material:

Hojas de papel y lápiz

### Organización:

A todos los alumnos se les entrega una hoja de papel con los fonemas del grabado para que hagan los ejercicios que se les pide. En caso de que no se puedan preparar las hojas, previo al juego, se escriben los fonemas en el pizarrón para que los niños, sin saber qué es lo que van a hacer, los escriban en la hoja en blanco que les son entregadas de antemano.

### Desarrollo:

Teniendo cada uno de los alumnos su hoja de papel y lápiz, se les pide que, al dar la voz de "empiecen", traten de completar con una o más sílabas los fonemas que se les dan como base, de manera que quede escrita una palabra que dé un concepto claro.

Este juego puede desarrollarse por equipos. En este caso, se puede ejecutar el juego varias veces de manera que los equipos puedan acumular puntos. Se puede tomar como base el punteo: 10 puntos para el primero; 6 puntos para el segundo y 2 puntos para el tercero.

## JUGANDO CON PALABRAS

### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Dos equipos de cinco alumnos. Ambos equipos colocados en sus respectivos asientos forman fila frente al pizarrón, que está dividido en dos partes iguales, cada una de las partes se numeran o se les dá un nombre cualquiera. Si se quiere, a los equipos también.

### Instrucciones:

Se les explica que, de acuerdo con un tema dado por el maestro, o por otros compañeros, entre los cinco tendrán que formar una oración o frase que tenga relación con éste y que no pase de cinco palabras. Escribirán una palabra por cada uno de los integrantes del equipo.

### Desarrollo:

Al mismo tiempo que se da la voz de salida, el profesor, o las personas preparadas para el efecto, darán el tema. Ejemplo: "cielo". Entonces los dos primeros escribirán en el pizarrón la primera palabra de la oración o frase. Ejemplo: El; vuelve a su lugar, entrega el yeso y el número dos escribe Cielo; vuelve a su lugar y sale el número tres a escribir está; vuelve a su lugar el tres y sale el cuatro y escribe con; regresa el cuatro a su lugar y sale el cinco a escribir la última palabra estrellas. Al pasar el último queda escrito: EL CIELO ESTA CON ESTRELLAS.

**Regla 1:** La oración o frase debe escribirse en el pizarrón en forma de relevo, de manera que no puede levantarse de su asiento el segundo si el primero no ha regresado a su puesto.

**Regla No. 2** Cada uno de los cinco del equipo no pueden escribir más que una palabra de la oración.

**Regla No. 3** La oración que escriben debe tener íntima relación con el tema que se dió al principio.

**Regla No. 4** El tema varía de acuerdo con las necesidades e intereses del grupo.

## JUGANDO CON SILABAS

### Material:

yeso y pizarrón.

### Organización:

Se divide el pizarrón en dos partes. En cada parte se traza un cuadro dividido en pequeños rectángulos iguales, según el número de sílabas de que consten las palabras que se quieren usar. En este caso se trazan dos rectángulos para usar dos sílabas por palabra.

Ma  
Ma  
Ño  
Sa  
La

La  
Pa  
Co  
Ca  
Ma

Se seleccionan 10 niños para integrar dos equipos de 5 miembros cada uno, colocados frente a cada cuadro trazado en el pizarrón, a una distancia, aproximada, de 3 a 4 metros.

### Desarrollo:

Al iniciar el juego, se les proporciona a los niños la sílaba que se desea para formar palabras. Ejemplo: MA; con esta sílaba formarán, cada uno y por turnos, una palabra.

A una señal del director del juego corren los dos primeros a escribir su palabra, vuelven inmediatamente a su lugar, tocan el hombro al compañero que le sigue en turno para que vaya al pizarrón y escriba la palabra que le corresponde. Así siguen pasando hasta que llega el último competidor. Gana el equipo que termine primero y que no haya cometido falta.

## COMPLETE LA ORACION

### Material:

Yeso y pizarrón.

### Organización:

Se divide el pizarrón en dos partes iguales. En cada mitad se dibuja un cuadro que contenga cinco oraciones incompletas. Se organizan dos equipos de cinco competidores y se coloca uno frente a cada mitad del pizarrón, a una distancia de 3 o 4 mts.

### Desarrollo:

Se les indica que en orden numérico pasen a la pizarra a completar las oraciones. A una señal del director de juego salen los dos primero a tratar de copletar la primera oración lo más rápido posible; vuelven a su puesto, tocan al que les sigue en turno para que complete la segunda oración y así sucesivamente hasta que pasan los cinco de cada equipo y quedan correctamente las oraciones.

Gana el equipo que termine primero y que lo haya hecho bien.

1. Yo tengo una

2. Siga su

3. Me siento en el

4. El camino es

5. La flor es

1. Yo tengo una

2. Siga su

3. Me siento en el

4. El camino es

5. La flor es



## BUSCANDO PALABRAS

### CONSTANTINOPOLITANICAMENTE

#### Material:

Lápiz y papel

#### Organización:

Pueden participar todos los alumnos de la clase.

Se selecciona una o varias palabras que tengan la mayor cantidad posible de sílabas. CONSTANTINOPOLITANICAMENTE, por ejemplo. En la palabra citada pueden encontrarse las siguientes: Tino, Consta, Titánica, Mente, Consta, Lita, Nica, etc., formadas por distintas sílabas de la misma.

Cada niño debe tener en su poder, una hoja de papel y un lápiz.

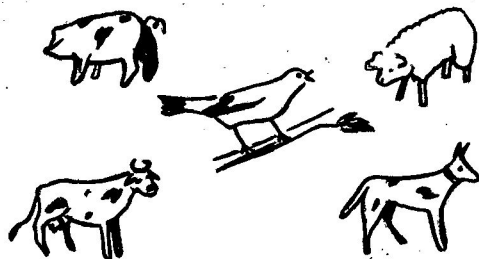
#### Desarrollo:

Antes de iniciar el juego se le pide a los alumnos que mantengan el lápiz en alto y que únicamente podrán bajarlo cuando se les indique.

A la señal de ! empiecen! todos bajan el lápiz y tratan de sacar la mayor cantidad de palabras, en un minuto. Al terminarse el tiempo todos levantarán nuevamente el lápiz.

Se selecciona un alumno para que diga el número de palabras que escribió. Luego se pregunta al resto si alguien tiene más que éste. En esta forma se logra encontrar con mayor facilidad al vencedor.

## LA CACERIA



### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Se organizarán dos equipos de cinco niños cada uno. Se divide el pizarrón en dos partes iguales; en cada uno de los lados se dibujan varios animales bien conocidos por los niños. Debe tenerse cuidado de que sea el mismo número y los mismos animales en cada lado.

Frente a cada parte del pizarón se coloca un equipo.

### Desarrollo:

A una señal del director de juego, salen los dos primeros jugadores de cada equipo hacia el pizarrón a escribir el nombre de uno de los animales allí dibujados; vuelven a su lugar, toca al que le sigue en turno para que vaya a hacer lo mismo. Así continúa el juego hasta que pasan los cinco de cada equipo y todos los animalitos tengan su nombre escrito.

Gana el equipo que primero termine y que lo haga correctamente.

## CAZANDO PALABRAS

### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Se organizan dos equipos de cinco niños cada uno. Se divide el pizarrón en dos partes iguales. En cada parte se escribe el nombre de cinco animales bien conocidos por los niños. Frente a cada mitad del pizarrón se coloca uno de los equipos.

### Desarrollo:

A una señal sale el 1o. y dibuja la figura que más le guste a la par del nombre que le corresponde, vuelve a su lugar y toca el hombro al que sigue para que haga lo mismo, regresa y pasa el tercero a hacer lo mismo hasta que pasa el último. Gane el equipo que termine primero y que dibuje a la par de cada nombre la figura correcta.

## EJERCITEMOS LA ESCRITURA

### Material:

Papel y lápiz

### Organización:

Pueden participar todos los alumnos de la clase desde sus propios asientos.

Se dá una hoja de papel a los alumnos para que ellos escriban el problema, o bien puede ir ya impreso.

El planteamiento hecho al alumno es éste:

“Pedro salió de su casa camino al mercado. Su propósito era vender un quintal de maíz y una oveja. En el camino dió caza a un lobo y dispuso llevarlo para que los niños del pueblo lo conocieran. Pero en el camino tenía que atravesar un río muy profundo en una pequeña canoa en donde sólo cabían él y uno más; el maíz, la oveja o el lobo. Tenía que conducirlos uno por uno a la otra orilla, pero el problema era que si pasaba el lobo, la oveja se comía el maíz y si pasaba el maíz el lobo se comía a la oveja”. Hasta aquí el relato para que ellos escriban la solución al problema.”. Autor desconocido.

## RECORTE Y PEGUE

### Material:

Periódicos, revistas, etc.

