

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

BIBLIOTECA CENTRAL-USAC
DEPOSITO LEGAL
PROHIBIDO EL PRESTAMO EXTERNO

EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO
EN LA EDUCACION-PRIMARIA



GUATEMALA, JULIO DE 1,994

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

DL
13

†(702)

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Walter René Soto Reyes
DIRECTOR

Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO

Licenciado Luis Mariano Codoñer Castillo
REPRESENTANTE CLAUSTRO DE CATEDRATICOS

Licenciado Felipe Alberto Soto Rodríguez
REVISOR CIEPs.



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIO "M.S. M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS 760790-84 Y 760965-88
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc.: Control Académico
CIEPs.
archivo

REG. 1972-92

CODIPs. 214-94

DE IMPRESION TRABAJO DE INVESTIGACION

14 de julio de 1994

Señorita Estudiante
MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señorita Estudiante

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto OCTAVO (8o.) del Acta DIECINUEVE NOVENTA Y CUATRO (19-94) de Consejo Directivo, de fecha 08 de julio en curso, que copiado literalmente dice:

"OCTAVO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación titulado: "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA", de la Carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, realizado por:

MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA

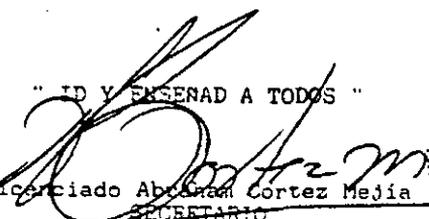
CARNET No. 83-30198

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por el Licenciado Edgar Rolando Valle González y revisado por el Licenciado Felipe Alberto Soto Rodríguez.

Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESION** del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "


Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO



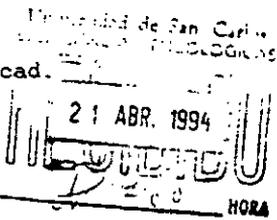


ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIOS M-5, M-3
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 13
TELÉFONOS: 780790-84 Y 780983-88
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc.: Control Acad.
CIEPs.
archivo

REG. 1972-92

CODIPs. 108-94



DE APROBACION DE PROYECTO Y NOMBRAMIENTO
DE ASESOR

20 de abril de 1994

Señorita Estudiante
Mara Judith Landaverde Moraga
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señorita Estudiante

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto DECIMO TERCERO (13o.), del Acta CERO NUEVE NOVENTA Y CUATRO (09-94), de Consejo Directivo, de fecha 16 de marzo de 1994, que copiado literalmente dice:

"DECIMO TERCERO : El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA.", de la carrera: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por:

MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA

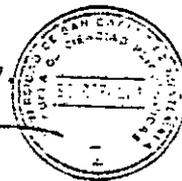
CARNET No. 83-30198

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, resuelve aprobarlo y nombrar como asesor al Licenciado Edgar Rolando Valle González."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAR A TODOS "


Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO



/Lillian
CAPRPROY.CD

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIO "A-S, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 740790-24 Y 740988-86
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

Guatemala, 2 de Marzo de 1994

Señoras
Consejo Directivo
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Distinguidos Señoras:

Por este medio me permito informar a Uds. que he dado por finalizada la asesoría del informe final del trabajo de investigación titulado "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGÓGICO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA".

Para optar al título de Psicólogo en grado de licenciatura, y presentado por la estudiante

Mara Judith Landavero Moraga carnet 83-30798

El trabajo en mención cumple con los requerimientos establecidos por la Escuela de Psicología para los trabajos de investigación, por lo que considero pertinente continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente

" *TD Y ENSEÑAR A TODOS* "

Lic. Edgar R. Valle González

Lic. Edgar R. Valle González
Psicólogo Colegiado No. 1273

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIOS "M-4, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 740790-84 Y 740988-86
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs. 67-94.

GUATEMALA, 25 de abril de 1994.

LICENCIADO
WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES
EN PSICOLOGIA
EDIFICIO

LICENCIADO:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA", de la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por la estudiante

NOMBRE

MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA

CARNET No.

83-30198

Considero que el trabajo arriba mencionado llena los requisitos del CENTRO DE INVESTIGACIONES, por lo que emito dictamen favorable.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

LIC. FELIPE ALBERTO SOTO RODRIGUEZ
DOCENTE REVISOR



FASR/tniden.
c. archivo

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS

EDIFICIO "M-9, M-2"
CUIDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 740790-94 Y 740998-94
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs. 68-94.

REG. 1972-92.

INFORME FINAL

GUATEMALA, 25 de abril de 1994.

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES:

Atentamente me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado FELIPE ALBERTO SOTO RODRIGUEZ, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA", correspondiente a la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por la estudiante:

NOMBRE

CARNET No.

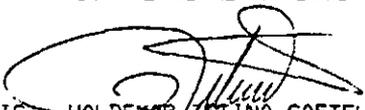
MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA

83-30198

Agradeceré se sirva continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

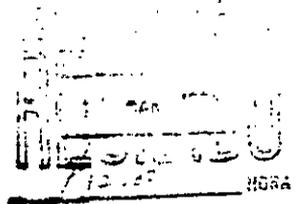
"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


LIC. WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

WZC/tnideh.
c. archivo



CIEPs. 26-94.
REG. 01972-82.



GUATEMALA, 11 de marzo de 1994.

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIO

SEÑORES:

Atentamente me dirijo a ustedes para informarles que tuve, bajo mi cargo la última revisión del PROYECTO DE INVESTIGACION.

TITULO: "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGÓGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA".

ELABORADO POR:

CARNET No.

MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA

83-30198

CARRERA DE: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

ASESORADO POR: LIC. EDGAR ROLANDO VALLE GONZALEZ

Considerando que el mismo llena los requisitos, para su Aprobación solicito se proceda con los trámites correspondientes.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Felipe Alberto Soto
LIC. FELIPE ALBERTO SOTO RODRIGUEZ
DOCENTE REVISOR

Vo.Bo.

WaldeMAR Letina Castellanos
LIC. WALDEMAR LETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CIEPs.

WZC/tnideh.
c. Consejo Directivo
Archivo



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS

EDIFICIO 7-A-5, M-3
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 780730-34 y 780985-88
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

CIEPs. 10-94.
REG. 01972-92.

APROBACION DE TEMA
(COMITE DE INVESTIGACIONES)

GUATEMALA, 15 de febrero de 1994.

ESTUDIANTE
MARA JUDITH LANDAVERDE MORAGA
EDIFICIO

CARNET No. 63-30198

Estudiante:

Se le informa que su TEMA DE INVESTIGACION, ha sido aprobado por esta Coordinación.

TITULO: "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA".

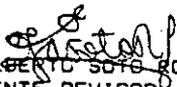
TESIS DE:
LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

ASESORADO POR:
LICENCIADO EDGAR ROLANDO VALLE GONZALEZ

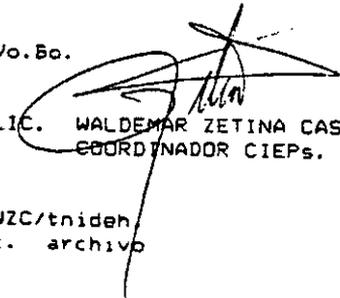
Por lo anterior, autorizamos continuar el PROYECTO DE INVESTIGACION.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


LIC. FELIPE ALBERTO SOTO RODRIGUEZ
DOCENTE REVISOR

Vo.Bo.


LIC. WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CIEPs.

WZC/tndeh
c. archivo



DEDICATORIA:

A: Dios

A: Mis Padres:

Carlos A. Landaverde
Raquel Moraga de Landaverde

Los Licenciados:

Edgar Rolando Valle González
Felipe Alberto Soto Rodríguez

PADRINOS DE GRADUACION

LICENCIADOS:

EDGAR ROLANDO VALLE GONZALEZ
FELIPE ALBERTO SOTO RODRIGUEZ

DOCTOR:

JAVIER ENRIQUE FIGUEROA MORAGA

PROLOGO

Se pretende con esta investigación evidenciar y recalcar lo importante que es el juego como elemento psicopedagógico en la educación primaria, para incluirlo en los programas educativos como un aspecto completo e integral para la enseñanza-aprendizaje del niño.

En nuestro medio existe la necesidad de hacer énfasis en la importancia del juego como un medio alternativo del proceso enseñanza-aprendizaje. Guatemala, caracterizado por un sistema educativo obsoleto y caduco, en el cual se ha utilizado desde su implantación la misma metodología de clases magistrales, sin poner ninguna atención al uso de recursos didácticos actuales. Naturalmente los colegios privados de alguna manera se ajustan a este tipo de metodología, teniendo como objetivo principal promover a la mayor cantidad de alumnos al final de ciclo, sin tomar en cuenta si el proceso enseñanza-aprendizaje se realizó de acuerdo a los programas establecidos y a un más, si se alcanzaron los objetivos propuestos.

Lógicamente, los maestros ante las circunstancias de números exagerados de alumnos por aula, no pueden prestar atención especial a cada estudiante y menos aún desarrollar actividades a través del juego, que permitan al educando participar de una manera más activa en dicho proceso.

Finalmente, agradezco a la Madre Directora y a las maestras del Colegio Encarnación Rosal, ubicado en la ciudad de Quetzaltenango por la atención brindada y colaboración que prestaron para poder realizar y culminar esta investigación.

INTRODUCCION

Se presenta a las autoridades de la Escuela de Ciencias Psicológicas el trabajo de investigación titulado, "EL JUEGO COMO ELEMENTO PSICOPEDAGOGICO EN LA EDUCACION PRIMARIA".

Al realizar este estudio se comprobó que en los colegios privados no utilizan el juego como medio de aprendizaje, dedicándose única y exclusivamente a las clases magistrales como medio didáctico.

La falta de programas específicos donde no incluyan el juego como un aspecto de enseñanza en el educando perjudica en el aprendizaje del mismo, y esto repercute posteriormente en los problemas de educación, conductuales, o de otra índole.

El objetivo principal de este trabajo ha sido determinar que el juego es un elemento importante en la psicopedagogía, ya que por medio de éste los maestros harían programas especiales y sería un valioso auxiliar en el proceso enseñanza-aprendizaje. Además, incentiva y orienta a los educadores para poner en práctica el juego psicopedagógico en sus clases o actividades educativas, finalmente, con éste se llegaría a obtener beneficios que le brindarían al educando la oportunidad para obtener un mejor rendimiento escolar.

Al usar el juego en la enseñanza del educando, el aprendizaje resultaría más eficaz y completo.

El juego es un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las relaciones normales de los niños, constituye magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias que contribuirían más adelante en el desarrollo de su personalidad.

La hipótesis que se planteó fue: "La falta de juego como elemento psicopedagógico repercute en el aprendizaje de las niñas de primero a tercer grado de educación primaria". Se tomó como variable independiente, la falta de juego como elemento psicopedagógico y la dependiente, el aprendizaje en la educación primaria.