Tijeras, goma y hojas de papel blanco.

### Organización:

La mayoría de estos juegos permiten realizar actividades en grupos de trabajo. Generalmente existen en la clase tres o más grupos de niveles. Cuando el maestro está trabajando con cualesquiera de éstos, otro u otros grupos pueden realizar este juego.

A cada niño se le proporcionan los materiales arriba indicados; en el caso de periódicos o revistas, debe tenerse cuidado de que tengan palabras o letras grandes, para facilitar un tanto el trabajo.

### Desarrollo:

En el pizarrón se escriben varios fonemas. Ejemplo: MA

MO    PA    LA    PE    CO

Estos fonemas deben ser escritos en las hojas en blanco, o en el cuaderno, si así se quiere. Cada uno debe seleccionar aquellos fonemas que completen una palabra conocida. En los periódicos o revistas encontrará estos materiales; debe recortarlos y pagarlos junto al fonema que a su juicio completa la palabra.

## LA HISTORIA DE UN PATO

### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Se organizan dos equipos de igual número de participantes. El pizarrón se divide en dos partes iguales, una para cada equipo. En cada mitad se dibuja un pato, dividido imaginariamente en cinco partes, así: 1—cabeza; 2—cuello; 3—lomo; 4—pechera (-Pechuga); 5—patas.

Se selecciona una de las asignaturas del programa para que de ella los participantes escojan las preguntas que se van a hacer entre sí. Ejemplo: IDIOMA NACIONAL

### Desarrollo:

El orden en que los equipos se organicen lo determinan como la ayuda del maestro. Distíngase los equipos así: **ROJOS Y AZULES.**

Los azules lanzan la primera pregunta: Las palabras que están compuestas por cuatro y más sílabas se llaman:

Cualquiera de los del equipo Rojo tienen que contestarla. Si no haya respuesta correcta, el pato que está dibujado del lado del equipo Rojo pierde la cabeza, (se le borra); si la respuesta es satisfactoria, el pato queda como al principio. Luego lanza su pregunta al equipo Rojo para que el Azul contesta. De la forma como sea contestada la pregunta depende que el pato pierda o no la cabeza.

Cada uno de los equipos tiene que hacer cinco preguntas y dar cinco respuestas.

Uno de los problemas de los equipos es mantener su pato completo.

Por una respuesta incorrecta, el pato pierde la cabeza.

Por dos respuestas incorrectas, el pato pierde la cabeza y el cuello.

Por tres respuestas incorrectas, el pato pierde la cabeza, cuello y lomo.

Por cuatro respuestas incorrectas, el pato pierde la cabeza, cuello, lomo y pechuga.

Por cinco respuestas incorrectas, el pato pierde la cabeza, cuello, lomo, pechuga y patas. En resumen desaparece del pizarrón.

Gana el equipo que mantenga su pato completo, si nó, por lo menos la mayor parte dibujada en el pizarrón.

**MATEMATICAS**

1. Jugando con números
2. La caza de la bola
3. La caza de los números
4. La escaleza de la reina
5. Juguemos a las matemáticas
6. Los gatitos
7. Sumemos en el dominó
8. Sumemos rápido
9. Ingenio matemático
10. Los tres reyes
11. La pirámide
12. Números curiosos
13. Descomponiendo números
14. Sumemos con las manos
15. Jugando con números
16. Sumando edades



## JUGANDO CON NUMEROS

Sumando o multiplicando

### Material

Yeso y pizarrón

### Organización

Se dibuja en el pizarrón un círculo de 50cm. de diámetro y en el centro del mismo, otro más pequeño de 6 a 8cms. Si se principia por la suma, se coloca dentro círculo pequeño un numero digito que no pase de (5). El círculo grande se divide en ocho (8) espacios, de manera que cada uno de ellos, vaya numerado de 1 a 8.. Fuera del círculo, a la derecha, el signo de sumar (+).

### Desarrollo

Uno de los alumnos principiará el juego. A éste se le pide que mantenga cerrados los ojos. Se le entrega una "almohadilla", bolsita de arena, aserrín, etc., para que la lance hacia el círculo de números dibujado en el pizarrón. Se les anticipa que todos a la vez, por fila, o por grupos designados, sumen el número del centro con el que haya tocado la almohadilla lanzada por el niño en turno.

Esta forma de sumar permite al maestro realizar sus actividades en un ambiente agradable sin emplear la rutina acostumbrada.

Este juego es propio para los dos primeros grados; se puede emplear en grados superiores con la resta, multiplicación y división.

## LA CAZA DE LA BOLA

### Material

7 bolas de madera con un diámetro de 14cms. De éstas, una es blanca; el resto de color negro.

### Organización

En un terreno plano (7 X 7 metros) se traza un pequeño círculo blanco con un diámetro de 1 metro. Se colocan tanto jugadores como bolas negras existen. La bola blanca se encuentra colocada en el centro del círculo blanco.

### Desarrollo

El primero que lanza la bola (rodada) hace lo posible por acercarse lo más a la bola blanca; el segundo hará lo mismo, procurando alejar de la bola blanca al que le antecedió en el turno. El tercero hace lo mismo, el cuarto, el quinto y cuantos hayan jugado, hasta que tira el último. Cuando ya todos han lanzado su bola se establece quién es el ganador. El ganador tiene que ser el que haya quedado más cerca de la bolsa blanca. Esto se puede establecer midiendo la distancia cuando a simple vista no se pueda dilucidar quién es el ganador.

Regla 1: El que gana tiene derecho a un punteo de 100, el que le sigue 50 y el tercero 25.

Regla 2: Se puede jugar a cinco partidos, durante los cuales el que haya hecho mayor punteo gana.

NOTA: Este juego es una modificación de uno de los juegos tradicionales del centro de Europa.

## LA CAZA DE LOS NUMEROS

### Material

Trocitos de madera de 7 X 7 cms.

Argollitas de hierro, lazo o cuero, con un diámetro de no más de 10cms., o piedras con una parte plana que no pesen más de 4 o 5 onzas.

### Organización

Se traza en el piso, ya sea de tierra o cemento, una circunferencia con un radio de 1 metro, dividida en 10 partes iguales; en el centro otro pequeño círculo de 20cms. de radio.

A cada una de las partes se les da un valor, si se quiere así: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10. En el pequeño círculo del centro se coloca otro número mayor, que puede ser —50—. A una distancia aproximada de 4 metros se traza una línea desde la cual lanzarán los competidores.

### Desarrollo

Cada uno de los competidores tendrá derecho a lanzar cinco veces al círculo (si piedra, trocito de madera, etc.) para hacer el mayor número de puntos. Cada uno tendrá el cuidado de anotar los puntos que vaya haciendo durante cada lanzamiento. Al completar los cinco tiros reglamentarios sacará un total. Gana el competidor que haya hecho más puntos.

Regal 1: Todos pueden lanzar desde la línea sin sobrepasarla al hacer su lanzamiento

Regla 2: Para que se pueda contar como tiro bueno, es necesario que el objeto lanzado quede dentro del espacio del número sin tocar la línea.

## LA ESCALERA DE LA REINA

### Material

Yeso y pizarrón

### Organización

Se organizan dos equipos de cinco niños cada uno.

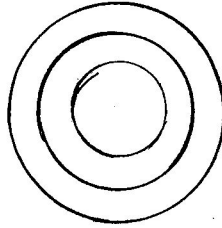
Se divide el pizarrón en dos partes iguales; en cada una de sus partes dibuja una escalera con diez escalones. En cada escalón se coloca o escribe, una suma pequeña, si es para el primer grado. El espacio en blanco sirve para el resultado. Frente a cada mitad del pizarrón se coloca un equipo de competidores.

### Desarrollo

A una señal del director de juego, pasan al pizarrón los dos que encabezan los equipos; suman la primera cantidad que está colocada en el primer escalón. Si no pueden, vuelven inmediatamente a su lugar para que lo haga el que le sigue en turno. Cuando éste haya terminado, pasa otro, luego otro y otro hasta que hayan terminado los cinco.

Gana el equipo que haya logrado llegar al trono de la reina.

## JUGUEMOS A LAS MATEMATICAS



### Material:

Yeso  
Discos de madera u otro material

### Organización

Se dibujan en el piso 3 círculos concéntricos como los del grabado. Se escriben dentro de los dos primeros, números del 1 al 6, bien distribuidos de manera que no queden muy juntos. En el círculo del centro se coloca el número 3.

A dos o tres metros del círculo se colocan varios discos de madera o de cualquier material que tenga algún peso.

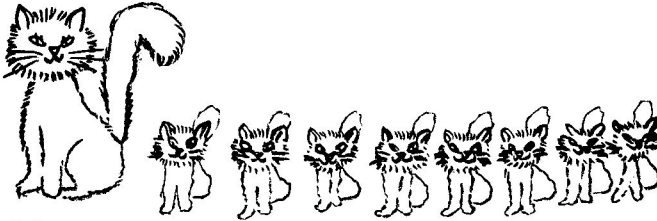
Los niños se organizan en equipos de cinco cada uno. Si el número de niños es mayor, se pueden pintar varios círculos.

### Desarrollo

Pasa el primer niño de un equipo a hacer un lanzamiento. Al lanzar el disco tiene que tocar un número cualquiera del círculo y luego lo suma al del centro. Si el disco lanzado no toca número el lanzamiento cuenta 0. Lo que sume el número tocado con el del centro se suma a los lanzamientos hechos por los otros 4 compañeros.

Gana el equipo que haya acumulado mayor cantidad de puntos.

## LOS GATITOS



### Material

Yeso, pizarrón, papel y lápiz

### Organización

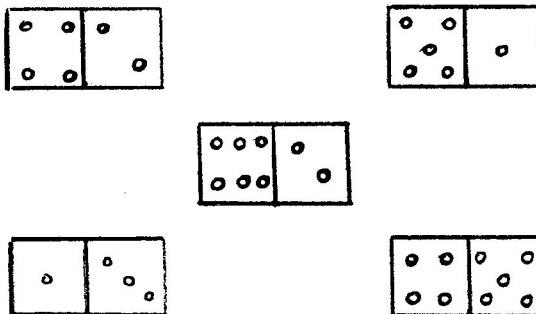
Pueden participar todos los alumnos de la clase. En el pizarrón se dibuja una gata grande y nueve gatitos. A cada gatito se le colocan dos cifras que sumadas den diez. El número diez se coloca en la gata.

### Desarrollo

Cada alumno, en su cuaderno o en una hoja de papel que se le haya dado con anticipación, dibujará el grabado del pizarrón y luego se le pide que sume todas las cantidades que encuentre en cada gatito.

Gana el primero que lo entregue correctamente.

## SUMEMOS EN EL DOMINO



### Material

Yeso y pizarrón

### Organización

Se organizan dos equipos de cinco miembros cada uno. El pizarrón se divide en dos partes iguales. En cada uno de los lados se dibuja una figura igual a la del grabado. Frente a cada grabado un equipo.

### Desarrollo

A una señal salen los dos primeros de cada equipo a sumar los círculos que encuentra en el primer cuadro en blanco. Al terminar esto vuelve a su lugar para que el que le sigue en turno vaya a hacer lo mismo con el segundo cuadro y vuelva para que pase el tercero.

Gana el equipo que termine de pasar a sus cinco integrantes sin cometer falta.

## SUMEMOS RAPIDO

“Escoja entre sus alumnos a alguien que sume, sin pensarlo mucho y rápido, las siguientes cantidades:

“¿Cuánto es 1,030 y 1,030? más 30? más 10?”  
Generalmente, la contestación es 3,000, cuando lo correcto es 2,100.

Seleccione entre uno de sus alumnos que responda rápido a estas preguntas que usted le hará:

“¿Cuántos dedos tiene una mano?” 5

“¿Cuántos dedos tienen en dos manos?” 10

“¿Cuántos dedos tienen en 10 manos?”

Generalmente responden que 100 cuando lo correcto es 50 dedos”.



## INGENIO MATEMATICO

La amenidad de una clase depende del escenario que prepara el profesor para que el ambiente sea más agradable al estudiante.

He aquí algunos que los maestros han creado y puesto en práctica al iniciar o para provocar descanso en el transcurso de una clase.

### Una edición extraña

¿Cuándo 11 más 2 son igual a 1? Al principio provoca confusión, pero más que todo es una pregunta caprichosa.

Solución: de las 11a.m. a 1p.m.

¿Por qué será?

¿Por qué Pedrito sumó 1 a 5 y resultó 4?

Solución: Lo que pasó fue que Pedrito agregó I, romano al V romano y el resultado fue IV.

### Escuche con cuidado

En matemáticas será correcto decir: "Siete y siete son trece, o así: siete y siete suman trece? "Habría mucha discusión acerca de la forma de expresarlo correctamente hasta que alguien repare en que siete y siete son catorce".

## LOS TRES REYES

### Material

Papel y lápiz

### Organización

Todos los alumnos de la clase en sus respectivos lugares.

A cada uno se le proporciona una hoja de papel y lápiz. Luego se le pide que escriba el problema siguiente, para que le encuentre solución.

“Los tres Reyes iban camino de sus respectivos reinos. Llegaron a la orilla de un río muy caudaloso donde no habían puentes ni barcas; sólo estaba una lancha pequeña ocupada por dos niños muy pequeños también. La lancha era tan pequeña que sólo soportaba a los niños o a uno de los reyes, de ninguna manera a un niño y un rey, mucho menos a dos reyes. ¿Cómo harían los reyes para atravesar el río?

La respuesta es ésta: Los dos niños pasan el río; uno de ellos se queda en la orilla opuesta y el otro vuelve con la lanchita; la toma un rey y pasa; el niño que estaba en la otra orilla vuelve con la lanchita. Vuelven a travesar el río los dos niños y se queda uno en la orilla opuesta, mientras regresa sólo uno; deja la lancha al segundo rey que se va solo en la lancha al otro lado del río; regresa la lancha con el niño que estaba allá, pasan de nuevo los dos niños; regresa sólo uno con la barquita al último rey; pasa éste, entrega la lancha al niño que quedó solo para que regrese a reunirse con su compañero.”

Autor desconocido.

## LA PIRAMIDE

### Material

Papel y lápiz

### Organización

Participan todos los alumnos de la clase, desde sus asientos.

### Desarrollo

Se le hace a los alumnos el planteamiento siguiente:

$$1 \times 9 + 2 = 11$$

$$12 \times 9 + 3 = 111$$

$$123 \times 9 + 3 = 1111$$

$$1234 \times 9 + 3 = 11111$$

$$12345 \times 9 + 3 = 111111$$

$$123456 \times 9 + 3 = 1111111$$

$$1234567 \times 9 + 3 = 11111111$$

$$12345678 \times 9 + 3 = 111111111$$

Que multiplique y sumen, el resultado que lo escriban a la par del signo igual.

Gana el que termine primero y lo haga correctamente.

Este resultado se lo reserva el maestro.

## NUMEROS CURIOSOS

### Material

Papel y lápiz

### Organización

Pueden participar todos los alumnos de la clase.

### Desarrollo

A cada alumno se le da el número 123, 456, 789, el que se restará al mismo número en forma inversa, es decir: 987, 654, 321 que tiene que dar como resultado la misma, cantidad, con el orden de los números en forma alterada.

### Ejemplo

987, 654, 381

123, 456, 789

864, 197, 532

## DESCOMPONIENDO NUMEROS

### Material

Pizarrón, yeso, papel y lápiz

### Organización

"Este juego puede realizarse con todos los alumnos que componen la clase. También puede hacerse por equipos."

Tomemos como ejemplo el No. 45, que se descompone en cuatro sumandos de tal manera que den como resultado 10.

Los sumandos serían:  $20 + 5 + 8 + 12 = 45$

Para que nos dé el resultado que deseamos, el primer sumando se divide entre 2 ( $20 \div 2 = 10$ ); el segundo se multiplica por 2 ( $5 \times 2 = 10$ ); al tercero se le suman 2 ( $8 + 2 = 10$ ) y al último sumando se le restan 2 ( $12 - 2 = 10$ ).

### Desarrollo

Cada alumno escribirá en una hoja de papel el No. 45, diciéndole que busque cuatro sumandos que le den exactamente 45; que de estos sumandos, a uno lo divida entre 2; al otro lo multiplique por 2; al otro le sumen 2 y al último le resten 2, de manera que cada operación dé como resultado 10."

## SUMEMOS CON LAS MANOS

### Material

Hojas de trabajo, yeso y pizarrón

### Organización

Con las hojas de trabajo hay la ventaja de que pueden participar todos los alumnos a la vez. Para el caso, se pueden organizar por equipos, filas de bancas, etc., ganando la competencia el grupo al cual pertenezca el niño que entregue antes la hoja con las sumas de las dos manos en forma correcta.

Puede realizarse por equipos, dibujando en el pizarrón las dos manos del grabado, coloreándolas de distinto color.

Cada equipo será de cinco de acuerdo con el número de dedos de la mano. En cada dedo habrá una suma.



## JUGANDO CON NUMEROS

### Material

Yeso, pizarrón u hojas de trabajo

### Organización

Utilizando como material las hojas de trabajo, se puede realizar el juego por niveles. Si se usa el pizarrón, sólo se divide en dos y se organizan equipos.