La presente investigación se llevó a cabo con una muestra por conveniencia de 30 niñas que oscilan entre las edades de 7 a 9 años que cursan los grados de primero a tercero de educación primaria.

Para llevar a cabo esta investigación se utilizaron la observación sistemática y el cuestionario, instrumentos que se aplicaron a las maestras del plantel, de primero a sexto grado y a las niñas de primero a tercer grado de primaria.

La observación, se hizo con las maestras de los grados de primero a tercer grado, anotando el tiempo de juego que dedicaban a las asignaturas básicas.

A través de los instrumentos empleados se confirmó que los educadores no utilizan el juego como elemento psicopedagógico, dedicándose más a sus clases magistrales. Y cuando hacen uso del juego, no está contemplado dentro del plan de clase, es decir, lo utilizan como un recurso pero en forma empírica.

Para la elaboración del marco teórico se han consultado autores antiguos, contemporáneos y modernos.

El estudio es de tipo descriptivo y se encuentra enmarcado dentro de los enfoques del positivismo lógico y estructural funcionalista, y las corrientes psicológicas, conductismo, funcionalismo, conexionismo.

En el análisis cuantitativo de los datos se utilizó la estadística descriptiva, para la realización de los cuadros, gráficas y cálculo de porcentajes.

Espero que el presente estudio sirva de base para investigaciones posteriores profundas sobre el juego como elemento psicopedagógico en la educación primaria.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

1.1 Concepto de Juego:

La palabra juego viene del latín "lucus" que quiere decir acción o efecto de jugar. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde(1).

Las diferentes teorías sobre el concepto de juego giran alrededor de la concepción que posee su autor y se fundamentan en la filosofía y en la posición doctrinaria de cada investigador.

El juego es una actividad del hombre y de los animales, útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer y tiene su objeto en sí mismo. Es una actividad biológica de variada significación en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras, según la edad, sexo, condición social y cultural.

Brujntendij, Piaget y Chateau, coinciden en los planteamientos generales, unen al juego a la estructura mental del niño.

Chateau, sostiene que "jugar es gozar"(2), y el nuevo placer del juego, alegría del éxito y sobre todo en relación con el sentimiento de personalidad, satisfacción de ser un yo, causa de ese éxito; demuestra la importancia de la que se llamó reacción del triunfo.

En otros términos el juego parte del sujeto no de la imagen y por eso debemos buscar su fuente en factores subjetivos y no en factores delimitados por el exterior.

Así, "el juego es conducta autónoma, no copia"(3), es particularmente importante esta afirmación, ya que son muchos los adultos que afirman que el juego infantil es el resultado de la imitación, es exactamente lo opuesto.

(1) Sopena, Ramón. Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Tomo III, pág. 2367.

(2) Chateau Jean, Psicología de los Juegos Infantiles. Págs. 456-520.

(3) Moor P. El Juego en la Educación. Págs.120-125.

También Piaget sostiene que el juego es lo opuesto y lo correlativo de la imitación.

Chateau afirma que el juego expresa el deseo de ser grande, de aparecer como grande ante sí y a los demás.

En otra posición Groos insiste en que el juego infantil es un "pre-ejercicio"(4). El juego se introduce en el instinto como éste se inserta en la vida. Cuando no dice que: Quién al ver a una niña alimentar a su muñeca no está preparándose para la vida de madre"(5).

A partir de Freud la comprensión del juego infantil se modificó sustancialmente. En la actualidad sus discípulos siguiendo diversas corrientes, pero siempre bajo su inspiración han aportado para darle una nueva dimensión y atender al niño a partir de sus juegos.

El juego cumple diversas funciones y se fundamenta en las formas de vida de los grupos sociales satisfaciendo sus necesidades y permite adquirir una visión del mundo que lo rodea. Por medio del juego el niño convive con otros de su misma edad, con las mismas ventajas, sin importar el nivel cultural, lo racial o condición social. Por lo que, el juego tiene significación de distracción, recreo, descanso, etc. Una de las mejores maneras de distraerse es jugando, pues los niños cuando tienen un momento libre en la escuela u hogar lo primero que piensan es en jugar, para ellos es difícil hacer la diferencia entre el juego y el trabajo. Solamente a medida que van creciendo y madurando pueden diferenciar lo que es trabajo y juego.

1.2 Qué es la Actividad Lúdica:

Acción o efecto de jugar; ejercicio recreativo sometido a reglas y en lo cual se gana ó se pierde. Según Groos, "el juego es una actividad del hombre y de los animales útil para el ejercicio y descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer, y tiene su objeto en sí mismo (el que juega no lo hace con otro propósito"(6).

(4) Rüssel Arnulf. El Juego de los Niños. Págs. 453-675.

(5) Ibid, 320-347.

(6) Dorsch, Friedrich. Diccionario de Psicología. Pág. 528.

Si observamos la actividad lúdica en el niño veremos que en el juego libre es donde ellos manifiestan su imaginación e inician experiencias de liderazgo, van adquiriendo normas de conducta, experiencias sociales y así aprenden a relacionarse con los demás.

La actividad lúdica tiene gran variedad de formas para muchas personas, estas actividades pueden ser por ejemplo, organizar campeonatos de fútbol, basquetbol, natación, etc. Mientras que para otras, la actividad recreativa consiste en una participación tranquila, limitándose a mirar o escuchar.

El niño que juega aviones, carritos o pelota, la niña que juega muñeca, salta cuerda, los jóvenes que dan una caminata, bailan o cantan son formas de juego, son ejemplos de la gran variedad de actividades que se pueden practicar y que son para todas las personas de distintos países y de todas las edades.

Los estudios realizados acerca del juego por los psicólogos han sido encaminados a las actividades recreativas de los niños más que de los adultos. Sin embargo, todos sabemos que la necesidad lúdica es tan natural como el comer o dormir.

Es más, "el juego no sólo es una de las formas de pasar el tiempo, sino que es instrumento fundamental del crecimiento"(7).

El niño o el adulto puede beneficiarse al ejercitar sus músculos, liberar su energía, y adquirir el balance y la coordinación para vivir.

Así mismo, el placer lúdico, puede cultivar las habilidades mentales, estimulando la imaginación y la capacidad de resolver los problemas intrapsíquicos.

También se desarrollan las actividades sociales al respetar las reglas por medio del autocontrol. El juego puede mantener el equilibrio del pensamiento al externar los miedos, frustraciones, resentimientos. Por último, le da a los niños la oportunidad de descubrir sus intereses, aptitudes y hasta posibilidad para su vida futura.

1.3 Importancia del Juego en la Vida del Niño:

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego, por lo que estas actividades, a la vez que entretienen le sirven para descargar todas las energías, además influye y estimula el desarrollo social, por lo que el niño toma parte con otros del grupo.

(7) Girón, Enma. Juegos y más Juegos. Págs. 123-130.

Claparede, acerca del juego, dice "el interés por una concepción dinámica del juego, por una valoración de las manifestaciones lúdicas, como expresión de necesidades infantiles"(8).

Jugar es la esencia de la vida del niño, nadie enseña a un niño a jugar, un bebé a las pocas semanas de nacido ya sabe hacerlo, sacude sus brazos, flexiona las piernas, fija la mirada con atención, percibe el acercamiento de otros con el pataleo, etc.

El juego es una actividad, su trabajo, el niño no juega por compulsión exterior sino impulsado por una necesidad, ya que el juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución.

Es por esto que la escuela se sirve de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador.

Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

En ninguna circunstancia, el juego deja de ser la ocupación más importante del niño. Para satisfacer las necesidades básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones al juego en todo niño que se manifiesta normal.

El juego profundamente absorbente, pasa a ser indispensable para el crecimiento mental, los niños capaces del juego intenso, entretenido, interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando comprendan su vida de adultos.

A medida que se cumple el proceso de crecer se van graduando los intereses y motivos de los juegos, pues estos serán más completos pero tendrán el mismo efecto evolutivo que los anteriores, el niño completa la actividad hablando solo, comentando lo que hace y muchas veces personalizándose con figuras conocidas. Así jugando se forman y se combinan las

(8) Ancona, Leonardo. Enciclopedia Temática de Psicología. Tomo I, págs. 858-893.

estructuras mentales que posibilitan el desarrollo de una inteligencia fecunda. Ahora bien, los padres deben de posibilitar estos juegos individuales que son la compañía de amiguitos y hermanos que puedan transformarse en actividades de grupos donde cada uno aporta su iniciativa, opina y ofrece nuevos aportes para la hazaña o la aventura que modela.

El juego es una descarga de energías, que pone de manifiesto una cantidad de emociones, como la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad.

El juego se remonta al pasado y se proyecta al futuro, en el primer caso en las inquietudes que produce la aventura, también puede ser imitativo, repetitivo o rítmico, en la carrera, en el salto, en la danza y en las expresiones gramaticales.

En el segundo caso, el impulso de curiosidad, el espíritu de ingenios, etc. No obstante, todos los juegos son promocionados de creatividad. El juego aunque imitativo tiene indiscutida dosis para la promoción de la creatividad. Además, organiza las capacidades con que está dotado y pone en evidencia la individualidad y la potencia del niño.

1.4 Por qué Juega el Niño?

Los juegos en los cuales la colaboración entre niños o la tradición han hecho tomar una forma definida, podrían servir de test. De edad en edad, estos juegos señalan el advenimiento de las funciones más diversas. Funciones sensoriomotrices con sus pruebas de habilidad, de precisión, y rapidez pero también de clasificación intelectual y de reacción diferenciada, como el gran bonete. Funciones de articulación verbal, de enumeración como esos destrabalenguas o fórmulas que los niños aprenden los unos a los otros con tanta avidez. O también funciones de sociabilidad bajo la cubierta de esos partidos que oponen equipos, clanes y bandos, y en los cuales los papeles se distribuyen de acuerdo con la colaboración más eficaz para el éxito común sobre el adversario.

El juego supone, frente a las tendencias y los hábitos utilitarios, un poder de adormecer, de poner en un estado de resolución funcional que no es lo mismo para todos o en todos los instantes.

No puede jugar quien quiere o cuando quiere. Se requiere disposiciones y, a veces, un aprendizaje o un reaprendizaje. Si la compañía de los niños puede ser apaciguantes, ello se debe a que lleva al adulto a actividades desligadas entre ellos indolentes.

Mientras que para Janet, "el juego es una forma degradada de actividad"(9). En cambio, para Herbert Spencer lo convierte en resultado de una actividad superabundante, 'cuyas tareas corrientes no han podido agotar todos los recursos.(10).

El juego es sin duda una infracción a las disciplinas o a las tareas que imponen a todo hombre las necesidades prácticas de su existencia, la preocupación por su situación y por su personaje.

El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, los produce, los imita.

Por el juego, en efecto podemos dejar el mundo de necesidades y de nuestras técnicas, ese mundo interesado que nos rodea y nos constriñe, escapamos de la influencia de la coacción exterior, del peso de la carne para crearnos un mundo de utopía.

El niño es un ser que juega y nada más. Agrega Claparede, "la infancia sirve para imitar y para jugar, no se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos"(11).

Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio, se anuncia a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar, un pequeño viejo será, un adulto que no sabrá pensar.

La infancia es por consiguiente, "el aprendizaje para la edad madura"(12). Las funciones más latentes se desarrollan a través del juego y se comprende que es el mejor dotado el que juega más. No se debería de decir que un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego.

Se puede conocer al niño desde dos puntos de vista diferentes: 1) Descubre en cada niño el fondo personal y original que subsiste en general durante la vida y hace que cada uno de nosotros aparezca a los demás como individualidad cualitativamente distinta de las otras, por ejemplo, como individuos nerviosos, obstinados, rencorosos, emotivos. 2) El juego puede hacer aportaciones de primer orden a esa psicología fénérica mostrando por ejemplo; como los intereses del niño, evoluciones de edad y como las tendencias primitivas van diversificándose, cambiándose y complicándose cuando se estudia el carácter de un ser.

(9) Wallon, Henry. La Evolución Psicológica del Niño. Pág.80.

(10) Ibid, pág. 81.

(11) Ancona: op. cit. Pág. 878.

(12) De Ajuaria Guerra. Manual de Psiquiatría Infantil. Págs. 773-782.

El juego puede prestar un valioso apoyo, como un medio de análisis del carácter. Sabemos que el niño se entrega totalmente al juego, porque el juego le sirve para afirmar todas sus responsabilidades.

No se puede considerar que todo es la expresión de tendencias ocultas por eso el psicoanalista tiende a dirigirse preferentemente a juegos representativos, no se puede interpretar toda representación como un simbolismo de tendencias ocultas.

El juego por lo común constituye para el niño una extremada seriedad. El juego jamás lo repetiremos bastante. Es para el niño una cosa seria y ésta es la más seria de todos. No hay que buscar siempre una dificultad en actividades que se explican más fácilmente.

Los fines aparentes del juego son a menudo los únicos reales, el gusto por el orden, el deseo de hacerse valer, son la sencilla explicación de la mayoría de los juegos infantiles.

El juego funcional expresa solamente el empuje interno de la impulsación primitiva.

1.5 La Escuela Primaria Guatemalteca.

Los programas educativos en nuestro medio, aunque formulados con propósitos psicopedagógicos tienen el defecto de su uniformidad (tienen las mismas materias de transmisión para todos los grados en los niños de edad escolar), sin que se establezcan diferencias que se ajusten a los distintos tipos de medios socioeconómicos y culturales de donde proviene el niño. Pero si están gradados de acuerdo al grado que cursan.

De ello resulta que los planes de estudios para algunas poblaciones estudiantiles, no se ajustan a los intereses, las necesidades, ni al ritmo de crecimiento cognoscitivo, que caracterizan a estas áreas, produciendo en los educandos desajustes de tipo social y educacional.

A continuación se presentan las asignaturas y unidades de estudio que se le brindan a los educandos del primer al tercer grado de primaria(13), siendo ellas:

(13) Ministerio de Educación. Guías Curriculares Nivel Primario del 1ero. al 3er. Grado.

Índice de las Materias Asignadas:

Idioma Español
Matemática
Estudio de la Naturaleza
Estudios Sociales
Educación para el Hogar
Agricultura
Artes Industriales

Anexos:

Estudios Sociales (civismo)
Estudio de la Naturaleza (Educación Ambiental)

Educación Estética:

Artes Plásticas
Educación Musical
Teatro
Danza
Salud y Seguridad
Educación Física
Educación Cívica

En vista de la formación integral que el Ministerio de Educación desea darle al niño, los docentes deben poner especial atención en el logro del mismo, no solamente a través de las asignaturas básicas y quedarse sólo con estas Guías Curriculares, sino que deben tomar otros elementos psicopedagógicos (el juego), que complementen la metodología de la educación primaria.

1.6 Aprendizaje por Medio del Juego.

No siempre se ha encontrado en nuestras escuelas, a pesar de que se han abierto a veces con sincero entusiasmo a la renovación pedagógica y didáctica, la manera de unir actividades lúdicas y manuales con las actividades dedicadas a desarrollar el programa de estudios de las diversas disciplinas.

El aprendizaje por medio del juego se inicia precozmente. A partir del nivel de los juegos funcionales en la primera infancia, el niño, repitiendo sus ejercicios sensoriales y motores consolida su dominio sobre la sensomotricidad propia, aprende a superar las dificultades y adquiere seguridad.

Estos resultados se aprecian más claramente en la fase de manipulación y la deambulación. Cuando el niño cogiendo toda la clase de objetos y desplazándose por sí solo dentro de su ambiente, aprende a conocer los objetos que constituyen su mundo, y adquiere las primeras relaciones espaciales. La repetición de los movimientos de los miembros y de todo el cuerpo en el espacio con todas las sensaciones cinestésicas correspondientes perfecciona día a día en el niño la imagen corpórea de sí mismo. Más adelante a nivel de los juegos simbólicos, el niño, evoca situaciones ideales transfigurando objetos, espacio, tiempo y roles. No solamente aprende a enfrentarse con la realidad con mayor seguridad, sino que adquiere además una progresiva capacidad de representación, es decir, puede prescindir intelectualmente del condicionamiento de la situación objetiva.

Ulteriormente durante la edad preescolar encuentra el niño en el juego ocasiones y estímulos para el desarrollo de la capacidad de comprensión, así ocurre al practicar juegos de construcción, de ordenación, de clasificación, juegos que requieren la búsqueda y el acoplamiento de figuras iguales y de objetos que se complementan, como dominó, rompecabezas, ensambles, etc.

Estos juegos ofrecen oportunidades muy interesantes para la educación intelectual de los niños, y lo mismo podemos decir de muchos otros tipos de juego.

En la escuela materna por ejemplo; pueden crearse continuamente oraciones de juego educativo, preparan situaciones apropiadas y ofrecen a los niños espacio suficiente y materiales apropiados.

Puede estimularse de este modo a los niños a emprender actividades lúdicas individuales y en grupo que les inviten a comprender, juzgar y establecer comparaciones y relaciones entre objetos y situaciones.

El niño, jugando, se acostumbra a prever ciertos efectos, a experimentarlos y a observar determinadas relaciones.

Pasa gradualmente de una actividad global y sincrética frente a la realidad, a una actitud analítica, reúne datos de la experiencia obtenida y procura la curiosidad que de ellos se deriva.

También la creatividad puede estimularse por medio del juego, no solo a través de formas más marcadamente expresivas, sino también mediante la actividad lúdica consistentes en incitaciones al acoplamiento de narraciones, de dibujos, adivinanzas y problemas simples de prevención.

En la escuela materna puede analizarse los intereses del niño hacia una serie de actividades que, aún no siendo juego en sentido propio, pueden considerarse análogas a él, por lo menos en algunos aspectos. Nos referimos a diversas formas de actividad ordenadas y orientadas a un fin concreto de la vida práctica, de construcciones, de convivencia, práctica de aseo personal, de ordenación de aulas, etc. No se trata de estos casos de juego en sentido propio, sino en actividades en las que experimenta el niño, la alegría de imitar al adulto y tener la posibilidad de una transfiguración personal, son actividades repetitivas y rituales ordenadas a fines concretos pero con una amplia libertad, expresivas y realizables en forma dramática.

Por tales motivos todas estas actividades, son adoptadas por los niños con agrado.

El juego en la edad escolar realiza una serie de funciones educativas muy importantes, aunque no siempre las actividades lúdicas logren insertarse eficazmente en la práctica educativa y didáctica.

A lo que invitan a adaptarse cada vez más a la naturaleza del niño mediante el juego y las actividades prácticas, ofreciéndoles experiencias satisfactorias y funcionales determinantes para el desarrollo físico, psíquico y espiritual. El aprendizaje es un proceso donde se dan cambios de actitudes y éstas se manifiestan en hábitos, habilidades y destrezas, todas estas actitudes están relacionadas con intereses del juego. El juego es un elemento importante en las actividades de motivación para los niños. El niño en sus actividades, no sólo manipula elementos concretos, sino que también ideas y de esta manera elabora conceptos. Los juegos de movimiento pueden ayudar al niño que tiene problemas de aprendizaje, y así mismo pueden hacer que el niño normal y activo aprenda mejor, y por otra parte puedan mejorar el progreso académico de los niños retardados. La torpeza de los niños puede tener matices emocionales que afectan negativamente el aprendizaje.

Por medio del juego el niño explora sus capacidades intelectuales y las va perfeccionando gradualmente, para responder cada vez más ajustada a las exigencias del medio que lo rodea.

El mundo del niño es el juego, en donde los intereses lúdicos abarcan por lo general todo su tiempo de actividad.

Sabiendo que el aprendizaje tiene lugar hasta que el niño se siente dominado por la voluntad o el deseo de conseguir algo y que mejor instrumento que el juego para lograrlo.

1.6 Importancia Psicopedagógica del Juego

A través del juego el alma del niño crece y él desarrolla su inteligencia. Se sabe que para personificar al niño debemos dar importancia a sus cualidades y actitudes en el aprendizaje, de acuerdo a lo que el adulto imparte, teniendo conocimientos precisos y adecuados.

Obviamente, el juego en sentido psicopedagógico está dentro de la psique del niño, ya que se convierte en una necesidad que ha de ser satisfactorio, persiguiendo el desarrollo del niño.

El niño juega hasta el fin de su infancia, ya que el juego es lo más importante y valioso para él. Pero lo que ha cambiado es el valor que los adultos le dan al mismo siendo los cambios repentinos porque existen aún generaciones adecuadas a la antigua, y no les permite a los niños el derecho de jugar, por el cual puede expresar sus conocimientos y puede aislarse de los obstáculos que lo rodean y que comprenda que por medio del juego aprenden a superarlos en una forma rápida.

1.6.1 Como Medio Pedagógico.

El juego puede estudiarse desde diferentes puntos de vista:

1.6.1.1 Desde el punto de vista didáctico:

La nueva escuela nos enseña a tomar el juego como medio auxiliar del proceso enseñanza-aprendizaje, como elemento de motivación, realización y comprobación del trabajo docente, ya que excita el interés y provoca la acción.

La maestra debe aplicar estos juegos con discreción y oportunidad para que los niños gocen en su infancia, siendo partícipes de su propia educación.

1.6.1.2 Desde el Punto de Vista de la Educación Intelectual:

El juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de las cualidades morales, al dominio de sí mismo, alcanzar la propia confianza y el espíritu de disciplina.

Mediante el juego, el niño se habitúa al esfuerzo constructivo despertando en él su iniciativa previa, presentándole oportunidades para desarrollar su imaginación y su ingenio.

1.6.1.3 Desde el Punto de Vista Higiénico:

Es un factor que condiciona la salud. Es el mejor aliado del sol y del aire en la lucha contra las enfermedades.

En cada juego entonces se cultivan en el niño provechosos conocimientos de cooperación para un mejor futuro.