Utilizando el sistema de hojas de trabajo, se dibujan en la hoja tantas figuritas como número se quiere que haga el niño. Se le entrega a cada niño una hoja y con tiempo limitado se le pide que numere las figuras en orden sucesivo, que de preferencia coloque dentro de cada figura el número que le corresponda.

Si se hace por equipos se divide el pizarrón en dos partes iguales y en cada una de ellas se dibujan tantas figuras como niños integren los equipos. Se organizan equipos de cinco jugadores y se les coloca frente al pizarrón, de manera que cada equipo ocupe la mitad.

### Desarrollo

A una señal del director del juego los primeros de cada equipo pasan al pizarrón y escriben el No. 1 en la primera figura, el 2 en el 2o., el 3 en el 3o., y el 4 en el 4o. El quinto de cada equipo suma los números de cada figura y el resultado lo escribe en el último dibujo.

## SUMANDO EDADES

### Material

Yeso y pizarrón

### Organización

Se organizan equipos de seis competidores cada uno y se divide el pizarrón en dos partes iguales de manera que cada uno de los equipos quede frente a una de las partes en que se dividió el pizarrón.

### Desarrollo

Cada equipo tiene a sus integrantes uno tras otro viendo al pizarrón. Al que encabeza el equipo se le entrega un trozo de yeso.

Al dar la señal de partida, los que encabezan los equipos van al pizarrón y escriben su edad, vuelven a su lugar, pasa el que sigue en turno y hace lo mismo, lo más rápido posible hasta que pasan los cinco primeros, para que el sexto sume las cantidades.

El resultado: ¿Qué equipo suma más edad?

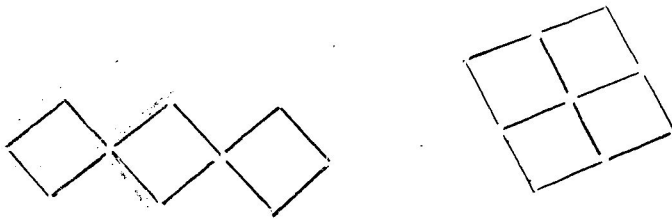


## FIGURAS GEOMETRICAS

“La formación de figuras geométricas con diferentes objetivos puede contribuir al desarrollo de habilidades y destrezas en el educando de cualquier edad.”

“Por ejemplo: con doce palillos de fósforo, mondadientes o cualquier otro semejante, pueden formarse distintas figuras, siempre y cuando se usen sin aumentar o disminuir su número:”

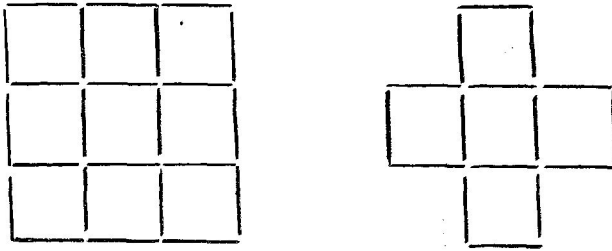
“Con los doce palillos pueden construirse tres cuadros. Trazada esta figura, cambie el lugar de cuatro palillos para convertir la figura en otra que comprenda cuatro cuadrados”



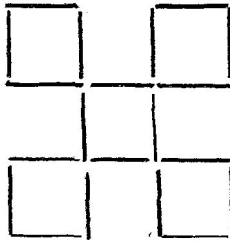
De la figura que se observa abajo a la izquierda, pueden separarse dos palillos de manera que queden dos cuadrados.



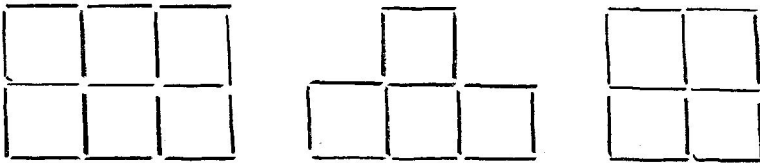
“Preparada con veinticuatro palillos de la figura de abajo, suprimir ocho palillos de manera que quede otra figura constituída únicamente por cinco cuadros”. (pp. 72 Obra citada)



“De la figura anterior, arriba a la izquierda, quitar cuatro palillos para que resulten cinco cuadros”. (pp. 73, Ob. Cit.)



“Dispuestos diecisiete palillos en la forma representada por la figura de abajo a la izquierda, separa cinco palillos de modo que queden tres cuadrados”.



“De la figura de arriba, al centro, cambiar la posición de tres palillos para que resulten cuatro cuadrados”. (pp. 74. Ob. Cit.).

## ESTUDIOS SOCIALES

1. Geografía
2. El correo
3. El correo
4. Juguemos fútbol
5. Estudios Sociales
6. El teléfono
7. La varita mágica

## GEOGRAFIA

### Material

Pizarrón, yeso, papel y lápiz

### Organización

Puede realizarse el juego con todos los alumnos de la clase en sus respectivos asientos, o bien por equipos, compitiendo en pequeños grupos:

En el primer caso, jugando con todos los alumnos de la clase, se le entrega a cada uno una hoja de papel con un mapa de Guatemala dividido por departamentos. En el segundo caso, (juegos por equipos), se divide el pizarrón en dos partes iguales. En cada una de las partes se dibuja un mapa de Guatemala dividido por departamentos. Se organizan equipos (dos de 22 o bien por zonas, tomando norte, centro, sur, oriente y occidente) que, de acuerdo con el criterio del maestro satisfaga las necesidades del grupo y esté de acuerdo con las condiciones del local.

### Desarrollo

Jugando con todos los alumnos de la clase sin discriminación, se les pide que, en el menor tiempo posible, escriban los nombres de los departamentos que corresponden al norte. Después del tiempo concedido se les pide que lean (se escoge uno al azar) los nombres que pusieron y que llegue ante el director del juego para comprobar que sí puso los nombres en el verdadero lugar. Gana el que haya acertado en menor tiempo posible. Después se sigue con el sur, centro, oriente y occidente. Al terminar se pueden sumar los puntos que hizo cada uno.

Si se juega por equipos, se divide el grupo en dos, de manera que cada uno conste de 22 jugadores, número que coincide con el número de los departamentos que tiene la república. Se colocan frente a los mapas en orden numérico, asignándole a cada uno escribir el nombre de un departamento cuando le toque su turno. Al iniciarse el juego, salen los dos primeros de los equipos, escriben un nombre y vuelven a su lugar,

tocan el hombro al compañero que le sigue en turno para que vaya a hacer lo mismo. Así continúa el juego hasta que los 22 departamentos tengan su nombre escrito correctamente.

## EL CORREO

### Jugando a la Geografía

#### Material

Yeso y pizarrón

#### Organización

Si el correo pasa por los 22 departamentos, se pueden integrar equipos de 21 alumnos cada uno; si por el contrario, el grupo de alumnos es muy reducido, queda a criterio del maestro la organización de los equipos de acuerdo con el número de alumnos con que cuente.

Se divide el pizarrón en dos partes iguales y en cada una de ellas se dibuja un mapa de Guatemala, señalando con puntos las cabeceras de los 22 departamentos.

#### Desarrollo

Antes de iniciar el juego se les indica que el correo tiene que recorrer en orden: la zona norte primero, sigue la zona occidental, luego sur, la oriente y para finalizar, la zona central teniendo como meta la ciudad de Guatemala.

Al dar la voz de ¡ya! , sale el primero de cada equipo y traza una línea de Barrios a Flores; 2o. de Flores a Cobán, A.V.; 3o. Cobán a Salamá; 4o. de Salamá a Santa Cruz del Quiché; 5o. de Quiché a Huehuetenango, 6o. de Huehuetenango a San Marcos; 7o. de San Marcos a Retalhuleu; 8o. de Retalhuleu a Mazatenango; 9o. de Mazatenango a Quezaltenango; 10o. de Quezaltenango a Totonicapán; 11o. de Totonicapán a Sololá; 12o. de Sololá a Escuintla; 13o. de Escuintla a Santa Rosa; 14o. de Santa Rosa a Jutiapa; 15o. de Jutiapa a Jalapa; 16o. de Jalapa a Chiquimula; 17o. de Chiquimula a Zacapa; 18o. de Zacapa a El Progreso; 19o. de El Progreso a Chimaltenango; 20o. de Chimaltenango a Antigua; 21o. de Antigua a Guatemala. k.

- Regla No. 1: El mapa debe ser lo más grande posible para que las líneas trazadas sean legibles.
- Regla No. 2: Cada jugador que pasa debe decir el nombre del departamento de donde sale la línea y a donde llega.
- Regla No. 3: Como es relevo, nadie puede levantarse de su asiento sin que al compañero que le antecedió en el turno no esté en su lugar.
- Regla No. 4: Gana el equipo que termine primero, y que además el correo de su equipo haya seguido el itinerario estipulado de antemano.

## EL CORREO

### Material

Yeso y pizarrón

### Organización

Se divide el pizarrón en dos partes iguales. En ambos lados se dibuja una figura igual a la del grabado. Al iniciarse el juego los carros estaban en Antigua. Se dividen los alumnos en dos bandos. Si es por niveles, cuánto mejor.

Se selecciona el curso sobre el cual se harán las preguntas. Estudios Sociales, por ejemplo: nivel 2o. grado.

### Desarrollo:

Un miembro del grupo "A" lanza la primera pregunta a los integrantes del grupo "B".

¿Cuál es la composición del Pabellón Nacional?

El grupo al cual fue dirigida la pregunta designa uno de sus compañeros para que conteste, si él no puede lo hará otro, si no otro, etc. El niño que contesta no puede hacerlo nuevamente si entre sus compañeros hay alguien que no haya participado en las respuestas. Esto se hace para que todos participen. Si la respuesta fue correcta, el carro que está en el lado del grupo "A" no se mueve, pero si es incorrecta, el carro pasa a Santa Lucía. Corresponde al grupo contrario lanzar su pregunta.

Así continúa el juego con una pregunta y una respuesta cada uno hasta que uno de los carros, a base de los errores de los contrarios llegue hasta Guatemala.

El carro que avanza por errores del contrario, no regresa por errores del bando a que pertenece. Cuando el bando a que pertenece comete errores el carro no se mueve del lugar donde está.



## JUQUEMOS AL FUTBOL

### Material

Yeso y pizarrón

### Organización

Se traza en el pizarrón una cancha de fútbol con todas sus divisiones y que sea visible para toda la clase.

Pueden participar todos los alumnos de la clase divididos en dos grupos, a los cuales se les puede poner un nombre. Azules y blancos, por ejemplo. Si en el grado existen grupos de trabajo por niveles, sería mejor que la competencia fuera entre grupos que más o menos tengan un mismo nivel.

De antemano se selecciona la materia sobre la cual se juega (Idioma Nacional, Matemáticas, Estudios Sociales, etc.). Seleccione por el momento Historia, 4o. grado.

### Desarrollo

Se designa a cada uno de los equipos una mitad de la cancha de futbol. Este será el campo que defienden. Uno de los equipos dá principio al juego lanzando la primera pregunta:

1. ¿En qué fecha hizo su primer viaje Cristóbal Colón y de qué puerto salió?

El equipo contrario designa a uno de sus miembros para que conteste, si no puede éste lo hará otro, sino, otro. Un niño no puede contestar dos veces si entre sus compañeros hay uno que no haya participado. Se sugiere llevar un orden para que no sólo uno o dos contesten. Si la contestación fue positiva, la pelota que está en el centro del campo no se mueve, pero si la respuesta fue negativa la pelota avanza a la orilla del círculo central del campo de quiénes no pudieron contestar. Esto se hace trazando una línea del centro del campo a la orilla del círculo. Corresponde ahora al equipo que contestó, preguntar.

2. ¿Quién fue el conquistador de Guatemala?

El otro equipo hace lo mismo que sucedió con el grupo anterior, tratando de dar contestación a la pregunta que se les lanzó. Si contesta bien, la pelota se mantiene donde está, pero si por el contrario la respuesta es negativa, la pelota vuelve al centro. El juego continúa hasta que uno de los dos bandos logra llevar la pelota al marco contrario. Cuando esto sucede se ha anotado un punto a su favor.

Para llevar la pelota a un marco, ésta tiene que recorrer cuatro etapas:

- 1a. A la orilla del círculo central.
- 2a. A medio camino entre la orilla del círculo central y el área grande.
- 3a. Llega la pelota al área grande.
- 4a. Entra la pelota al marco.

Este recorrido lo hará la pelota por medio de una línea con una flechita.

## ESTUDIOS SOCIALES

### Material

Yeso, pizarrón, papel y lápiz

### Organización

Si el juego se realiza utilizando hojas de trabajo, pueden participar todos los alumnos de la clase al mismo tiempo. Si se juega por equipos participarán 5 por bando. Por equipos se observa mayor emoción entre los participantes.

Se divide el pizarrón en dos partes iguales. En cada mitad se plantean las dificultades que se quiere que resuelvan en equipos. Seleccione Historia y Geografía como tema:

Historia	Geografía
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

Frente a cada grupo de dificultades escritas en el pizarrón se coloca uno de los equipos, correspondiendo a cada miembro resolver uno de los cinco puntos enumerados, por ejemplo: Historia: se le pide al equipo que enumere cinco hechos históricos de mayor importancia en Guatemala.

## EL TELEFONO

### Material

### Organización

En este juego pueden participar todos los alumnos de la clase. A cada uno se le pide que coloque frente a su escritorio una tarjeta con un número que oportunamente se le dará. El tema para realizar el juego lo escoge el maestro; puede ser, Estudios Sociales, por ejemplo.

El profesor es el jefe de la Central Telefónica o en su defecto un alumno bien entrenado.

### Desarrollo

El profesor inicia el juego llamando a cualquiera de los números telefónicos de la clase. Suena el timbre y el profesor dice: ¡aló! , ¡aló! ! llamando al número xx; el alumno que tiene ese número contesta inmediatamente y se prepara a responder. El profesor pregunta ¿Puede usted decirme dónde está situado el río más caudaloso del mundo y qué papel representa en la economía del/o países que recorre? Si la respuesta es correcta, el juego continúa con otras preguntas, pero, si no contesta, el profesor puede llamar a otro teléfono para que responda. Puede ser también que un teléfono llame a la Central solicitando permiso para contestar la pregunta.

## LA VARITA MAGICA

### Material

### Organización

Se selecciona un alumno que hará las veces de mago. Se le vendan los ojos y se le entrega una varita con la cual tocará a sus compañeros.

La clase se organiza de tal manera que el niño vendado no sepa que sus compañeros han cambiado de posición. El círculo es lo aconsejado. Al niño vendado se le entrega una cajita que contiene una serie de papelitos con preguntas relacionadas con un tema de la clase.

### Desarrollo

El mago y su varita son colocados en el centro del grupo para iniciar el juego.

El mago trata de tocar a un alumno con su varita mágica quien a su vez mueve el cuerpo, sin separarse de su asiento, haciendo lo posible por no ser tocado. Si la varita hace contacto con su cuerpo, automáticamente toma de la cajita un papelito y responde a lo que se le pide. Si son dos los tocados por la varita, pueden ayudarse para responder; esta fórmula favorece el trabajo por equipos.

Pueden organizarse por equipos de 5 niños, colocados convenientemente en el salón, de tal manera que se distingan bien los grupos. En este caso, la respuesta se elaborará con la participación de cada grupo y uno de ellos dará la respuesta.

El tema: Historia.

## CIENCIAS NATURALES

1. Los cinco colores
2. ¿Cuántos huesos tengo en la cabeza?
3. Jugando a las Ciencias Naturales
4. Botánica
5. Jugando a las Ciencias Naturales
6. Sorpresa
7. ¿Cómo se transportan los animales?
8. Mantengamos nuestro 100

## LOS CINCO COLORES

### Material

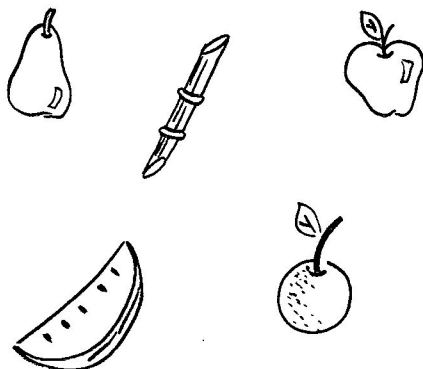
Pizarrón y yeso de cinco colores

### Organización

Se organizan dos equipos de cinco personas cada uno. El pizarrón se divide en dos partes iguales. En cada mitad se dibujan cinco frutas diferentes que sea conocidas por los niños. Al pie de cada uno de los dibujos se colocan cinco trocitos de yeso de diferentes colores, de manera que respondan a los colores de las frutas.

### Desarrollo

A una señal del director de juego salen dos alumnos que encabezan los dos equipos, van al pizarrón, toman uno de los trozos de yeso y colorean una fruta, de manera que aparente su color natural; vuelven a su lugar de partida, tocan al compañero que sigue, quien va a colorear otra fruta. Así, continúan hasta que pasan los cinco. Gana el equipo que termine primero y que haya dado a las frutas un color más ajustado a su color natural.