Claparede(14) nos da la gran orientación que con el juego los niños pueden mantenerse satisfechos, alegres y ocupados en una constante evolución formativa. En el aprendizaje a partir de los más sencillos movimientos corporales llena paso a paso todas las manifestaciones espirituales hasta la imaginación.

Para utilizar el juego como sistema de educación la maestra o maestro debe ser poseedor de gran imaginación que permita elaborar una buena actividad introduciéndose en los intereses infantiles, ayudando también a descubrir su interior, y debe utilizarse para la adquisición de conocimientos, para que el niño aprenda acerca de sí mismo.

El maestro y la escuela tienen honda responsabilidad en la tarea de superación de la vida de un pueblo, que reclama amor, cariño, voluntad, entusiasmo y perseverancia.

En esta lucha la escuela debe marchar a la cabeza, ella es quien emprenderá un nuevo camino de optimismo, alegría, risa, recreación, movimiento y vida a través del juego.

(14) Ancona: op. cit.

1.6.2 Como Medio Psicológico:

Le corresponde formar el carácter y la personalidad del niño, pero manteniendo su libertad de impulsos; por lo tanto dice Claparede, "el juego permite al niño realizar el yo, desplegar la personalidad, seguir la línea de su mayor interés, cuando no puede hacerlo por medio de actividades serias"(15).

La teoría del juego de Haidis, dice, "el principio del juego sería la vivencia de la personalidad como existente individual y con ello finalmente, al hacerse consciente de sí mismo"(16).

El juego es una forma como medio de motivación ayudando a los niños con problemas de aprendizaje, tanto en los órganos sensoriales y psíquicos, así mismo hace que el niño normal y activo aprenda mejor, estimula la mielina de los nervios y al mismo tiempo le ayuda al desarrollo mental, dándole al niño la oportunidad de tener su propia expresión y creación de imágenes que puede sustituirse por alguna otra cosa pero siempre educándose así mismo.

Cultiva también la atención, el espíritu, la aptitud sensorial y el reconocimiento de las formas en sus actividades libres. El juego en relación con los niños ayuda al conocimiento del carácter de los mismos.

Un beneficio esencial para el desarrollo del niño es el movimiento, el cual ayuda a ejercitar la mente con relatividad al espacio, tiempo, esquema corporal, objeto y la preferencia lateral.

1.6.4 Como Medio Social:

Los juegos exigen cooperación por seguir un equipo, es porque hay que hacerlo de una mejor forma, para que el niño se socialice y por lo tanto cambie de comportamiento al estar en grupo. El juego crea una cualidad social en el mismo, pues se fuerza, sino que se deja que se desenvuelva espontáneamente para el desarrollo intelectual de su personalidad.

(15) Axline, Virginia. Terapia de Juego. Págs. 56-86.

(16) Mira y López, Emilio. Psicología Evolutiva del Niño y del Adolescente. Págs. 285-370.

Margareth A. Stant dice: "El niño organiza su juego, coopera con otros niños en el juego de éstos y de esa manera tiene lugar el aprendizaje"(17).

En el medio social es una función vital para preparar al niño en las exigencias de la vida adulta y la forma en que debe comportarse para que no sea introvertido ni anente de los problemas que pueda presentarsele en la sociedad que lo rodea, encausándole a un mejor futuro, de esta manera se le inculcará el cooperativismo para con sus demás compañeros.

Es una actividad muy creadora que ayuda a las ocupaciones de los individuos, realizan sus trabajos, sus diversiones y paseos. El juego es fundamentalmente como un escalón para el niño en un sentido de forma progresiva, sencilla y rápida, se sociabiliza ya que ha medida que va formando sus pequeñas amistades, se le ofrecen amplias posibilidades de índole intelectual y social, tomando en cuenta que su desarrollo, va adquiriendo nuevas formas de conducta.

He aquí el inmenso valor del juego creado en el niño una optimista aptitud de la vida, dando al hombre serenidad y energía. Los niños que no juegan serán los hombres tristes del futuro, los pesimistas, los retrasados, los débiles, los fanáticos, en suma todo un desastre social.

1.7 El Juego Como un buen Auxiliar del Maestro.

Las investigaciones realizadas por los pedagogos y los psicólogos en lo referente a educación ha sido llevado a los educadores a que se den cuenta a que el juego educativo es de gran ayuda para los maestros y padres de familia, pues por medio de ellos enseñan a los niños a adquirir cambios conductuales, hábitos, habilidades y destrezas. El juego es un gran recurso educativo de potentosa influencia formativa para los niños.

Los educadores con el auxilio de los pedagogos y psicólogos, han llegado a seleccionar una gran cantidad de juegos educativos y que por medio de éstos los niños adquieren cambios conductuales.

Le llamamos juegos educativos a los juegos donde los maestros participan, seleccionan y dirigen esta actividad que bien puede ser a la hora de recreo o en la propia aula aprovechando estos recursos para adquirir algunos conocimientos, afirmar hábitos, actitudes, etc. El juego utilizado como medio

(17) Giverti, Eva. Escuela para Padres. Tomo IV. Pág. 30.

para el aprendizaje del niño, tiene un carácter de tipo didáctico y beneficia a los educadores. El juego como auxiliar del maestro dentro del aula permite sacar la mayor ventaja de éste y los alumnos pueden experimentar los conocimientos adquiridos en forma indirecta. El juego es una parte de la educación física, pero es necesario que se cumplan todos los aspectos de la misma para que éste dé resultados positivos. La gimnasia y el juego son actividades que se complementan y con el equilibrio de ello se satisfacen las necesidades de los pequeños.

La maestra, el pedagogo y el psicólogo deben escoger los juegos acordes a las posibilidades y necesidades e intereses del grupo, sino que también tendrán presente algún juego de salón que se realizan dentro del aula de clase o en los corredores, en caso que el mal tiempo impida el juego al aire libre.

1.8 Importancia del Juego en el Desarrollo de la Personalidad.

Se define Personalidad, como, "el modo de ser individual, conjunto de todos los procesos y propiedades psíquicas de un hombre que se manifiestan de modo mediato e inmediato"(18). Aunque resulta cierto de la cultura, es una influencia omnipotente, es la formación de la personalidad, no debemos olvidar que cada persona es única. Las formas características de conducta de cada persona son diferentes de los demás, ello se debe a que tiene propia dotación biológica y un conjunto de experiencias de aprendizaje.

Además la personalidad tiene continuidad, los hábitos y motivos que se aprenden al cabo de algunos años y no se olvidan, sino son suplantados con facilidad, miles y miles de esfuerzos de aprendizaje forman la historia de cualquier individuo.

En la actividad lúdica se desenvuelven varios aspectos de la personalidad del niño y podemos ver los futuros caracteres de la individualidad, pues cuando el niño juega es capaz de dar formas concretas a sus emociones, sentimientos, temperamento y carácter. Ya que la conducta del juego de los niños es probablemente una unión de varias necesidades; de sensación de dominio, de éxito, comprensión y de juego.

(18) Dorsch, Friedrich. Diccionario de Psicología. Pág. 701.

El juego de los niños atraviesa varias etapas y conforme su personalidad evoluciona también sus juegos. El juego es muy importante en el desarrollo de la personalidad del niño, pues por medio de ello satisface la necesidad de expresarse, de actuar sobre las cosas que le rodean a su modo de ejercitar su voluntad y todo esto le da una clara conciencia de sus fuerzas de seguridad de acción. Por medio del juego nos damos cuenta de la liberación emocional del niño pues con la afectividad rige la conducta infantil y las emociones son parte de esta causa muy frecuente en el niño. El juego da lugar a la derivación de las tendencias emocionales de manera inconciente; el odio, el amor, el temor, la ira, la alegría, la tristeza, el placer y todas las formas de los sentimientos infantiles que se traducen por medio del juego.

1.9 El Juego como Factor del Desarrollo Mental.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular que resulta de las actividades de los juegos, se verifica una evolución paralela. Los periodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental aumenta enormemente.

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita la mente y el cerebro para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas. Es difícil concebir como la mente del niño podría lograr alguna vez su maduración final, sino forjará y aprovechará todos estos fondos dramáticos de juegos sobre los cuales se desenvuelve.

1.10 Características del Maestro que hace uso del Juego como Elemento Psicopedagógico.

Las características de los educadores ante la ejecución de su clase debe expresar; alegría, comprensión, cariño, vocación y ante todo debe de ser; creativo, ingenioso, entusiasta, imaginativo, emprendedor, sociable, activo, etc., actitudes que por extensión proyecta hacia la enseñanza-aprendizaje y ante la sociedad en general satisfacciones que evidencian las muestras de un proceso educativo más eficaz.

Para el educador el centro de la educación debe ser el niño.

Por eso los educadores deben de desarrollar un programa específico y concreto para poder llevar a cabo un proyecto educativo eficiente tomando en cuenta el juego como el principal

elemento de la psicopedagogía y poniéndolo al servicio del educando e intentando que su desenvolvimiento se dé en la medida de sus capacidades y aptitudes para realizar los objetivos que estén situados dentro de la esfera del aprendizaje, además orientándolos hacia la estructura de una personalidad, cuya caracterización no se basa sólo en la adquisición de ciertos hábitos, destrezas y habilidades, sino también en la adquisición de valores tales como; morales, cívicos, éticos y religiosos.

1.11 El Juego como Experiencia Emocional.

Los éxitos y los fracasos en la vida del niño, ya sea familiar o escolar producen estados de placer y de pensar. Toda emoción da lugar a una función de readaptación semi-instintiva, semi-reflexiva y siempre más o menos coherentes a causa de los momentos excepcionales en medio de las cuales se opera.

El niño que es mucho más sensible que el hombre está expuesto a choques emocionales que por su naturaleza resultan más intensos que el adulto. No obstante, puede resultar más intenso a veces por la falta de comprensión y por su posición frente al mundo. Las principales emociones del niño son: la alegría, el ruido, la timidez, la colera, los descontentos, la tristeza, celos, ira, etc., esos estados contribuyen en gran parte a la expresión de la conducta infantil. Puesto que el juego va acompañado de placer, dolor, risa y lágrimas de exaltación y desencanto, el juego implica la emoción en los niños.

Aquí sin embargo, lo que más interesa es la expresión a través del juego, de los temores de los niños, de sus sentimientos de culpa e inseguridad. Los sentimientos de culpa y agresividad experimentados por las niñas se manifiestan tan a menudo en sus juegos.

Los juegos y los deportes brindan un campo rico e incitante en que los niños puedan expresar sus emociones hasta el máximo.

1.12 El Juego como Fuerza Socializadora.

El juego se divide en cinco fases principales: solitario, espectador, paralelo, asociativo, cooperativo.

Este involucra la aceptación de papeles mutuos de suerte que las actividades son recíprocas y el éxito del juego depende de que cada niño cumpla con las obligaciones que implica el papel que ha aceptado.

Exceptuando los primeros años de vida, el juego para la mayoría de los niños no es una actividad solitaria sino decididamente social y comunitaria, un niño expresa mejor su yo y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes.