## ¿CUANTOS HUESOS TENGO EN LA CABEZA

### Material

Yeso, pizarrón, hojas de trabajo

### Organización

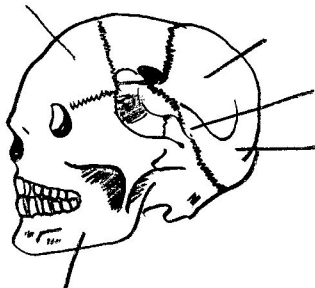
Puede jugarse por equipos, o bien con hojas de trabajo para toda la clase. En el primer caso, serían cinco jugadores por equipo. En el segundo caso, participaría todos los alumnos desde sus respectivos asientos.

Por equipos: Se divide el pizarrón en dos partes iguales. En cada parte se dibuja un cráneo visto de perfil, demarcando con claridad la separación de los huesos que lo componen. De cada uno de los huesos sale una flecha hacia arriba o a los lados para que al final de cada una se pueda escribir.

### Desarrollo

Frente a cada mitad del pizarrón se coloca uno de los equipos. A una señal del director de juego los dos que encabezan los equipos corren al pizarrón y escriben uno de los nombres de los huesos del cráneo, vuelven a su lugar para que el segundo en turno haga lo mismo. Así continúa el juego hasta que haya pasado el último.

Al terminar el juego deben quedar escritos en forma correcta los diferentes nombres de los huesos del cráneo.





## JUGANDO A LAS CIENCIAS NATURALES

### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

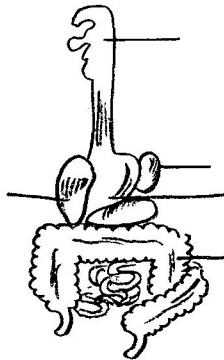
Dos equipos de 6 alumnos cada uno. El pizarrón de la clase se divide en dos partes iguales; en cada parte se dibuja un aparato digestivo igual al que ve en el grabado. Se trazan 6 líneas que salgan de las partes más importantes que se desea que los equipos enumeren.

### Desarrollo:

Se colocan los alumnos en filas separadas, frente al pizarrón.

Al dar la señal de partida salen los dos primeros de los equipos a escribir (uno de los nombres que se le piden); vuelve a su lugar, toca al que le sigue en turno para que vaya al pizarrón y escriba otro de los nombres de acuerdo con las líneas que quedan. Así continúa el juego hasta que pasa el último.

Gana el equipo que haya terminado primero y que haya puesto los nombres correctamente.



## BOTANICA

### Material:

Yeso y pizarrón

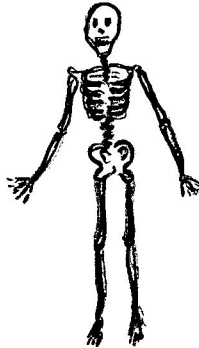
### Organización:

Regularmente es monótono y rutinario preguntar un buen número de veces de cuántas partes se compone el árbol, máxime si se tienen muchos alumnos. En este caso, se recurre al juego como medio de lograr conocer el grado de aprendizaje de los alumnos en un ambiente agradable. Se le entrega a cada uno un trocito de papel en blanco y se le da las instrucciones siguientes: el papel les servirá para dibujar un árbol que contenga todos los aspectos que se han estudiado de él. Para el efecto, se les da un tiempo de 5 minutos exactos para que hagan el trabajo, colocando al lado de las partes de que consta el árbol el nombre de cada una de ellas.

### Desarrollo:

El lápiz debe mantenerse arriba mientras no se da la señal de "empiecen"; al terminarse el tiempo todos deben levantar el lápiz y entregar su papel, teniendo cuidado de escribir su nombre para saber a quién corresponde el papel entregado al maestro. Esto de escribir el nombre es mejor hacerlo al principio del juego.

## JUGANDO A LAS CIENCIAS NATURALES



### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Se dibujan en el pizarrón dos esqueletos. De cada una de las partes de cada esqueleto, que se quieran nombrar, se trazan líneas horizontales numeradas para que vayan en orden. Luego se organizan equipos de niños de acuerdo con el número de partes subrayados en el pizarrón. En este caso, por ejemplo: se enumeran cinco aspectos de cada uno de los esqueletos; los equipos se integran por lógica, de cinco miembros cada uno.

### Desarrollo:

A una señal del director de juego, los dos que encabezan los equipos salen a toda prisa al pizarrón y tratan de escribir el nombre que señala la línea número 1. Vuelven a su puesto y tocan al que les sigue en turno para que vaya y escriba lo que se le pide en la línea número 2. Luego pasa el tercero, cuarto y quinto a escribir, en el mismo orden, lo que les pide las líneas numeradas hasta que quedan escritas las cinco líneas.

Gana el equipo que termine primero y que lo haga correcto.

## SORPRESA

### Material:

Papel, cartuchitos de cartón

### Organización:

Se puede jugar con todos los niños de la clase. Cada uno participará desde su asiento.

En la clase del día se desarrolló un tema relacionado con la vida del reino animal. Se discute acerca de los batracios, reptiles, aves y peces. Se han usado láminas y períodos de investigación para aclarar conceptos.

### Desarrollo:

Se seleccionan los puntos más importantes de los temas tratados. Cada uno de los puntos se escriben en trocitos de papel por separado, se doblan bien y se echan en un cartuchito en forma de sorpresa o en una caja de cartón simplemente.

Luego se les explica que el sacar su papelito lo desarrollen ya sea oralmente o por escrito, según los turnos establecidos de antemano.

En la forma anterior a cada niño le toca un tema; bien se puede hacer que dentro de las sorpresas sólo dos o tres papelitos tengan escrito un tema y que el resto esté en blanco; o bien que los papelitos pidan que uno dé una explicación acerca del tema; otro papelito pida una interpretación gráfica de un punto; otro realizar una investigación. Las demás fórmulas pueden ser producto de la imaginación del maestro.

## COMO SE TRANSPORTAN LOS ANIMALES

### Material:

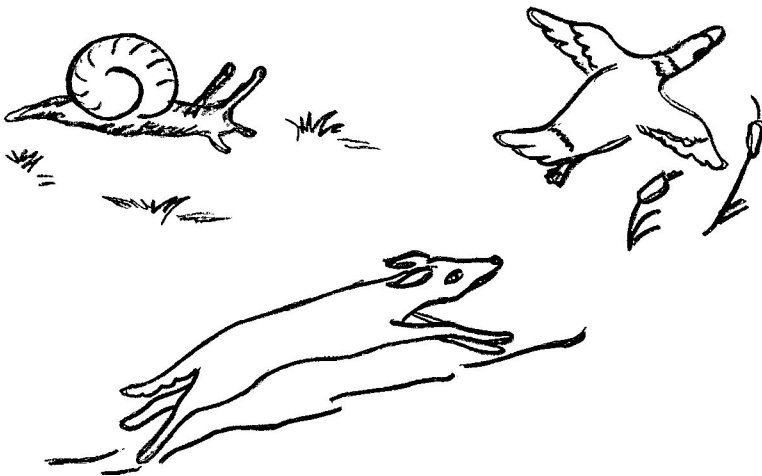
Hojas de papel bond

### Organización

El maestro preparará con tiempo las hojas de trabajo. En cada hoja aparecerán, dibujados, una serie de animales muy conocidos por los niños y que tengan particularidades distintas para trasladarse de un lugar a otro. Por ejemplo: una rana, un pájaro, un pez y una serpiente. Presentados de tal manera que no se dificulte a los niños el problema. Al pie de cada figura se trazará una línea que servirá para que escriba la forma que utiliza ese animal al trasladarse de un lugar a otro. Ejemplo: si es rana, escribirá: SALTANDO

### Desarrollo:

Al distribuir las hojas se tendrá cuidado que queden boca abajo; únicamente al dar la señal de: ¡empiecen! podrá el niño conocer las figuras que la hoja contiene. En este momento toma su lápiz y corre el tiempo que puede ser de uno o dos minutos. Referente al tiempo, queda a criterio del maestro.



## MANTENGAMOS NUESTRO 100

### Materiales

Yeso y pizarrón

### Organización

Se organizan dos bandos de igual número de jugadores. El pizarrón se divide en dos partes iguales; en cada una de ellas se escribe una columna de números cincos (5), de manera que sumados nos den cien (100).

Se selecciona una asignatura o tema para que los bandos se hagan preguntas. Ciencias Naturales por ejemplo. Identifique los bandos así: QUICHES Y MAYAS.

### Desarrollo:

Los quichés hacen su primera pregunta. ¿Cuántos huesos tiene el cráneo? Los mayas tienen que contestar a través de uno de sus miembros. Si la respuesta es correcta, la columna de cincos de su lado se mantiene como al principio. Si por el contrario la respuesta es incorrecta, se borra un cinco.

Los mismos resultados suceden con el bando contrario. Si la pregunta es contestada correctamente la columna de cincos permanece como al principio; si sucede lo contrario se le resta un cinco por cada pregunta mal contestada.

Las preguntas se suceden de un bando a otro en forma alterna y en número de diez.

El bando que al finalizar sus diez preguntas queda con un punteo menor de 50 puntos, pierde la competencia. Si los dos bandos bajan de 50, ambos pierden. Los dos bandos deben procurar mantener su punteo arriba de 55. Gana el que conserve mayor cantidad de cincos en su columna.

**DIBUJO**

1. El muñeco
2. Los cinco conejitos
3. El pato
4. El florero
5. Recortemos y peguemos
6. Coloreando círculos
7. Dibujemos
8. Coloremos

## EL MUÑECO

### Material:

Yeso y pizarrón.

### Organización:

Se organizan dos equipos de cinco niños cada uno, en sus respectivos asientos, haciendo fila frente al pizarrón. Los componentes de cada equipo retendrán en la memoria el número de orden que le toca en su grupo: 1-2-3-4-5. Se dibuja en la pizarra (para ejemplo) un muñeco vestido y se dividen en cinco partes de acuerdo con el número de participantes por equipo. Después de la explicación del profesor se borra el muñeco del ejemplo. Se divide el pizarrón en dos mitades numeradas: 1 y 2.

Se les indica que cada uno tiene que dibujar en la pizarra una parte del muñeco, y que para el efecto, se han numerado las cinco partes en que se dividió. Que nadie puede dibujar más de lo que le corresponde. Al pasar los cinco debe quedar dibujado el muñeco.

### Desarrollo:

Ya con las instrucciones precisas reciben la orden de salida: uno, dos, tres. Sale el número uno que dibujará la cabeza, el dos: cuello y cuerpo; el tres: brazos; el cuatro: piernas y el cinco: sombrero, pies y manos.

- Regla 1: Cada uno de los equipos tiene que dibujar un muñeco.
- Regla 2: Cada uno de los integrantes del equipo dibujará la parte que le corresponde de acuerdo con instrucciones del maestro.
- Regla 3: Nadie de los integrantes del equipo puede levantarse de su asiento si no ha recibido el yeso de manos del compañero que le antecedió.
- Regla 4: Gana el equipo que termine primero de hacer el muñeco.



## LOS CINCO CONEJITOS

### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Se organizan dos equipos de cinco alumnos cada uno. Se sientan formados en fila frente al pizarrón de la clase. Se numeran de uno a cinco conservando en la memoria el número que les correspondió. Cada uno de los cinco componentes del equipo tiene que dibujar un conejito en la pizarra, de manera que al pasar los cinco, tienen que aparecer cinco conejitos.

Para determinarle el campo a cada equipo, el profesor divide la pizarra en dos partes: 1 - 2. El mismo número toman los equipos que en suerte queden frente a esa mitad del pizarrón.

### Desarrollo:

Ya todos los detalles están listos. El profesor dá la orden de partida, ya sea por medio de palmada o contando hasta 3. Sale el primero de cada equipo (1), y utilizando el menor tiempo posible dibuja su conejito; vuelve a su lugar y entrega el yeso al siguiente compañero quién hace lo mismo, es decir, dibuja su conejo. Y así, todos (5) pasan y dibujan su conejito.

- Regla 1: Los dos primeros saldrán juntos al darse la voz de salida.
- Regla 2: El 2-3-4-5 saldrán según la rapidez con que regresen los compañeros que les anteceden.
- Regla 3: Los conejitos deben estar dibujados en líneas horizontal.
- Regla 4: Gana el equipo que complete primero sus cinco conejitos y haya cumplido con las instrucciones del maestro.

## EL PATO

### Material:

Yeso y pizarrón

### Organización:

Se organizan dos equipos de cinco personas cada uno, formando fila frente al pizarrón. Los dos equipos estarán sentados.

### Organización:

Cada equipo se numera de uno a cinco en su orden. Permaneciendo sentados en dos filas de asientos colocados para el fin. El pizarrón se divide en dos partes numeradas: uno y dos. El equipo sentado frente a cada una de estas partes lleva el número que a ese lado corresponde.

El profesor explica que entre los integrantes de cada equipo tienen que dibujar un "pato", correspondiéndole a cada uno dibujar en el pizarrón una parte del animal: ejemplo: el uno: dibuja la cabeza; el dos: el cuello; el tres: el lomo; el cuatro: la pechuga y el cinco: los ojos y las patas.

### Desarrollo:

Ya los dos equipos con las instrucciones claras y sabidas de la parte que les corresponde dibujar, se da la orden de juego. Para el efecto, el profesor da la salida, contando uno, dos y tres. Sale el número uno, hace su parte y vuelve sin demora a darle el yeso al dos, que en ese momento se para y corre al pizarrón a tratar de realizar la parte que le corresponde; éste hace su parte y vuelve pronto a darle el yeso al tres que sigue las instrucciones recibidas al principio.

- Regla 1: El pato debe ser dibujado por los cinco componentes del grupo.
- Regla 2: Cada uno de los integrantes de los equipos tiene que dibujar la parte que le corresponde, sin hacer una línea menos o más.
- Regla 3: Nadie puede levantarse de su lugar antes de recibir el yeso.
- Regla 4: Gana el equipo que termine primero el pato.

## EL FLORERO

### Material:

Yeso de colores y pizarrón

### Organización:

Se organizan dos equipos de tantos miembros como flores se vayan a poner en el florero. Se divide el pizarrón, en dos partes iguales y se les numera así: 1 y 2.

De ser posible se le entrega a cada uno de los participantes un pedacito de yeso de diferente color. Se dibujan dos floreros sin flores; uno en el campo 1 y otro en el 2.

### Desarrollo:

A una señal de partida salen los dos primeros (cabezas de grupo) y dibujan una flor en su respectivo florero. Al terminar vuelven al lugar de partida, tocan el segundo en turno para que haga lo mismo. Los que ya pasaron forman a la cola de su grupo. El segundo toca al tercero, el tercero al cuarto y hasta que pasa el último que prácticamente completa el florero.

- Regla 1:** Cada uno de los participantes tienen derecho a hacer sólo una flor.
- Regla 2:** Cada uno de los participantes puede hacer la flor que más le agrade, de manera que en un florero haya variedad de flores.
- Regla 3:** Se puede hacer por competencia de tiempo, el que haga el mejor gana; cuando ya han adquirido alguna perfección, los alumnos pueden hacer la competencia entre sí por la presentación o belleza de las flores, sin tomar en cuenta el tiempo.

## RECORTEMOS Y PEGUEMOS

### Material:

Tijeras, figuras y goma

### Organización:

Pueden participar todos los alumnos de la clase.

A cada uno se le proporciona una hoja de revista con figuras y una tijera de 4" sin punta. Se les dá un tiempo prudencial de 15 minutos.

Generalmente no se cuenta con suficientes tijeras, en este caso, puede organizarse equipos para que no se encuentre el profesor con el problema de proveer a todos los alumnos de tijeras.

### Desarrollo:

Colocada la hoja de revistas o periódicos, sobre la mesa y escritorio, lo mismo las tijeras, se les explica que: tienen 15 minutos para recortar las figuras que encuentren en la hoja de la revista y pegarlas en su cuaderno de recortes, o en hojas especial para el juego.

## COLOREANDO CIRCULOS

### Material:

Pizarrón y yeso de colores.

### Organización:

Se trazan en el pizarrón dos círculos con un radio de 30 centímetros. Se divide el círculo en tantas partes como integrantes tenga un equipo. Se organizan dos equipos de 7 jugadores cada uno y se colocan paralelamente frente al pizarrón de manera que cada equipo quede frente a uno de los círculos. Al pie de cada círculo se coloca una cajita con yeso de colores (sobre una silla o banco).

### Desarrollo:

Al escuchar la señal de iniciar el juego los dos primeros de cada equipo corren al pizarrón, toman un yeso y colorean uno de los espacios del círculo, termina, vuelve a su lugar y pasa otra a colorear un nuevo espacio. Así, sucesivamente, hasta que todos los espacios del círculo están coloreados.

Hay que advertir que no pueden colorearse dos espacios juntos del mismo color.

## DIBUJEMOS

### Material:

Hojas de trabajo o pizarrón y yeso.

### Organización:

El juego se realizará por equipos. Para el caso, se divide el pizarrón en dos partes iguales; frente a cada una de ellas se coloca un equipo de cinco personas. En el pizarrón se traza, a base de puntos, un muñeco dividido en cinco partes.

### Desarrollo:

El director del juego dá la señal de partida. El primero de cada equipo trazará sobre la línea de puntos otra línea de manera que se vayan uniendo los puntos, hasta terminar la parte que le corresponde. Y vuelve a su lugar para que pase el que le sigue. El juego continúa en relevo hasta que pasan los cinco y quede completa la figura. Gana el que termine primero.