En el proceso del juego en grupos los niños sufren una profunda socialización puesto que las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego y cada niño aprende lecciones inconmensurables de ajustes de lo que les servirán de mucho.

En los grados intermedios florecen por todas partes los juegos en equipo; el proceso de socialización por medio del juego en esta etapa llega a su apogeo.

Una fase muy importante de este proceso; es la formación de pandillas y grupos exclusivos, las primeras especialmente entre los varones y las segundas entre las mujeres.

Normalmente las pandillas son muy cosmóplicas, sus miembros son extremadamente leales y fieles a los demás grupos y tienden a jugar, a trabajar y emprender aventuras siempre juntos.

Es común que la mayoría de esas pandillas comiencen a perder ascendente sobre los muchachos al terminar la escuela primaria. Ambos sexos, obtienen muchos beneficios al asociarse en pandillas o camarillas, pues adquieren espíritu de cooperación, poder de mando, expresión del yo, habilidades musculares, sensoriomotoras y muchas veces valiosas, la camaradería es un fenómeno interesante entre los varones y también por supuesto entre las niñas.

Por lo general los amigos que integran las pandillas son más o menos de la misma edad cronológica aunque igualmente importante es el factor de similitud de edad mental. Una similitud en factores físicos suelen también acercar a los amigos y los induce a formar grupos juveniles o a unirse a un círculo más exclusivo de camaradas. Las pandillas del barrio llegan a ocupar un lugar predominante en la comunidad. La socialización de un niño resulta del constante contacto con otros niños de carne y hueso.

En síntesis, el juego es un elemento esencial en la formación integral de la personalidad. A la vez, que puede ser un factor innovador dentro de la metodología educativa.

1.2 Planteamiento del Problema.

En nuestro medio posiblemente por las circunstancias socioculturales, tanto los maestros como los padres de familia no han identificado la importancia del juego como un medio de aprendizaje, siendo así que es tomado como un signo de rebeldía, mala crianza, desobediencia, cuando el niño solamente desea estar jugando.

El juego es útil al proceso enseñanza-aprendizaje, así como también para la socialización.

La enseñanza-aprendizaje se relaciona con la pedagogía, que por medio de ésta hace uso de recursos didácticos adecuados, que puede darse una mejor implementación y por tanto, un mejor aprendizaje en la educación primaria, y relacionándolo con lo social; exige cooperación por equipo realizándolo de una mejor forma para que el niño confíe en sí mismo y cambie su comportamiento dentro del grupo. Estos dos procesos, son funciones vitales que preparan al niño a las exigencias de la vida infantil o adulta y lo prepara a enfrentar y solucionar problemas que se le presentarán en el futuro.

Además por medio del juego, escucha, escoge y forma pequeñas amistades que le ofrecen posibilidades de índole intelectual tomando en cuenta su desarrollo y formas de conducta enmarcando, más su personalidad.

El juego psicopedagógico se va formando dentro de la psique del niño y hay necesidad de hacerlo satisfactorio para él.

Además le ayuda a los ejercicios sensoriales y motores afianzando más su sensoriomotricidad y es un elemento muy importante como medio auxiliar en la enseñanza, habituando en él el esfuerzo constructivo, despertando su imaginación, iniciativa e ingenio.

El juego se plantea como un derecho del niño, no es una cuestión abstracta que se da en el ámbito teórico de la psicopedagogía, sino que cae dentro del campo de la psicología.

Las Naciones Unidas en su declaración de los Derechos del Niño, establece que él debe disfrutar y aprender por medio del juego. Las instituciones, así como las autoridades deben esforzarse por promover el goce de este derecho.

Al analizar el problema del juego en el niño de una sociedad concreta como la guatemalteca, confirma la aseveración inicial en el sentido que el juego es un derecho en esta etapa de la vida.

El tema se encuentra ubicado dentro de la psicología educativa, teniendo relación con la sociología, ya que si el ambiente familiar, comunal o escolar es sumamente frustrante para el niño, quien por su condición de edad no protesta, más tarde se manifestará como un problema de insatisfacción social a través de la protesta juvenil organizadas en pandillas o maras, adolescentes ávidos de atención por parte de los adultos, etc. También se relaciona con la pedagogía en su aprendizaje, y con la psicología social, que se ocupa de la vivencia y la conducta en el marco de la vida social, siendo las más predominantes la psicopedagogía y psicología educativa.

El estudio sobre "El juego como Elemento Psicopedagógico en la Educación Primaria", se realizó en el Colegio Encarnación Rosal de Quetzaltenango, jornada matutina, con alumnas del primer al tercer grado de primaria, quienes oscilaban entre las edades de 7 a 9 años de edad cronológica, tomándose una muestra de 30 estudiantes.

La metodología que se utilizó fue la observación con los maestros, encuesta a maestros y alumnos, procesamiento y ordenación de la información para luego ser interpretados cuantitativamente y cualitativamente por medio de la Estadística Descriptiva.

1.2 Premisas.

- El juego estimula el desarrollo integral de la personalidad del niño.
- Las actividades del niño se centran en el juego, y si el maestro con ingenio hace uso de él, los niños creerían que están jugando, sin darse cuenta que aprenderían a través del juego.
- La metodología docente del profesor de educación primaria tiene como factor esencial la clase magistral, olvidándose de otros recursos didácticos a su alcance, entre ellos, el juego como alternativa docente.

1.3 Hipótesis.

Hipótesis Alternativa(H₁).

La falta de juego como elemento psicopedagógico repercute en el aprendizaje de las niñas del primer al tercer grado de educación primaria.

Hipótesis Nula(H₀).

La falta de juego como elemento psicopedagógico no repercute en el aprendizaje de las niñas del primer al tercer grado de educación primaria.

1.4. Definición Operacional de Variables.

1.4.1 Variable Independiente:

La falta de juego como elemento psicopedagógico: Entendido como el maestro de educación primaria de primer al tercer grado que utiliza el juego empíricamente y los recursos pedagógicos tradicionales.

Indicadores:

- a) Clase Magistral: El maestro que imparte sus clases memorísticamente, en forma repetitiva y monótona.
- b) Dictados: Les expresa verbalmente a los alumnos las nociones que deben copiar en su cuaderno, de acuerdo a la asignatura determinada.
- c) Castigo: El uso frecuente de sanciones para con el alumno.
- d) Exámenes: La evaluación de contenidos, que se guardan memorísticamente, sin opción a ninguna solución.
- e) Juego: el uso de la actividad lúdica dentro del aula sin las bases sólidas teóricas necesarias.

1.4.2 Variable Dependiente:

Aprendizaje en la Educación Primaria: Manejo de ciertos conocimientos aprendidos en el aula y desarrollo en el alumno de ciertas habilidades y destrezas.

Indicadores:

- a) **Motivación:** Se define como el uso de materiales didácticos adecuados a la clase que se va a impartir.
- b) **Lenguaje:** El uso de un vocabulario apropiado al nivel de la comprensión del educando.
- c) **Creatividad:** Se entiende por el uso de recursos humanos y materiales poco usuales por el maestro.
- d) **Liderazgo:** Es la influencia positiva o negativa de una persona hacia otro.
- e) **Personalidad:** Son cualidades que definen a una persona diferenciándola de otra.
- f) **Expresión de Emociones:** Sensaciones producidas por una noticia, respuesta, etc.

CAPITULO II

TECNICAS E INSTRUMENTOS

2.1 Descripción del Campo de Trabajo.

La presente investigación se realizó en el Colegio católico para señoritas Encarnación Rosal, jornada matutina con el nivel primario, ubicado en la ciudad de Quetzaltenango.

Dicha institución cuenta con una población aproximada de 1,000 niñas. La población donde se realizó el estudio consta de 180 alumnas, 60 por grado, contemplando primero, segundo y tercer grado primaria.

El colegio se dedica a la educación de diferentes niveles, como: pre-primario, primario, básico y diversificado.

Cuenta con una sola jornada que incluye los servicios de orientación vocacional, biblioteca, etc.

2.1.1 Selección de la Muestra:

El muestreo utilizado es el no aleatorio, y la técnica por conveniencia. El estudio se realizó con 30 niñas, 10 por cada grado, comprendidas entre las edades de 7 a 9 años de edad cronológica, cursantes del primero, segundo y tercer grado del nivel primario.

2.2 Técnicas Utilizadas:

Observación:

Proceso de percepción conducido sistemáticamente siguiendo directrices metódicas (lógicas) y con atención, dirigido a un objeto determinado con la intención de obtener el conocimiento más amplio y exacto posible sobre él. Es base esencial de toda ciencia experimental. En psicología, la observación es la base de toda investigación.

Esta técnica estuvo dirigida hacia las maestras como base para constatar si utilizan el juego como medio de aprendizaje tanto individual como grupal.

Descripción:

Se observó a la maestra por el tiempo que utilizaba en cada periodo de las clases principales (Idioma Español, Matemática, Estudio de la Naturaleza, Estudios Sociales). Con una guía estructurada para tal efecto, se anotó el tiempo de juego que utiliza la maestra al impartir sus clases. (Ver anexo).

2.3 Instrumento Utilizado:

Encuesta:

Interrogatorio, estudio sistemático a base de cuestionario, recopilación de datos u opinión pública(19).

- a) Encuesta aplicada a maestras; para obtener una opinión del juego como medio de aprendizaje, y
- b) Encuesta aplicadas a las niñas; para obtener una opinión si su maestra utiliza el juego como medio de aprendizaje cuando imparte su clase.

2.4 Técnicas Estadísticas:

2.4.1 Gráfica de Barras:

Esta gráfica se construye siguiendo el orden estándar, una línea de base horizontal (eje x) a lo largo de la cual se marcan los valores de los puntajes o categorías, y una línea vertical (eje y), a lo largo del costado de la figura que representa las frecuencias por cada puntaje o categoría.

Notese que las barras rectangulares dan la frecuencia para la amplitud de los valores de los porcentajes, mientras más alta es la barra, mayor es la frecuencia de ocurrencia.

Estadística Descriptiva:

Cuando un investigador emprende una resolución estadística de un problema, debe seguir los pasos siguientes: (20)

- a) Se define cuidadosamente el problema a investigar.
- b) Se obtiene una muestra de datos de una población apropiada, siguiendo un procedimiento establecido y adecuado.

(19) Ibid, pág. 300.

(20) Johnson, Robert. Estadística Elemental. Pág. 1.

c) Los datos muestrales son convertidos en información utilizable (esta información ya sea numérica o gráfica, recibe el nombre de Estadística Descriptiva).

2.5 Pasos Seguidos en el Proceso de Investigación.

- a) Selección del problema: El Juego como Elemento Psicopedagógico en la Educación Primaria.
- b) Búsqueda y recolección de información teórica en libros, tesis, entrevistas personales, etc.
- c) Trabajo de Campo; previo a ello, fueron diseñados los instrumentos, se hizo pre-prueba y luego se aplicó el mismo con la muestra seleccionada.
- d) Tabulación, clasificación e Interpretación de la información recolectada.
- e) Elaboración y redacción del Informe Final, conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO III

PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

En esta sección se presentan los datos obtenidos en el trabajo de campo. En forma pormenorizada se detalla a continuación lo siguiente:

3.1 Resultados de la Observación Sistemática:

En los siguientes cuadros, se presentan los datos que se tomaron en cuenta para realizar la observación directa a las maestras que imparten clases de primero a tercer grado primaria.