Si se hace con hojas de trabajo pueden dibujarse distintas figuras para que cada uno de los alumnos trace líneas y escriba al pie del dibujo el nombre que le corresponde.

En el juego por equipos, puede muy bien dibujarse otras figuras: mapas, cuerpo humano, árboles y raíces.

## COLOREEMOS

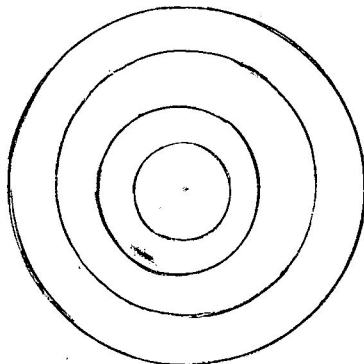
### Material:

Hojas de trabajo o pizarrón y yeso de colores.

### Organización:

La ventaja de realizar este juego con hojas de trabajo, es que permite que todos los alumnos de la clase participen.

En cada hoja van dibujados 4 círculos concéntricos, como se ve en el gravado:



### Desarrollo:

A cada alumno se le indica que su trabajo consiste en pintar los círculos de distinto color, de manera que en ninguno de los dos círculos quede uno del mismo color, junto o frente a otro.

A los niños muy pequeños se les puede decir que pinten un círculo de un solo color (verde) y el otro de amarillo.

Conforme aumenta la edad del niño se hará más complejo el juego hasta utilizar tres colores en un mismo círculo.

Otra variante puede ser: que primero unan, a base de triángulos, los pequeños círculos y luego pinten de un solo color los tres pequeños círculos que forman cada triángulo.

## VII. CONCLUSIONES:

Si se acepta la premisa que se ha venido sosteniendo en el desarrollo del trabajo, se puede concluir que el aprendizaje del educando debe desarrollarse dentro de un marco de auténtico interés; que despierte una verdadera situación de aprendizaje y que perdure como algo que tendrá variada utilidad en el transcurso de la vida del hombre, porque:

1. Durante muchos años los investigadores en el campo de la pedagogía han tratado de encontrar, con el auxilio de otras ciencias, los motivos adecuados que permitan al maestro enseñar con mayor efectividad, dentro de un marco de positivo aprendizaje. Para ello se afirma, deben buscarse los elementos indispensables para que el ambiente de aula sea apropiado al educando; apropiado desde el punto de vista de los contenidos programáticos, de los materiales auxiliares, de la actitud del maestro y de las actividades seleccionadas, entre maestro y alumno, para desarrollarse en un ambiente de cordialidad.
2. Cuando se relacionan las dos teorías del aprendizaje y el juego, por ejemplo, se sugieren distintas formas de aplicar este elemento motivador de manera que el educando aproveche sus propios intereses, para adquirir o asimilar los valores culturales necesarios. Que sienta que es él quién realiza, crea y valoriza su propio trabajo de aprendizaje.
3. Si se aplica en su justa medida los verdaderos criterios psicológicos del aprendizaje, el juego tiene un lugar preponderante en esta realización. Esta afirmación tiene como premisa que los intereses lúdicos del educando, en la escolaridad primaria, están presentes con mayor relevancia y representan un 80o/o de su actividad diaria.

Esta situación supone que el panorama que sugiera el maestro, debe estar representado por un alto porcentaje de actividades que se combinen con las de juego, especialmente aquéllas en las que la creación, curiosidad, imaginación y problemas a resolver tengan mayor proporción.



4. Uno de los aspectos sobresalientes de las observaciones realizadas durante varios años en centros educativos del país, es el hecho de que el maestro, generalmente, no hace uso de elementos motivadores para iniciar su trabajo docente; no estimula el interés de los educandos, ni establece variantes que capitalicen la atención del grupo. Son relativamente pocos los que planifican, preparan materiales auxiliares, utilizan didacticamente los programas de estudio y aprovechan experiencias reales para hacer más interesante su trabajo con los educandos.
5. Una de las leyes del aprendizaje de Thorndike establece que la repetición es factor importante para la permanencia de una experiencia. A propósito de esta observación dice Jersild que "Otros elementos importantes del juego es la repetición. Esta dá al niño la oportunidad de consolidar las habilidades que exige el juego, y a medida que se va haciendo más experto va adquiriendo facilidad para improvisar, para intentar pequeñas sutilezas y para crear innovaciones propias. Un resultado de esto es que, aún cuando los niños en su juego algunas veces parecen hace lo mismo una y otra vez, la repetición puede estar muy lejos de ser estáticas. Si el niño, por ejemplo, ha aprendido las habilidades motrices elementales que le permiten correr y escabullirse, puede crearse una estrategia, tratar de anticiparse a los movimientos de sus compañeros de juego y hacerles frente. Además los niños, tras algunas repeticiones que los ha capacitado para dominar la aptitud fundamental, se sienten estimulados a desarrollarla convirtiéndola en un movimiento más complicado. Esto se ha observado por ejemplo, en relación con las actividades rítmicas, (Christiansen, 1938). Una vez aprendidos más a fondo, los diversos elementos del juego se convierten en medios para otras actividades".(1)
6. Las consideraciones de Jersild, corroboran la tesis de que el juego es un elemento concomitante del aprendizaje y que puede ser excelente motivador de muchas

(1) Ob. cit. pp. 461. Jersild.

experiencias serias, que como afirma el mismo autor: "los diversos elementos del juego se convierten en medios para otras actividades".(2).

7. Sería oportuno recordar que el juego puede motivar al niño para realizar esfuerzos mucho más serios que lo enfrenten con problemas reales; pongan a prueba su capacidad para razonar, crear y exponer su poder de resolver problemas con responsabilidad e interés, que lo proyecten hacia la comprensión de su situación dentro de la sociedad como elemento útil.
8. Para ello se hace necesario modificar el pensamiento del maestro en cuanto a estrategias en la didáctica de la enseñanza. Quizá uno de los puntos básicos de estas estrategias sería que el maestro dejara de ser el punto focal de las actividades docentes, para dar mayor participación al educando; que se planteen problemas para resolver como parte del desarrollo del curriculum, haciendo de esta manera atractiva e interesante la participación del educando en las tareas de la escuela.

(2) Ob. cit. pp. 561. Jersild.

## VIII. BIBLIOGRAFIA

1. SANCHEZ HIDALGO, Efraín Psicología Educativa. Ediciones de la Universidad de Río Piedras. Puerto Rico. Año de 1,954.
2. OSEGUEDA RAUL, Motivaciones Escolares.
3. RIBBLE, MARGARET. Derechos del Niño. Biblioteca NOVA de Educación. Buenos Aires. Tercera Edición. Año de 1,958.
4. PARKER, Don H. Centro Regional de Ayuda Técnica. México. Año de 1,969. La Enseñanza a Multinivel.
5. HILL, GEORGE. Orientación Escolar y Vocacional. Centro Regional de Ayuda Técnica. México. Año de 1,973. Primera Edición.
6. WOLF, WERNER. La Personalidad del Niño en Edad Preescolar. EUDEBA. Editorial Universitaria de Buenos Aires. Año de 1,962 Tercera Edición, Argentina.
7. SMIRNOV, LEONTIEV Y OTROS. Psicología. Tratados y Manuales Grijalbo. Editorial Grijalbo, S.A. México, D.F. 1,960.
8. DEBESSE, MAIRICE. Psicología del Niño, Desde el Nacimiento hasta la Adolescencia. Biblioteca NOVA de Educación. Editorial NOVA. Buenos Aires. Segunda Edición. Año de 1,962.
9. WILLIAMS F. Principios de Educación Física. OCESA. Buenos Aires. Año de 1,946.

10. LOWENFELD, VICTOR El Niño y su Arte. Editorial Kapelusz. Moreno 372. Buenos Aires. Año de 1,958.
11. JERSILD, ARTHUR T. Psicología del Niño, Editorial Universitaria de Buenos Aires. Año de 1,961.
12. PRATT, CAROLINE Aprendí de los Niños. Editorial Intercontinental S.A. México, Año de 1,954.
13. PARKHURST, HELEN Exploración del Mundo Infantil. Editorial KAPELUSZ. Moreno 372. Buenos Aires, Año 1,956.
14. SKINNER, CHARLES Psicología de la Educación. Unión Tipográfica Editorial Hispana-Americana. Tomo I. Año de 1,951.
15. HALSEY, ELIZABETH; Physical Education For Children Holt, Rinehart and Winston. New York. Año de 1,958.
16. GESELL, ARNOLD El Niño de Cinco a Diez Años. Editorial Paidós. Buenos Aires. Año de 1,954.
17. HURLOCK, ELIZABETH Psicología de la Adolescencia. Biblioteca de Psicología Evolutiva. Paidós. Volumen 2 Serie 2. Buenos Aires. Segunda Edición. Buenos Aires, Año de 1,962.