Por medio de la técnica de observación sistemática o estructurada se recolectó información sobre el juego como elemento psicopedagógico en la educación primaria, obteniendo un promedio de tiempo de juego por día que utilizaba la maestra, al impartir su clase durante la semana (lunes a viernes), tomando sólo las asignaturas básicas (Idioma Español, Matemática, Estudios de la Naturaleza y Estudios Sociales), del primer al tercer grado de primaria, y después obtener un promedio de tiempo de juego semanal de los diferentes grados, y así poder constatar si la maestra se dedica al proceso enseñanza-aprendizaje por medio del juego o a sus clases magistrales.

Estos datos fueron graficados por medio de barras.

CUADRO No.1

PRIMER GRADO	"A"	"A"	"B"	"B"
ASIGNATURAS	Horas/ semana	Tiempo juego	Horas/ semana	Tiempo juego
Idioma Español	5,20'	19'	6.00	32'
Matemática	6.00	21'	6,20'	25'
Estudio de la Naturaleza	4,05'	12'	3,40'	16'
Estudios Sociales	3,35'	08'	3,30'	08'

De acuerdo al cuadro No.1, en la asignatura que los maestros utilizaron más tiempo para el juego fue; Idioma Español sección "A" con 19 minutos y "B" con 32 minutos semanales, que ocuparían el primer lugar; Matemática, sección "A" con 21 minutos, "B" con 25 minutos semanales, se ubica en el segundo

lugar; Estudio de la Naturaleza sección "A" con 12 minutos, la "B" con 16 minutos semanales, ocuparía el tercer lugar y por último; Estudios Sociales, sección "A" con 6 minutos y la sección "B" con 8 minutos semanales. (Ver Gráficas No. 1 y 2).

CUADRO No.2

SEGUNDO GRADO	"A"	"A"	"B"	"B"
ASIGNATURAS	Horas/ semana	Tiempo/ juego	Horas/ semana	Tiempo/ juego
Idioma Español	6.00	25'	5.20'	20'
Matemática	6.00	25'	4.50'	19'
Estudio de la Naturaleza	3.45'	10'	3.25'	13'
Estudios Sociales	3.45'	10'	3.00	14'

De acuerdo al cuadro No. 2, en la asignatura que los maestros utilizaron más tiempo para el juego fue Idioma Español sección "A" con 25 minutos, la "B" con 20' semanales, ocupando también el primer lugar; el segundo lugar fue para la asignatura de Matemática sección "A" con 25 minutos, la "B" con 19'; para el tercer lugar, Estudio de la Naturaleza, sección "A" con 10 minutos, la "B" con 13'y, por último, Estudios Sociales, sección "A" con 10 minutos y la sección "B" con 14' semanales. (Ver Gráficas No. 3 y 4).

CUADRO No.3

TERCER GRADO	"A"	"A"	"B"	"B"
ASIGNATURAS	Horas/ semana	Tiempo/ Juego	Horas/ semana	Tiempo/ juego
Idioma Español	5.50'	16'	4.35'	16'
Matemática	4.50'	13'	5.00	13'
Estudio de la Naturaleza	4.00	08'	4.00	08'
Estudios Sociales	4.00	08'	4.25'	06'

De acuerdo al Cuadro No. 3, en la asignatura que los maestros utilizaron más tiempo para el juego fue también Idioma Español sección "A" con 16 minutos, la "B" coincide con 16',

ocupando el primer lugar; luego se ubicó la asignatura de Matemática (segundo lugar), la sección "A" con 13 minutos y la sección "B" también con 13'; en tercer lugar Estudio de la Naturaleza, sección "A" con 6 minutos al igual que la "B", 6' y por último, Estudios Sociales con 8 minutos en ambas secciones (A y B). (Ver Gráficas No. 5 y 6).

CUADRO No.4

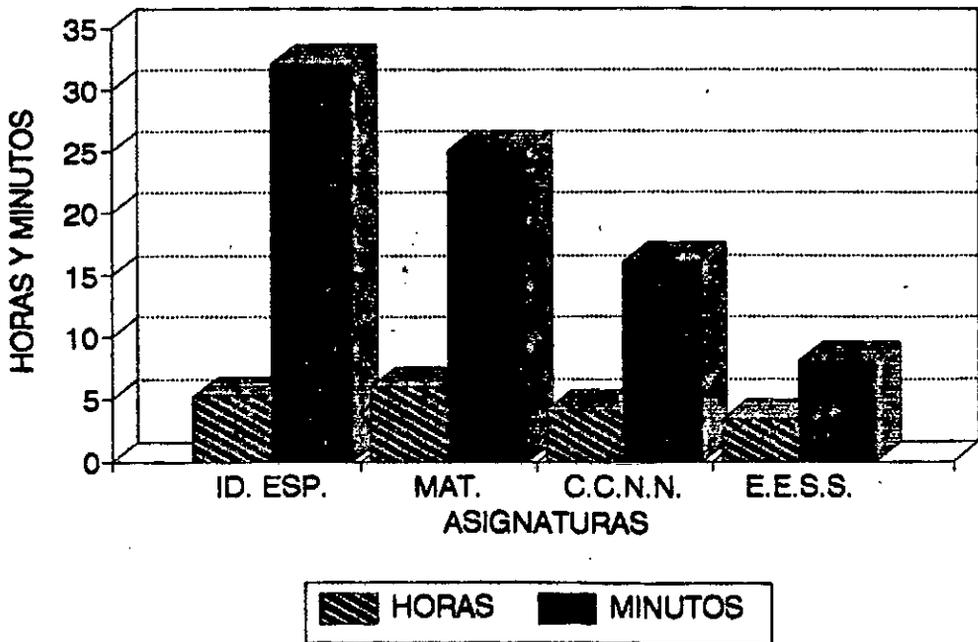
GRADOS 1o. a 3o.	A	B	A	B	A	B	Total minut.	Prome- dio/Ma teria
ASIGNATURAS								
Idioma Español	19	32	25	20	18	16	128	21.33
Matemática	21	25	25	19	13	13	116	19.33
Est. de la Nat.	12	16	10	13	06	06	63	10.5
Estudios Soc.	06	08	10	14	06	06	50	8.33

De acuerdo al Cuadro No. 4, se da un promedio final de minutos del tiempo de juego por asignatura que utiliza la maestra al impartir su clase durante toda la semana, obteniendo el primer lugar la asignatura de Idioma Español con 21 minutos, 33 segundos; en segundo lugar se ubicó la materia de Matemática con 19 minutos, 33 segundos; el tercer lugar, le correspondió a la asignatura de Estudio de la Naturaleza con 10 minutos, 5 segundos, y al cuarto y último lugar, se ubicó Estudios Sociales con 8 minutos, 33 segundos. (Ver Gráfica No.7).

Con este resultado se asevera la hipótesis planteada, pues las maestras no utilizan el juego como un elemento importante en la psicopedagogía de la educación, ya que se dedican exclusivamente a sus clases magistrales. Y cuando hacen uso del juego, lo utilizan empíricamente, es decir sin formar parte del plan de clase. Por lo consiguiente, el juego no es utilizado como un recurso didáctico novedoso en el quehacer del maestro de educación primaria.

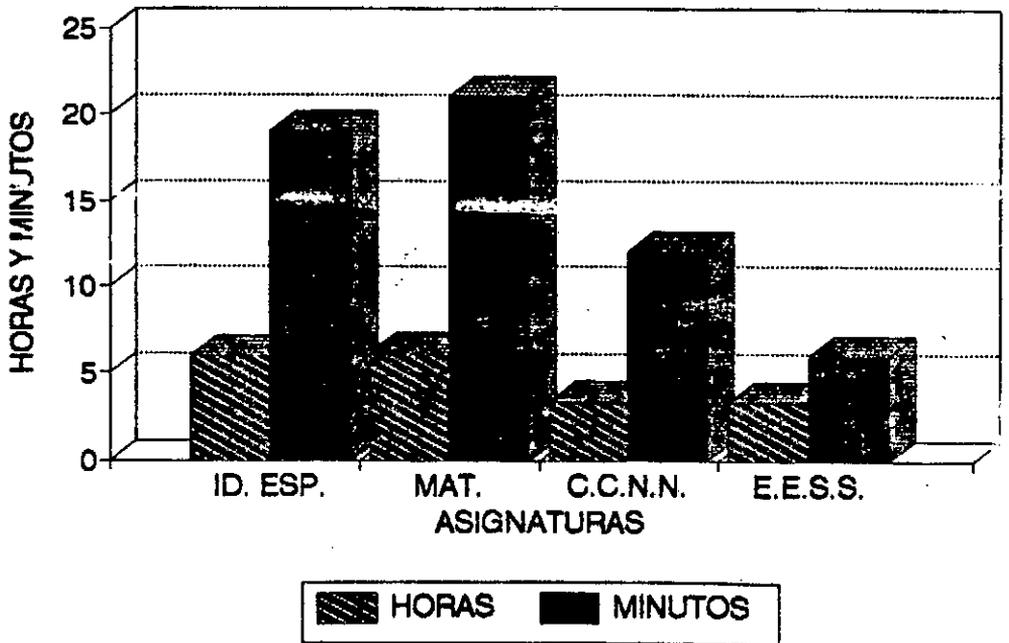
GRAFICA No.1

TIEMPO DE CLASE Y JUEGO EN PRIMERO A



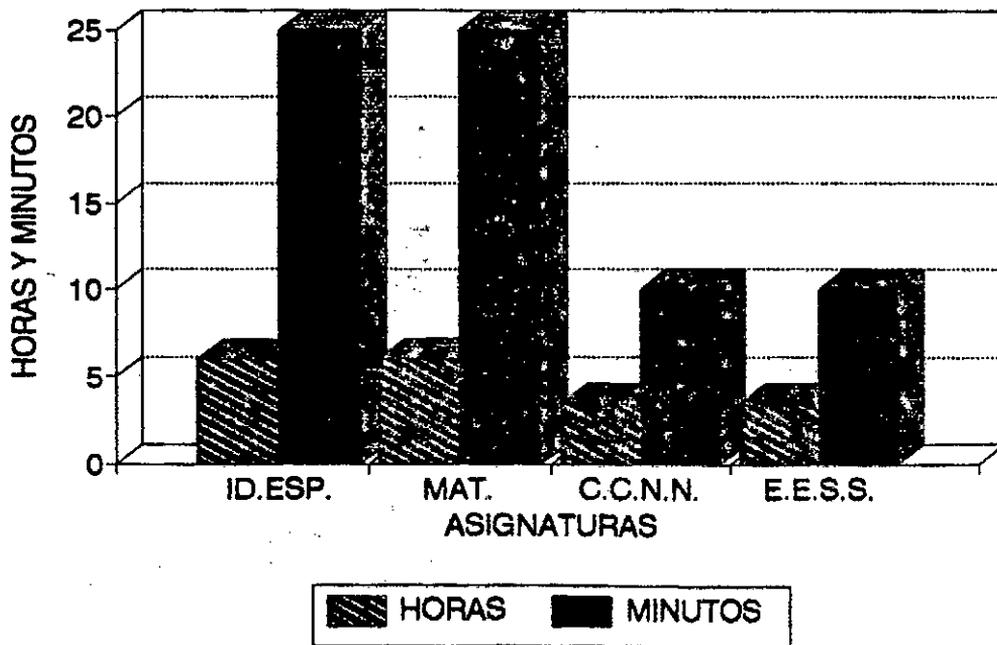
GRAFICA No. 2

TIEMPO DE CLASE Y JUEGO EN PRIMERO B



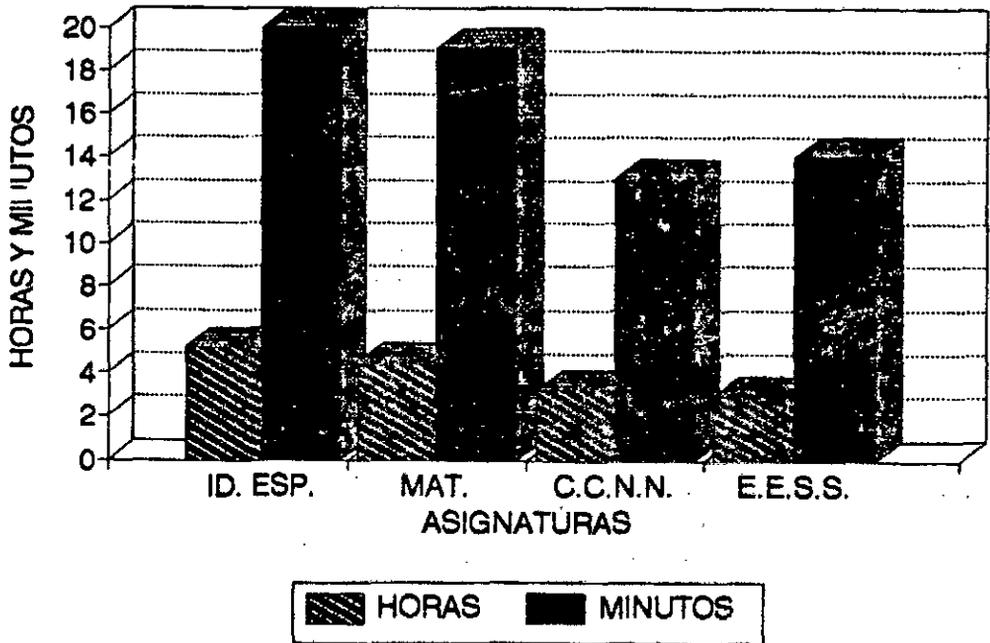
GRAFICA No.3

TIEMPO DE CLASE Y JUEGO EN SEGUNDO A



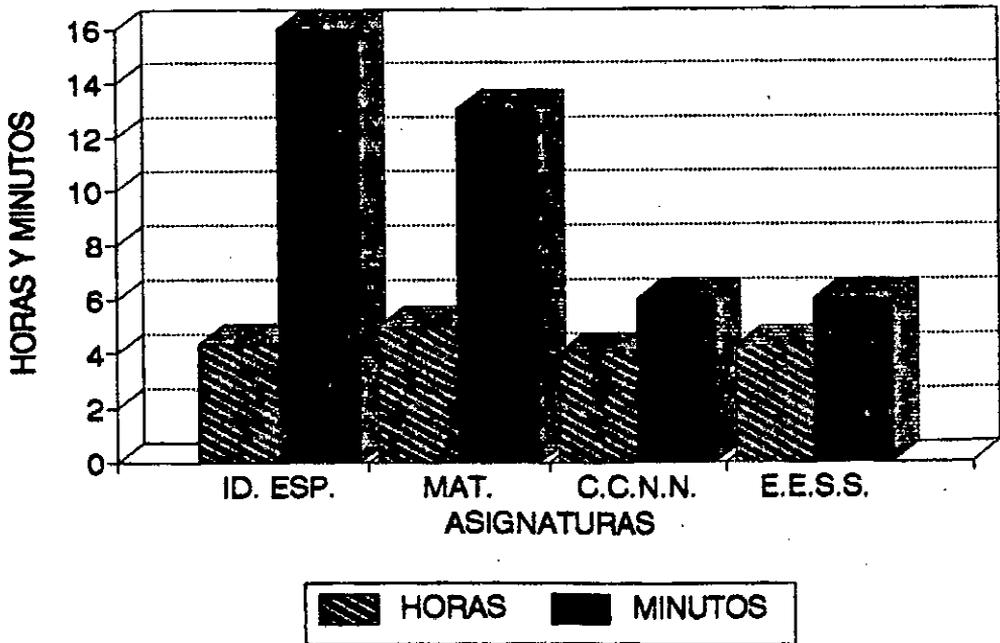
GRAFICA No.4

TIEMPO DE CLASE Y JUEGO EN TERCERO B



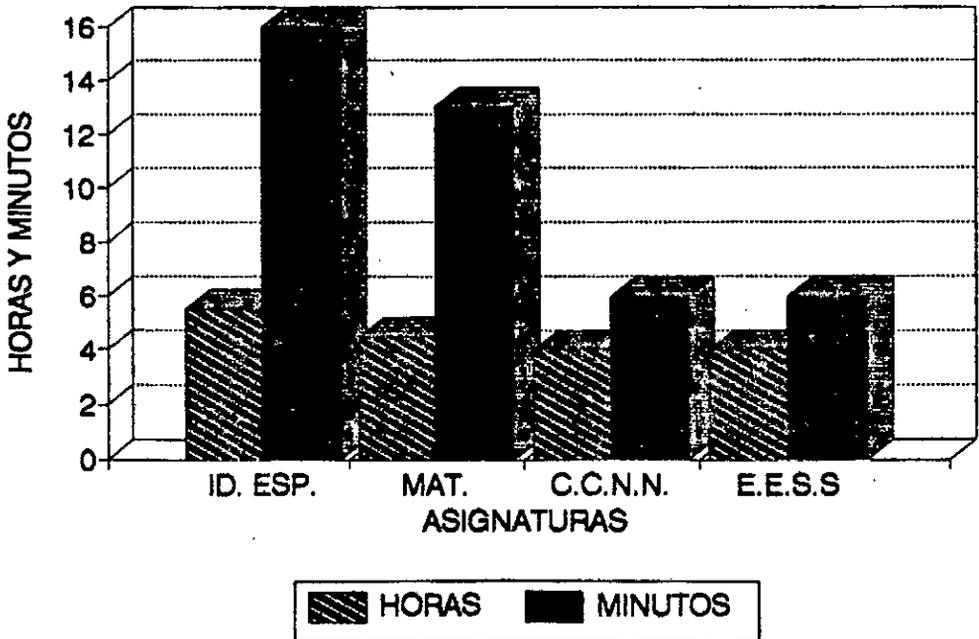
GRAFICA No.5

TIEMPO DE CLASE Y JUEGO EN TERCERO A



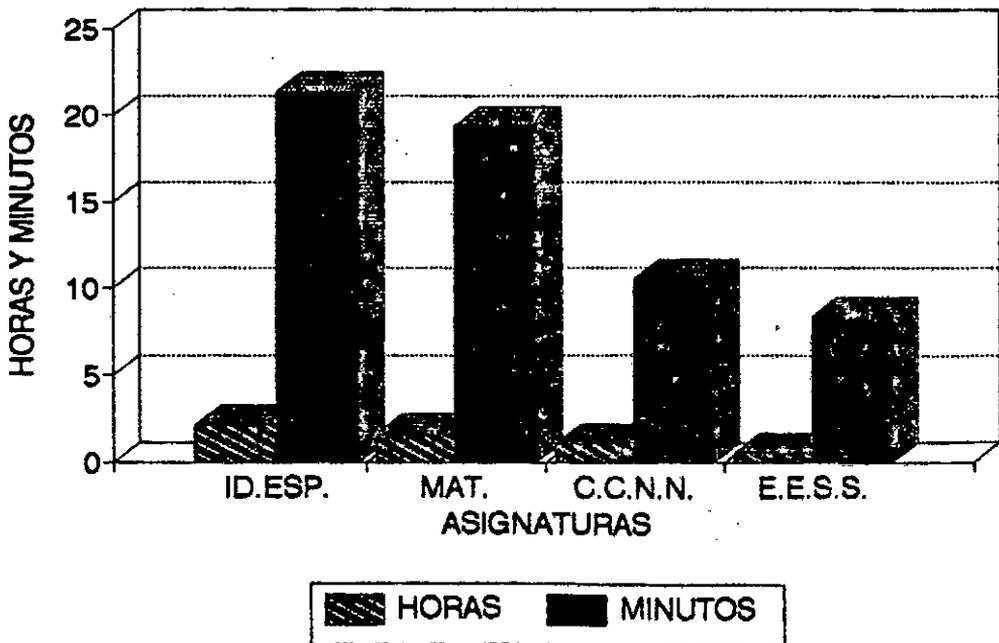
GRAFICA No.6

TIEMPO DE CLASE Y JUEGO EN TERCERO B



GRAFICA No.7

PROMEDIO DE TIEMPO DE CLASE Y JUEGO



3.2 Encuesta a las Niñas:

Con este instrumento se evaluó a las niñas del primer al tercer grado primaria, dando los resultados siguientes:

Pregunta No.1

¿Te gusta jugar? Sí= 30 = 100% No=0 = 0%

En esta pregunta el 100% de las niñas contestó que sí. El juego para la niñez es un elemento sociabilizador, donde no se ve la distinción social, racial o económica. Por tanto, la mayoría de las niñas dijo que sí(100%) contra un 0% del No. Además, el juego es un derecho del niño, contemplado en la Declaración Universal de los Derechos del Niño (O.N.U.).

Pregunta No.2

¿Juega tu maestra contigo en la escuela? Sí= 0 No= 30 = 100%

En esta pregunta el 100% de las niñas contestó que no. Además de ser educador el maestro debe ser una amiga. El maestro está obligado a brindarle confianza al niño y transmitirle seguridad en sí mismo. El juego puede ser dirigido o no dirigido, pero lo importante es que es un medio de aprendizaje y el profesor debe recurrir a él como una técnica didáctica.

Pregunta No.3.

¿Cuándo tu maestra imparte sus clases hace juegos?
Sí= 3 = 10% No= 27 = 90%

En esta pregunta el 90% contestó que no y el 10% que sí. El juego es un auxiliar del maestro, ya que por medio de él la enseñanza-aprendizaje es más efectiva y haría más interesante las asignaturas.

Entonces, el 90% contestó que no contra un 10% que sí, en conclusión el maestro no hace uso del juego como elemento psicopedagógico.

Pregunta No.4.

¿Es aburrida la clase cuando a tu maestra te enseña?
Sí= 21 = 70% No= 7 = 22% A Veces= 2 = 8%

En esta pregunta el 70% de las niñas contestaron que sí, el 22% que no y un 8% que a veces.

La clase debe ser amena, motivada, además el maestro debe ser imaginativo, creativo; debe tomar el juego como un elemento psicopedagógico importante en el aprendizaje del niño.

En resumen, hay una diferencia significativa entre el sí versus el no y a veces, por lo cual, el maestro debe ser más dinámico y utilizar una metodología adecuada y actualizada.

Pregunta No.5.

¿Considera que el juego es una pérdida de tiempo?
Sí= 0 = 0% No= 30 = 100%

El total de la muestra contestó que no.

El juego nunca puede ser una pérdida de tiempo, al contrario es un medio de aprendizaje eficaz en la vida del niño.

Por lo tanto, hay una diferencia significativa entre el 0% y el 100% y, el juego no es pérdida de tiempo, tiene un valor educativo y puede usarse como medio de motivación, aprendizaje, etc.

Pregunta No.6.

¿Cuándo juegas expresas lo que sientes?
Sí= 30 = 100% No= 0 = 0%

Las respuestas de las niñas fue de un 100% que contestaron que sí contra 0% de no.

Las niñas al jugar liberan su yo y se desenvuelven sin temor alguno. Liberan lo reprimido que está por dentro, se desinhiben en su totalidad, para no causarles más adelante frustraciones o complejos. Además, el juego también se utiliza como una forma de psicoterapia, ludoterapia.

Pregunta No.7.

¿Aprendes cosas nuevas cuándo juegas?
Sí= 30= 100% No= 0 = 0%

El total del grupo de niñas contestaron que sí, contra un 0% que no.

El juego es un elemento importante en la vida del niño, le enseña a experimentar cosas nuevas, aprende a enfrentar problemas y a solucionarlos con un mínimo de dificultad. Por lo tanto, el 100% fue para sí y un 0% para el no.

Pregunta No. 8.

¿Te gusta mandar en el juego?

Sí= 18 = 60% No= 7 = 25% A Veces= 5 = 15%

De las respuestas obtenidas por las niñas, un 60% fue para sí, un 25% para no y un 15% para a veces. Es decir, hay un diferencia significativa entre el sí, contra el no y a veces.

En el juego se ve la templanza del carácter de cada niño, o bien se puede desarrollar éste. A veces el ser líder no es satisfactorio para muchos, ya que su carácter es más pasivo y llevadero.

Pregunta No.9.

¿En el juego pones en práctica tu imaginación?

Sí= 26 = 87% No= 4 = 13%

Hay una diferencia significativa entre las respuestas positivas y las negativas.

El niño en toda clase de juegos utiliza su capacidad de imaginación y a la vez desarrolla sus habilidades y destrezas. Por lo tanto, el 87% fue favorable para el sí y un 13% para el no.

Pregunta No. 10.

¿Te gusta mandar cuándo juegas con tus compañeras?

Sí= 17 = 57% No= 13 =47%

Las niñas respondieron a un 57% que sí y a un 43% que no. Siendo escasa la diferencia entre 17 niñas que sí contra 13 niñas que respondieron no.

Conforme va creciendo el niño, su personalidad se acentúa y va afianzando su don de mando, o sea ser líder para organizar, dirigir, etc., actividades que le llevarán a situaciones positivas o negativas.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones:

- El juego es un derecho del niño, el cual no es utilizado adecuadamente en la educación primaria.
- En los colegios no hay programas específicos donde tomen al juego como un aspecto importante para un mejor aprendizaje del niño.
- Por la observación directa realizada durante la hora de recreo se evidenció que por medio del juego el educando aprende, expresa sus emociones, desarrolla su personalidad, en conclusión se siente feliz.
- Las maestras son poco comunicativas con las alumnas, dedicándose a revisar deberes, su atención es mínima hacia ellas, imparten sus clases sin importarles su bienestar, mucho menos dedicar un tiempo mínimo al juego.
- La asignatura de Idioma Español ocupó el primer lugar en cuanto al uso del juego no pedagógico (empírico), en segundo lugar se ubicó Matemática, Estudio de la Naturaleza y Estudios Sociales, respectivamente.
- En la mayoría de respuestas dadas por las alumnas, manifiestan la falta de juego para modificar la metodología de las clases tradicionales, por lo que se reafirma que el juego psicopedagógico haría más atractiva, amena y eficaz el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Las mismas maestras en su variedad de respuestas señalan la importancia del juego. Por lo que, sería fácilmente aceptada por ellas para incorporar al juego como una alternativa metodológica del proceso enseñanza-aprendizaje en la educación primaria.
- Por último, se acepta la hipótesis de investigación enunciada, la falta de juego como elemento psicopedagógico repercute en el aprendizaje de las niñas del primer al tercer grado de educación primaria. Es decir, se comprobó que las maestras no utilizan el juego como un recurso didáctico de aprendizaje, sino giran en torno a las clases magistrales.

4.2 Recomendaciones:

- Que los maestros utilicen el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje para un mejor, rápido y eficaz aprendizaje en el educando.
- En los colegios al elaborar o planificar los programas educativos tomen al juego como un elemento importante en la enseñanza-aprendizaje del educando.
- Proporcionar charlas o pláticas al personal de la institución sobre la importancia del juego en la educación.
- Que las maestras no dediquen tiempo completo a impartir clases magistrales, sino las combinen con otros recursos pedagógicos, incluido el juego.
- Hacer conciencia en el personal de educación primaria sobre la importancia que tiene el juego en el aprendizaje.
- Capacitar a las maestras sobre metodología docente actual, haciendo énfasis en el uso del juego, como alternativa pedagógica.
- Que a través del juego la maestra(o) haga participar al educando inhibido, que por uno u otro problema no se relacionan con sus compañeros.
- Se deja como inquietud a estudiantes, maestros, padres de familia o personas que se relacionan con la educación en aprender, conocer y aplicar el juego como un medio de aprendizaje.
- El maestro nuevo debe ser un facilitador y como tal ha de potencializar las habilidades y destrezas del educando, incorporando el trabajo cooperativo, la investigación y también el juego como un nuevo elemento en su quehacer docente.

BIBLIOGRAFIA

1. Ancona, Leonardo. Enciclopedia Temática de Psicología. Tomo I. Barcelona, España, Herder, 1973.
2. Axline, Virginia. Terapia del Juego. México, Diana, 1979.
3. Chateau, Jean. Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires, Kapelusz, 1971.
4. Dorsch, Friedrich. Diccionario de Psicología. Barcelona, España, Herder, 1981.
5. Giverti, Eva. Escuela para Padres. Tomo IV. Argentina, Buenos Aires, 1983.
6. Johnson, Robert. Estadística Elemental. México, Iberoamérica, 1991.
7. Mira y López, Emilio. Psicología Evolutiva del Niño y del Adolescente. Argentina, Buenos Aires, 1980.
8. Moor, P. El Juego en la Educación. Barcelona, España, Herder, 1975.
9. Rüssel, Arnulf. El Juego de los Niños. Barcelona, España, Herder, 1971.
10. Sopena, Ramón. Diccionario Enciclopédico Ilustrado. España, Sopena, 1981.
11. Wallon, Henry. La Evolución Psicológica del Niño. Argentina, Buenos Aires, 1975.

A N E X O S

INSTRUMENTO DE TRABAJO
OBSERVACION DIRECTA HACIA LOS MAESTROS
DE PRIMER A TERCER GRADO DE PRIMARIA

Colegio: _____

Grado: _____

Fecha: _____

Tiempo que se utilizó observando al maestro en la enseñanza de la clase, sacando un total por semana.	Tiempo que utiliza el maestro para impartir su clase de lunes a viernes.	Tiempo de juego que utiliza el maestro durante la clase impartida	Utiliza el maestro el juego como medio de aprendizaje.
<p>A. Lunes 4 hrs.</p> <p>Idioma Español Matemática Ciencias Nat. Estudios Soc.</p> <p>B. Martes 4 hrs.</p> <p>Idioma Español Matemática Ciencias Nat. Estudios Soc.</p> <p>C. Miérc. 4 hrs.</p> <p>Idioma Español Matemática Ciencias Nat. Estudios Soc.</p> <p>D. Jueves 4 hrs.</p> <p>Idioma Español Matemática Ciencias Nat. Estudios Soc.</p> <p>E. Viernes 4 hr.</p> <p>Idioma Español Matemática Ciencias Nat. Estudios Soc.</p>			

Total 20 horas

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

ENCUESTA

Respetable profesor(a), la presente encuesta se hace con el propósito de conocer su opinión acerca de lo que es el juego como medio de aprendizaje. Se le ruega contestar con toda sinceridad. La información será tratada confidencialmente.

1. ¿Considera que el juego es importante en la escuela?

Sí No

¿Por qué? _____

2. ¿Considera usted que el juego es una pérdida de tiempo en la educación?

Sí No

¿Por qué? _____

3. ¿Considera que el juego tiene valor educativo?

Sí No

¿Por qué? _____

4. ¿El juego se puede tomar como medio de motivación?

¿Por qué? _____

5. ¿Usted aplica el juego como medio de aprendizaje?

Sí No

¿Por qué? _____

6. ¿Es el juego un medio de aprendizaje?

Si No

¿Por qué? _____

7. ¿Desarrolla el niño por medio del juego sus capacidades y destrezas?

Si No

¿Por qué? _____

8. ¿Sirve el juego como descarga de emociones para el niño?

Si No

¿Por qué? _____

9. ¿Se puede tomar el juego como un factor de desarrollo mental?

Si No

¿Por qué? _____

10. ¿Desarrolla el niño por medio del juego su personalidad?

Si No

¿Por qué? _____

11. ¿El liderazgo en el juego influye en la personalidad del niño?

Si No

¿Cómo? _____

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

ENCUESTA

Respetable niño(a), la presente encuesta se hace con el objeto de conocer su opinión acerca del juego como medio de aprendizaje. Se le ruega contestar con toda sinceridad. La información será tratada confidencialmente. Muchas gracias.

1. ¿Te gusta jugar?
Sí No
2. ¿Juega tu maestra contigo en la escuela?
Sí No
3. ¿Cuándo tu maestra imparte clases utiliza juegos?
Sí No
4. ¿Es aburrida la clase cuándo tu maestra te enseña?
Sí No
5. ¿Consideras que el juego es una pérdida de tiempo?
Sí No
6. ¿Cuándo juegas expresas lo que sientes?
Sí No
7. ¿Aprendes cosas nuevas cuándo juegas?
Sí No
8. ¿Te gusta mandar en el juego?
Sí No
9. ¿En el juego pones en práctica tu imaginación?
Sí No
10. ¿Te gusta mandar cuándo juegas con tus compañeras?
Sí No